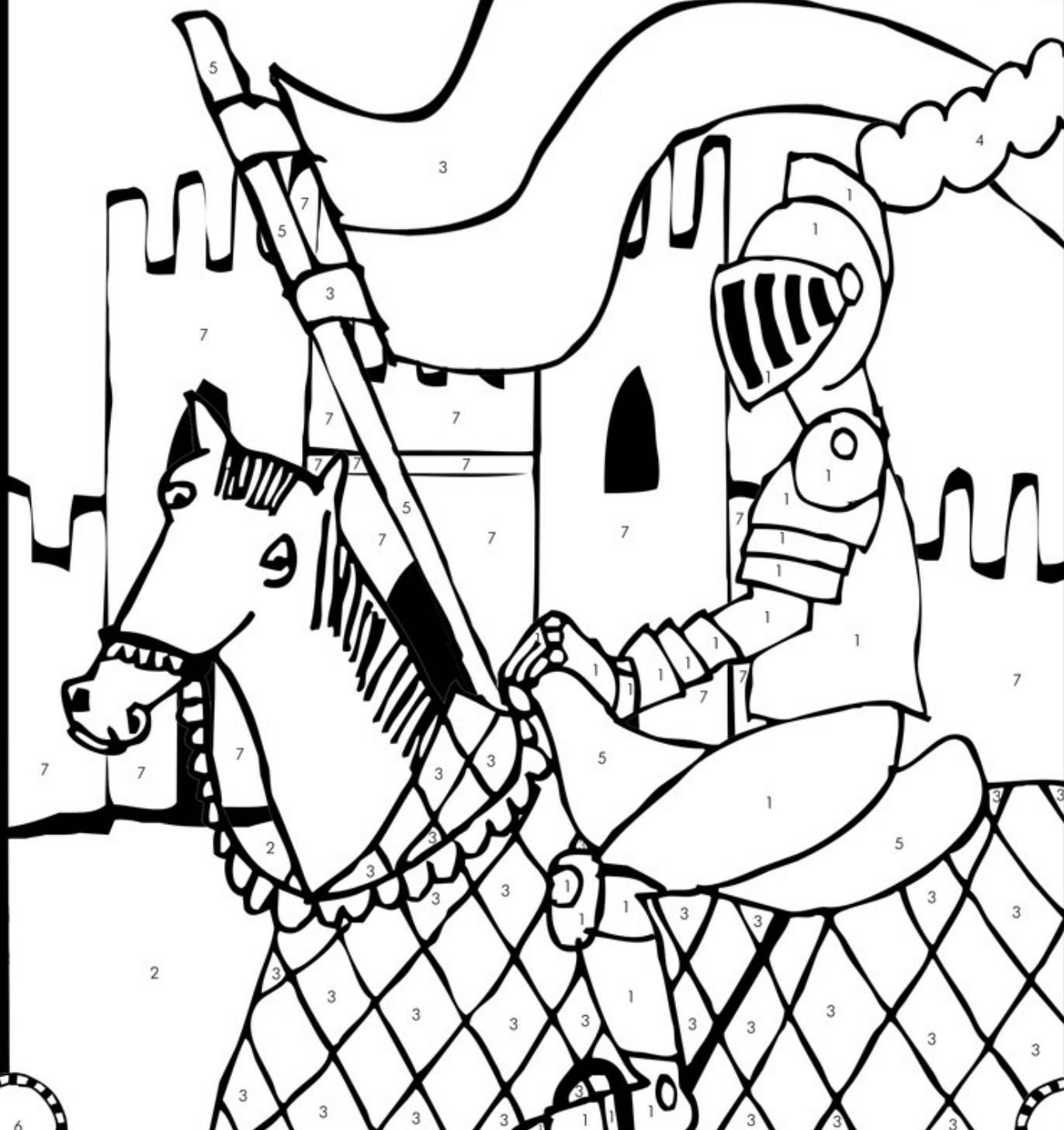


JUGUEM AMB TIRANT LO BLANCH

JOC PER A XIQUETS I XIQUETES DE 8 A 12 ANYS





GENERALITAT
VALENCIANA



Biblioteca
Valenciana

© De l'edició: Generalitat Valenciana, 2010
© Dels textos i les il·lustracions: els autors

Direcció General del Llibre, Anxius i Biblioteques

Directora general del Llibre, Anxius i Biblioteques:
Silvia Caballer Almela

Biblioteca Valenciana
Monestir de Sant Miquel dels Reis
Av. Constitució, 284
46019 València
<<http://bv.gva.es>>

Textos:
Marc Brell i López

Il·lustracions:
Maria Lledó Soler
Marc Brell i López

Disseny i tria de jocs:
Nacho Gimeno Climent
Marc Brell i López

Continguts, disseny i maquetació:
Gunemes SL
<<http://www.clario.info>>

Impressió:
La Imprenta Comunicación Gráfica

Dipòsit Legal:

Està prohibida la reproducció total o parcial
d'aquest llibre; la inclusió en un sistema informàtic,
i la transmissió en qualsevol forma o mitjà, siga
electrònic, mecànic, per fotocòpia, registre o qual-
sevol altre, sense el permís previ i per escrit dels ti-
tulars del copyright.



