



LLEGIR
PER
SABER

GERMANES, GOSSOS, FRIQUIS I ALTRES ESPÈCIMENS

MAITE CARRANZA-JÚLIA PRATS



Activitats

edebé



Activitats

1. Completa la fitxa bibliogràfica del llibre.

Títol:
Autor/a:
Editorial:
Any d'edició:
ISBN:
Nombre de pàgines:

2. Observa el títol. A què creus que fa referència?

* Fixa't en la coberta. Ara llegeix la síntesi del final del llibre i digues quina relació pot tenir amb la història de la novel·la.

3. *Give me ten*. Respon les preguntes següents. (Aquesta activitat es pot fer individualment, per parelles o en grups petits.)

* Quina relació tenen l'Àngela i la Marina?

* Per què l'Antaviana pensa que en Ciceró és el xicot de l'Àngela?

* Què succeeix a la duana de l'aeroport?

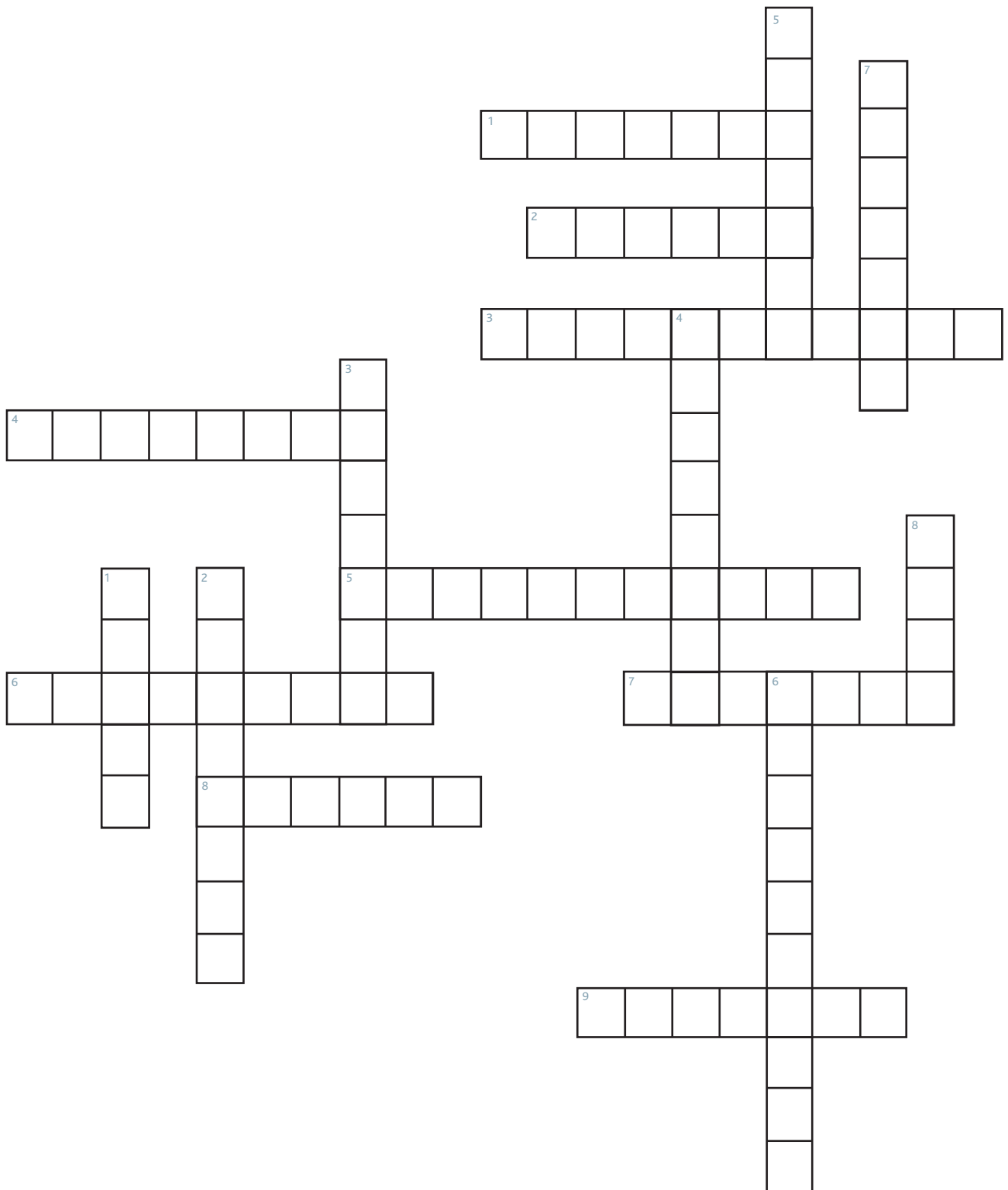
4. Segurament, a la lectura apareixen paraules que no coneixies. Completa aquests mots encreuats per ampliar el teu vocabulari.