Joanot Martorell

La Generalitat valenciana ha declarat l'any 2010 Any Joanot Martorell, en homenatge al més universal dels nostres literats, el cavaller valencià Joanot Martorell, i a la seua obra *Tirant lo Blanch*.

enguany es produeix una triple efemèride relacionada amb el *Tirant*: la celebració del probable 600 aniversari del naixement de Martorell, el 550 aniversari de l'inici de la redacció de l'obra, i, finalment, el 520 aniversari de la primera edició del *Tirant*, realitzada per Nicolau Spindeler a València, el 20 de novembre de 1490.

Guia d'ús

La present obra és un conjunt de jocs i propostes lúdiques per a xicalla a partir de 8 anys.

Els jocs han estat triats per donar opcions diferents a les diverses inquietuts dels usuaris: dibuixar, pintar, jocs d'estratègia, enigmes, etc.

Totes les propostes s'han inspirat en alguna escena del *Tirant lo Blanch*, o en el seu cas, en l'ambientació del llibre. El que hem volgut és donar una excusa divertida per a presentar els personatges, algunes de les escenes principals i parlar de l'obra de Joanot Martorell.

Totes les pàgines contenen jocs independents els uns dels altres, de manera que podeu presentar-los com vulgueu. En el joc central teniu, dins de "El superjoc", una proposta cronològica dels jocs, en cas que vulgueu seguir l'ordre del llibre.

El disseny i la maquetació s'han inspirat en les miniatures dels llibres que, al segle XIV, estarien disponibles tant per a Joanot Martorell com per a Tirant mateix. Els marges representen diferents models arquitectònics (romànic, gòtic, etc.).

El dibuix d'estil senzill a tinta negra permet, per un costat, que tot el llibre siga acolorible, i per l'altre, facilitar que la xicalla pugua copiar els personatges, les escenes, i pugua practicar amb models estètics diferents per a crear el seu dibuix, la seua pròpia imatge del *Tirant*.



Pinta la portada

Posa colors a la portada. Els codis són:

1-Blau* 2-Groc* 3- Verd * 4-Rosa*

5-Marró 6-Roig 7-Taronja*

Si és possible, fes els colors marcats amb asterisc (*) amb retolador fosforescent.

ELS DOS EXÈRCITS

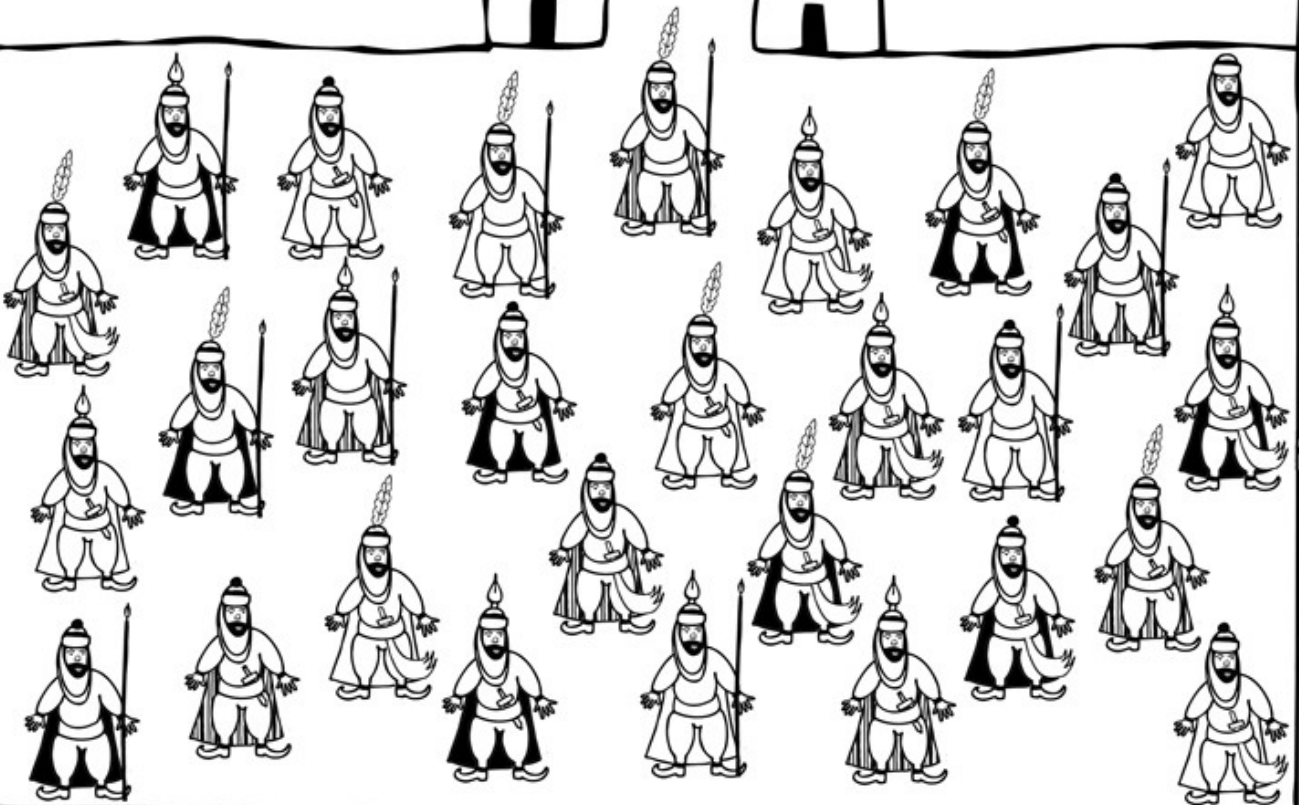
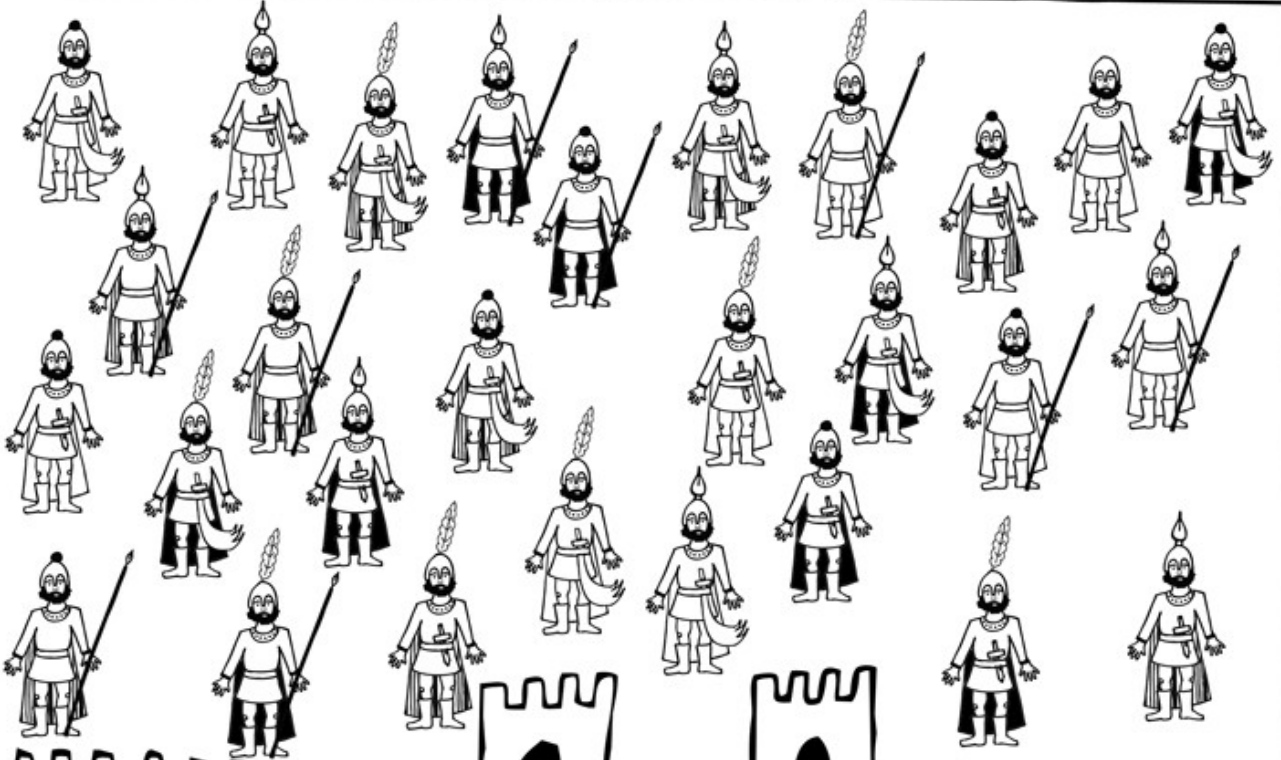
Troba les parelles de guerrers. Cada soldat d'un exèrcit té un bessó a l'altre, algú que porta el mateix detall al casquet, la mateixa capa i el mateix tipus d'arma. Sabràs trobar totes les parelles?