* VERTICAL



1. Rude, difícil, no suau.
2. Parlar molt fluix.
3. Portar (una arma) a la mà movent-la amenaçadorament.
4. Que expressa el pensament amb molt poques paraules.
5. Colla desordenada, especialment de mainada.
6. Que sempre està disposat a rondinar.
7. Que canvia fàcilment, que és poc constant.
8. Persona que practica un estil de vida basat en el respecte pels animals, que exclou totalment l'ús i el consum de productes i aliments d'origen animal.

* HORIZZONTAL

1. Difícil de domar o de subjectar.
2. Travessar (una via, un camp, un riu, la mar, l'aire), passant d'un costat a l'altre.
3. Cobrir totalment o parcialment (alguna cosa) envoltant-la amb una tela, un paper, etc.
4. Relació eròtica i estable entre diverses persones amb el consentiment de totes elles.
5. Recerca subtil, minuciosa, sobre una qüestió.
6. Acte, conducta, propis d'un impostor.
7. Volta que es fa desviant-se del camí que va més dretament d'un punt a un altre.
8. Suscitar, produir en el cos, en l'ànim, (un efecte físic, afectiu, moral).
9. Mancat de poesia.



5. A l'inici de la novel·la, es parla de dues germanes: la Marina i l'Àngela. Tens germans o germanes? Si és així, escriu dues coses que t'agradin d'ells i dues coses que no t'agradin.

 <p>Coses que t'agraden</p>	 <p>Coses que no t'agraden</p>

6. La Marina té molta enveja de l'Àngela perquè diu que és perfecta. Posa't a la pell de l'Àngela i escriu una carta a la Marina. Què li diries?

7. Prepara una exposició oral de cinc minuts que respongui les preguntes següents:

- * Què significa per a tu la paraula *friqui*?
- * Com creus que se sent en C. C. al llarg de tota la història?

Escriu les idees que t'ajudaran a l'hora de fer l'exposició. (Per fer-la, et pots ajudar d'una eina tecnològica.)

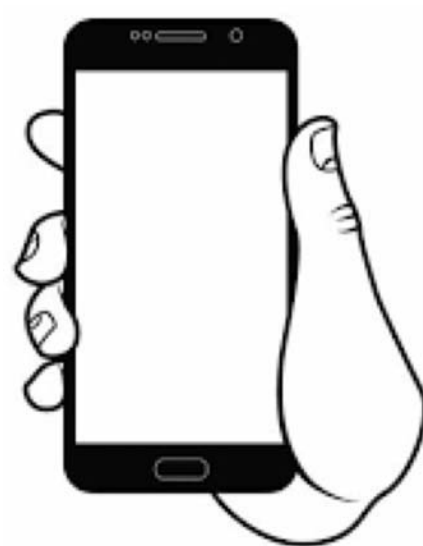
8. Pensa en tu, en com ets, en quines qualitats i quins defectes tens, i, utilitzant el teu nom, fes un acròstic que et descrigui.

				E
				S
				P
				O
				R
				T
				I
F				S
A	V	C	S	T
M	A	R	I	A
I	L	E	N	
L	E	A	C	
I	N	T	E	
A	T	I	R	
R	A	V	A	
		A		

9. Què creus que vol dir en C. C. en aquesta frase?
«La veritat al món real era molt més crua que la mort al món imaginari.»

En algun moment t'has identificat amb en C. C.? T'has imaginat un món paral·lel? Si te l'imaginassis, com seria? Dibuixa'l.

10. Torna a llegir l'últim paràgraf de la pàgina 28. Pensa en tu. Ara, imagina que vas a jugar a un joc i et demanen que creïs el teu avatar. Dibuixa'l.



- * Ara que has creat el teu avatar, respon les preguntes següents:

Se t'assembla?