Els elements són:

 decoració de casquet

 armes

 estampat de capa

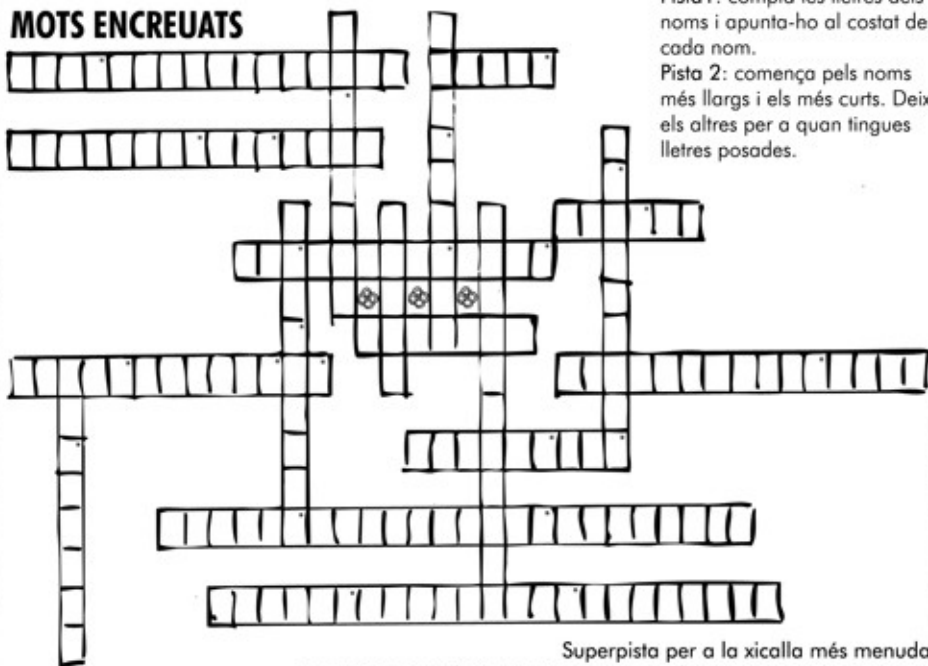


SOPA DE LLETRES

L' E E X T R E M A P E N A Q U C E L A M I A P À
 E M P E R A D R I U C O N S T A N T I N O B L E
 N P I M A S E N I T È S C O M R A I M E E N A S
 O E S È S I S E R C É A M A T. M E R N T R E E C
 T R O P I L E F T S A L O S A E L A T R E S R A
 M A A L S Q U E S E N R T, A Q S U N E S T È D R
 S D L O Q U I M É S M' A D T R I B T U L A, E E I
 L O O M D I A F E B U S E E U N C O R É S T M A
 O R R N A T M É S F R E D Q L A U E G E L. C A N
 O C M E S P G U I L L E M D E V A R O I C E V O
 R O A N Ç A N O T I N C D' A C O E N S E G U I I
 R N L O Q U E D E S I T G E, P E R N Ç O C O D M
 L S E N Y O R D A G R A M U N T A F T O R T A U
 N T A T O S T E M P S È S C O N T R À U R I A A
 L A S Q U I B É A M E N, ¿ E N O S A B E U R V Ó S
 Q N U E E N Q U A N T S F E M T S D' A R M O E S
 M T E S Ò T R O B A T, J A M A È S N E G Û N S O
 K I R I E L E I S O N M' H G R A N T U R C A P O
 G N U T S O B R O A R N I V A È N C E R, E U N A
 S O O L A V I S L T A D' U N D A D O N Z E L L A
 M' B H A V E N Ç D U T E M H I P O L I T È S P E
 R L T E R R A, Q A U E N O H G E T E N G U T C O
 N E S T E F A N I A T R A E N L L A R E S I S T
 È N C I A N E G U N V I D U A R E P O S A D A A?

Troba els personatges a la sopa de lletres i marca'ls. Amb les lletres que hi queden podràs llegir el que va dir Tirant a Diafebus de la seua trobada amb Carmesina. Després posa els noms dels personatges a la graella de baix.

MOTS ENCREUATS

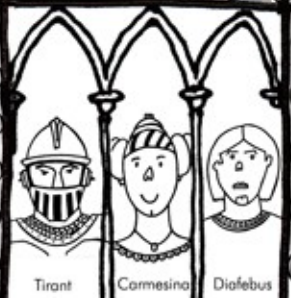


Pista 1: compta les lletres dels noms i apunta-ho al costat de cada nom.

Pista 2: comença pels noms més llargs i els més curts. Deixa els altres per a quan tingues lletres posades.

Superpista per a la xicalla més menuda:

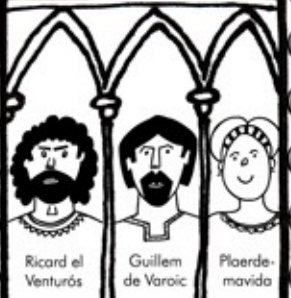
Les caselles marcades corresponen a la lletra A. Posa primer totes les A.



Tirant

Carmesina

Diafebus



Ricard el Venturós

Guillem de Voroiç

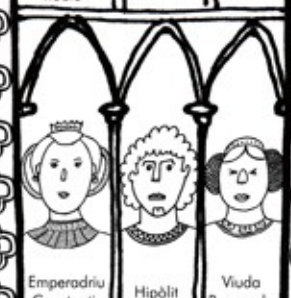
Plaerdemavida



Emperador Constantí-noble

Estefania

Kirieleison



Emperadriu Constantí-noble

Hipòlit

Viuda Reposada



Felip

Soldà

Maragdina



Senyor d'Agramunt

Escarriano

Gran Turc

ELS ENIGMES

Maradigna està presonera d'Escariano al castell de Mont Túber. Tirant, amb l'ajut d'un albanés, intentarà entrar al castell. Per a fer-ho, ha d'esperar el senyal. L'albanés li ha enviat este missatge. Pots desxifrar-lo?

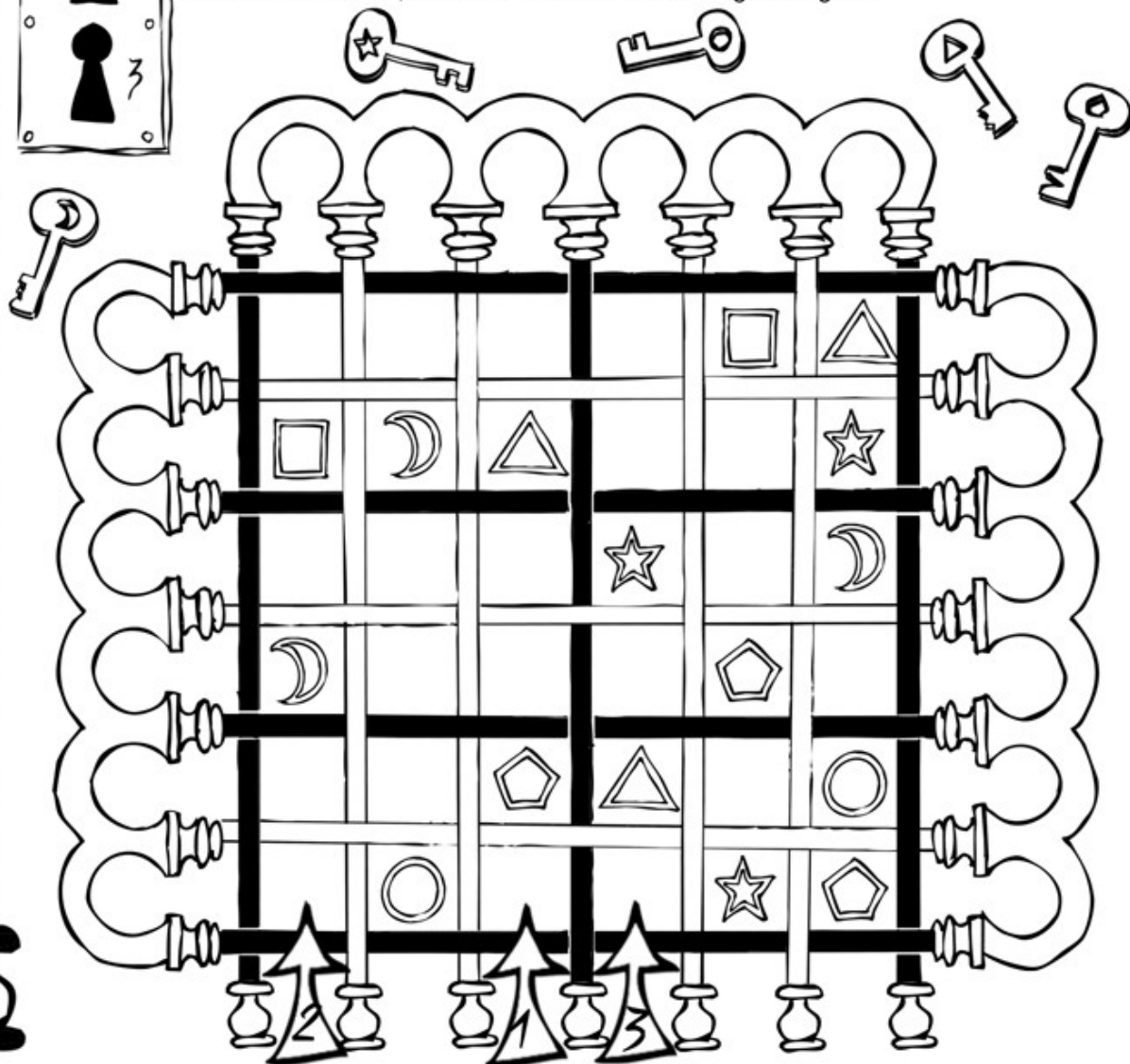
FOUSB RVBO WFHFT VOT MMVNT
EBNVOU EF MB NVSBMMB