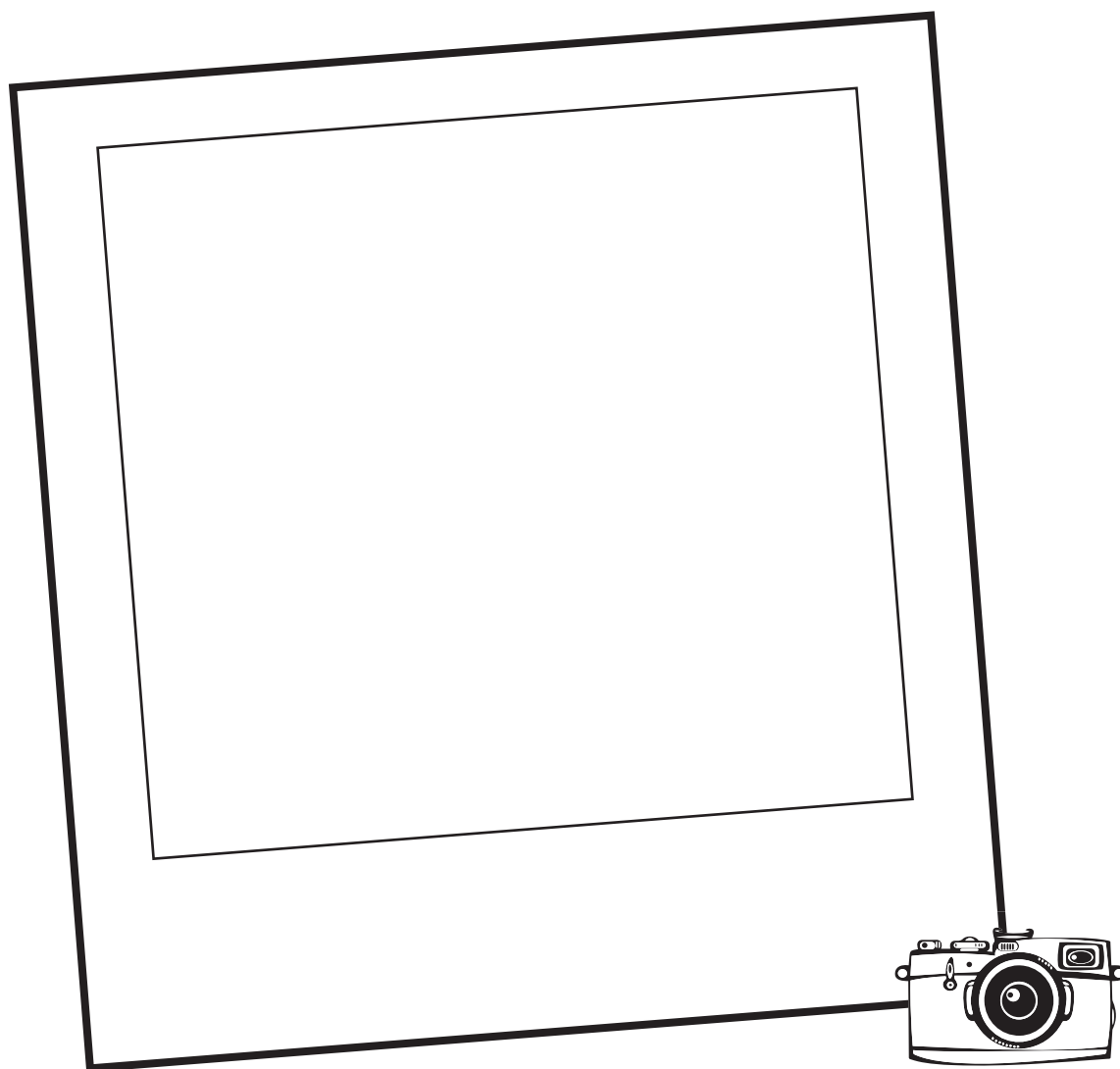
Què has dibuixat igual? Per què?

Què has canviat? Per què?

Si poguessis canviar alguna cosa de tu a la vida real, què canviaries?

Què tens clar que no canviaries?

- II. Fotoràpid.** A la coberta, apareixen quatre gossos, però no apareix cap imatge dels protagonistes de la història, tot i que sí que se'ls descriu. Fes-ne un retrat a partir de les seves característiques. Per acabar, compartiu les imatges. Com us els heu imaginat? Coincideix algun dibuix o alguna característica? Quina?



12. Al llarg de la història, l'autora fa servir paraules de la cultura digital o dels videojocs. A la sopa de lletres següent, hi ha 20 paraules. Troba-les i escriu-hi al costat un sinònim o paraula similar.

Tank	Levejar	Raid	Hunter
Clan	Lol	Lootejar	Router
Avatar	DPS	Hater	Mannà
Computer	Elf	Amfitrió	Alter ego
Màgia	Buguejar	Ciber	Tankejar