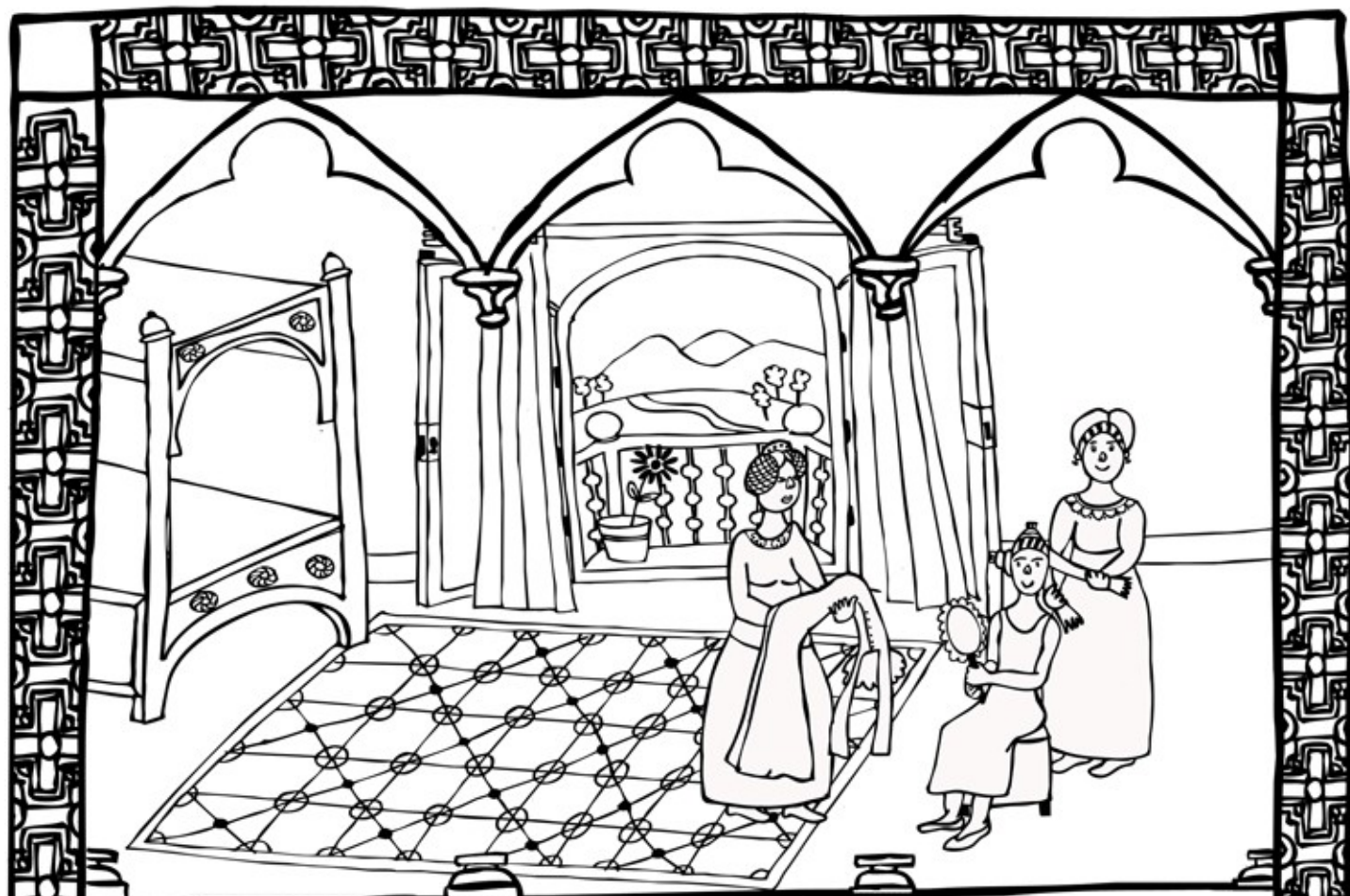


El missatge està en codi Cèsar +1, que vol dir que qui l'ha escrit ha canviat cada lletra per la següent de l'abecedari. Per a desxifrar-lo, cal buscar l'anterior de cada lletra.



Una vegada dins, tenim un problema amb la porta que tanca a Maradigna. Té tres forrellats i hi ha sis claus. Ajuda Tirant a desxifrar l'enigma dels símbols. Si el resols, les caselles marcades indiquen quina clau obri cada pany. Per a resoldre l'enigma has de saber que no poden haver-hi dos símbols iguals ni a les columnes, ni a les fileres ni als rectangles negres.





LES SET DIFERÈNCIES

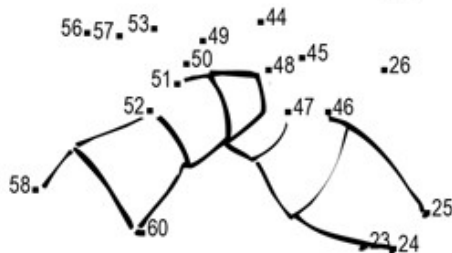
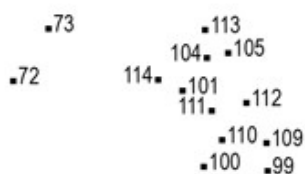
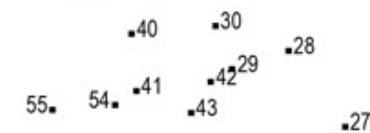
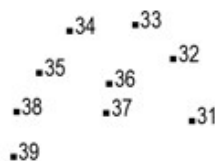
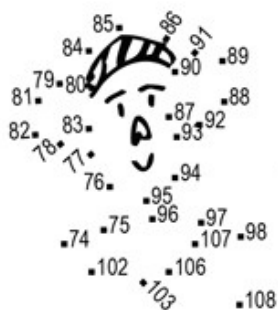
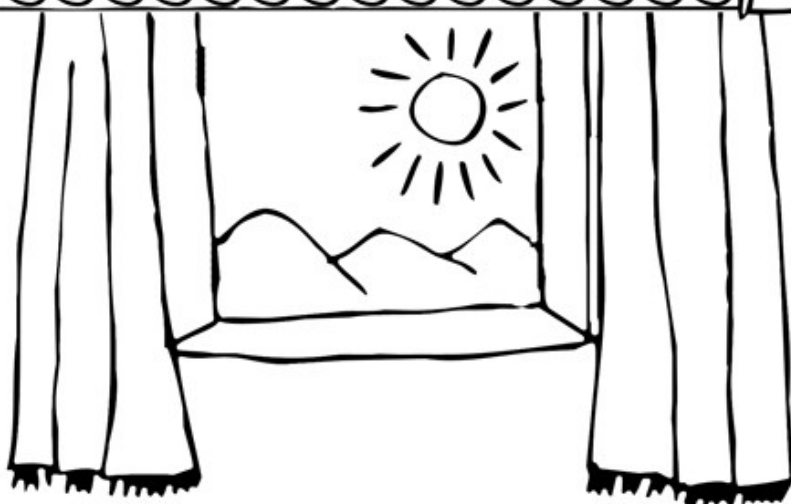
A Carmesina li van fer un dibuix, una miniatura per a un llibre, i ella en va voler fer una còpia, però el monjo que la feia es va equivocar 7 vegades. Sabries trobar les 7 diferències entre els dos dibuixos? De segur que sí!

Després pots acolorir els dos dibuixos de maneres diferents.