A	S	T	A	N	K	R	T	S	T	Y	H	C	B	B	F	A	S	B
E	R	L	E	V	E	L	E	J	A	R	U	L	Y	U	I	O	D	U
L	A	D	F	G	H	U	R	A	I	D	U	A	P	G	S	S	F	G
O	X	C	V	H	U	N	T	E	R	S	U	N	L	H	D	D	L	U
O	T	U	I	O	P	L	Ñ	P	M	B	F	S	A	D	P	C	O	E
T	R	O	U	T	E	R	A	S	D	F	G	H	M	S	S	U	L	J
E	Q	E	R	T	Y	U	I	O	P	L	K	J	F	G	F	D	S	A
J	Z	C	A	V	A	T	A	R	G	H	J	K	I	O	I	U	Y	R
A	D	F	G	H	J	K	L	V	B	N	M	M	T	E	R	T	Y	R
R	M	A	S	D	F	G	H	Y	U	I	O	K	R	B	H	C	X	J
S	A	C	V	C	O	M	P	U	T	E	R	O	I	A	A	S	D	E
D	N	E	R	T	Y	E	L	F	Q	D	P	P	O	S	T	G	H	M
F	N	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	E	R	M	W	E	E	F	A
G	A	A	D	F	A	L	T	E	R	E	G	O	A	S	R	R	D	G
H	C	I	B	E	R	P	O	U	F	X	L	I	K	K	I	U	S	I
J	R	Q	E	G	I	T	A	N	K	E	J	A	R	G	H	J	A	A

13. Indica quina de les opcions següents és la correcta:

* De què feia olor Dublín?

- a. De pluja i gespa.
- b. De blat de moro i cervesa negra.
- c. De llet agra i ous ferrats.

* Amb qui compartia pis la Marina?

- a. Amb uns gossos.
- b. Amb una pila de nens sorollosos i amb moltes pigues.
- c. Amb dos italians.

* El primer cop que la Marina va trucar a casa, com se sentia i què va fer?

- a. Estava enfadada i va penjar.
- b. Estava enfadada i va decidir espantar la seva mare.
- c. Estava contenta i va explicar tot el que havia succeït durant el viatge a la seva mare.

* Quins personatges crea en C. C. en el videojoc?

- a. Raeyn, Quer i Nura.
- b. Ciceró i Thana.
- c. Mirior i Varlik.

* L'Àngela dona diners a en C. C. a canvi que...

- a. ... li faci els deures.
- b. li doni roba d'hivern.
- c. ... la salvi dels italians.

* Com va aconseguir en C. C. enganyar l'Antaviana per deixar sols en Patrick i l'Àngela?

- a. La va convidar a sopar.
- b. Li va demanar que l'ajudés a conquerir la Luci.
- c. Li va dir que buscaven una espanyola per fer un anunci.

* Qui resulta que era, en Patrick?

- a. El primogènit de la família McCarthy.
- b. L'usurpador de la identitat d'en C. C. en el joc.
- c. El primogènit de la família O'Connor.

14. Pensa en el videojoc o en el joc que més t'agradi. Què és el que t'agrada? Què és el que fa que hi estiguis «enganxat /da»? Què t'aporta un videojoc que no t'aporta la vida real? I al revés? Formeu equips de quatre o cinc persones i reflexioneu sobre aquestes preguntes. Després, feu un petit debat sobre l'ús de les xarxes socials, internet, el mòbil o els videojocs, elaboreu una infografia amb els avantatges i els inconvenients de cadascun, i extraieu-ne una conclusió a tall de síntesi.

15. Havies sentit a parlar en algun moment de l'especisme? Busca'n informació i elabora un *visual thinking* on recullis les idees que hagi trobat.

16. Elaboreu per equips un còmic que resumeixi la tercera part del llibre i poseu-li un títol.

17. Qui és qui?

1. Trumble
2. Quinny
3. Raeyn
4. Salvatore
5. Mrs. Higgins
6. Antaviana
7. Mildred
8. Greta
9. George
10. Ernesto

A. Primer personatge que crea en C. C.
B. Germana petita de la Marjorie i la Mildred.
C. Dona irlandesa que acull la Marina.
D. Germana O'Connor que és advocada.
E. Drac maragda.
F. Italià.
G. Gos de la família McCarthy.
H. Patriarca dels O'Connor.
I. Pare d'en Ciceró.
J. Gillian, germana desapareguda dels O'Connor.

- 18.** Reflexioneu en grups de quatre sobre el paral·lelisme que hi ha entre en C. C. i els personatges que crea, i la Marina i la suplantació d'identitat de la seva germana Àngela. Després, completeu aquest organitzador gràfic.

Opinió de l'alumne/a 1

Opinió de l'alumne/a 4

Síntesi de la vostra reflexió

Opinió de l'alumne/a 2

Opinió de l'alumne/a 3

- 19.** Un cop llegit el llibre, respon les preguntes següents:

- * Per què creus que l'autor el titula així? Proposa un altre títol per a la novel·la.
- * Amb les teves paraules, explica la intenció de l'autor en escriure aquest llibre.
- * Per què creus que han utilitzat aquesta coberta? N'escolliries una altra? Dibuixa-la.

* Després de la lectura del llibre, creus que aquest relat t'ha sorprès? Per què?

* El recomanaries? Per què?

20. Escriu tres idees o aprenentatges que t'emportes després de la lectura del llibre. Posa'ls en aquest pòdium.