EL DIBUIX AMAGAT

Tirant va voler saludar l'emperadriu i sa filla, l'infanta Carmesina. I les va trobar tancades a les fosques mantenint dol pel fill de l'emperador, que havia mort. Tirant, amb permís de l'emperador, va portar una torxa i va obrir les cortines i finestres perquè entrara llum a la sala. Uneix per ordre els nombres per il·luminar l'escena. Després, pinta-la de colors.



59.

115.

.61 .22

.62 .21

.63 .6 .7 .8 .20

.64

.5 .9 .19 .17 .18 .16

.71

.11

.70

.10

.13 .12 .15

.69

116.

.65

.4

.3

.2

.68

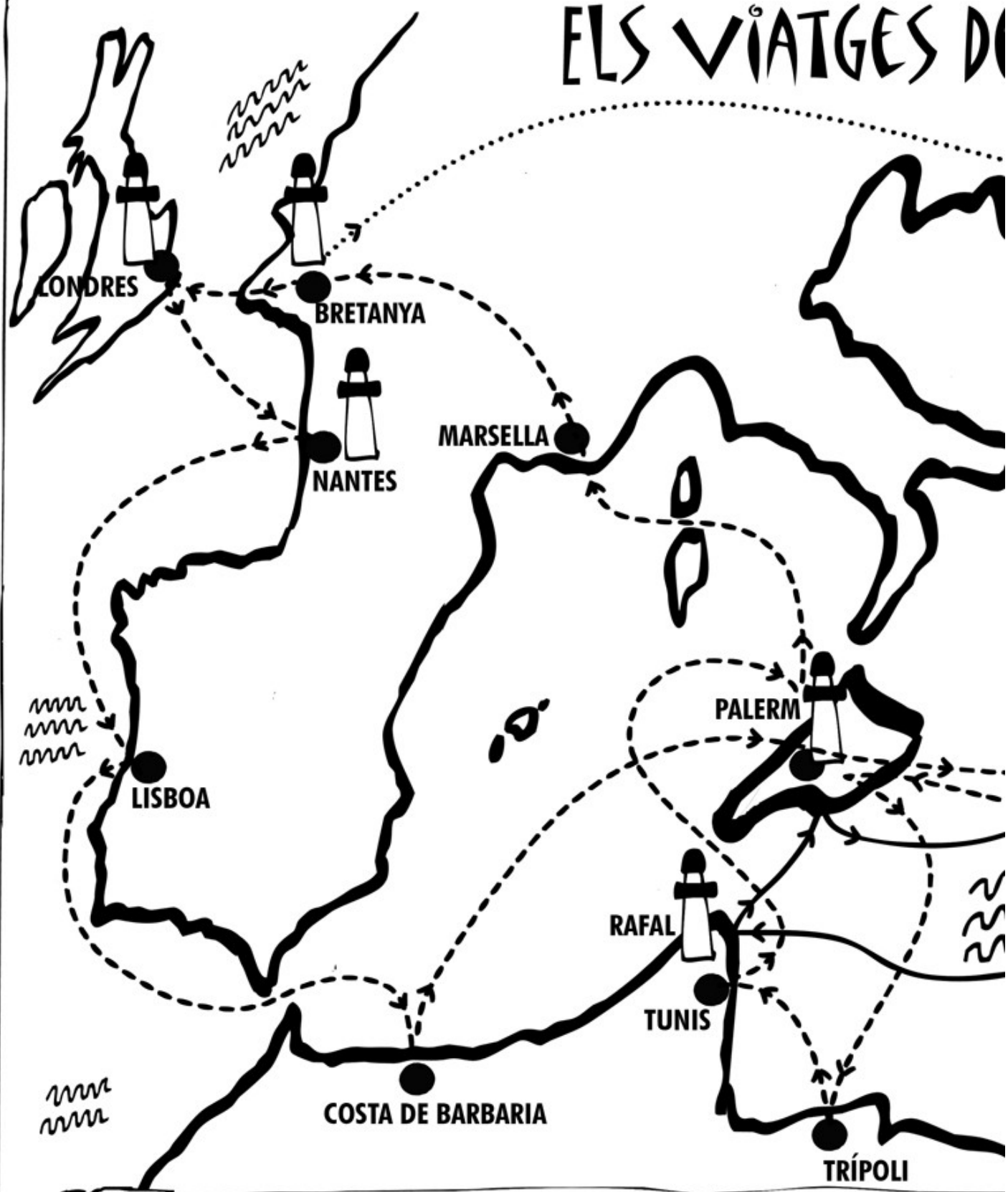
.67

.66

.1

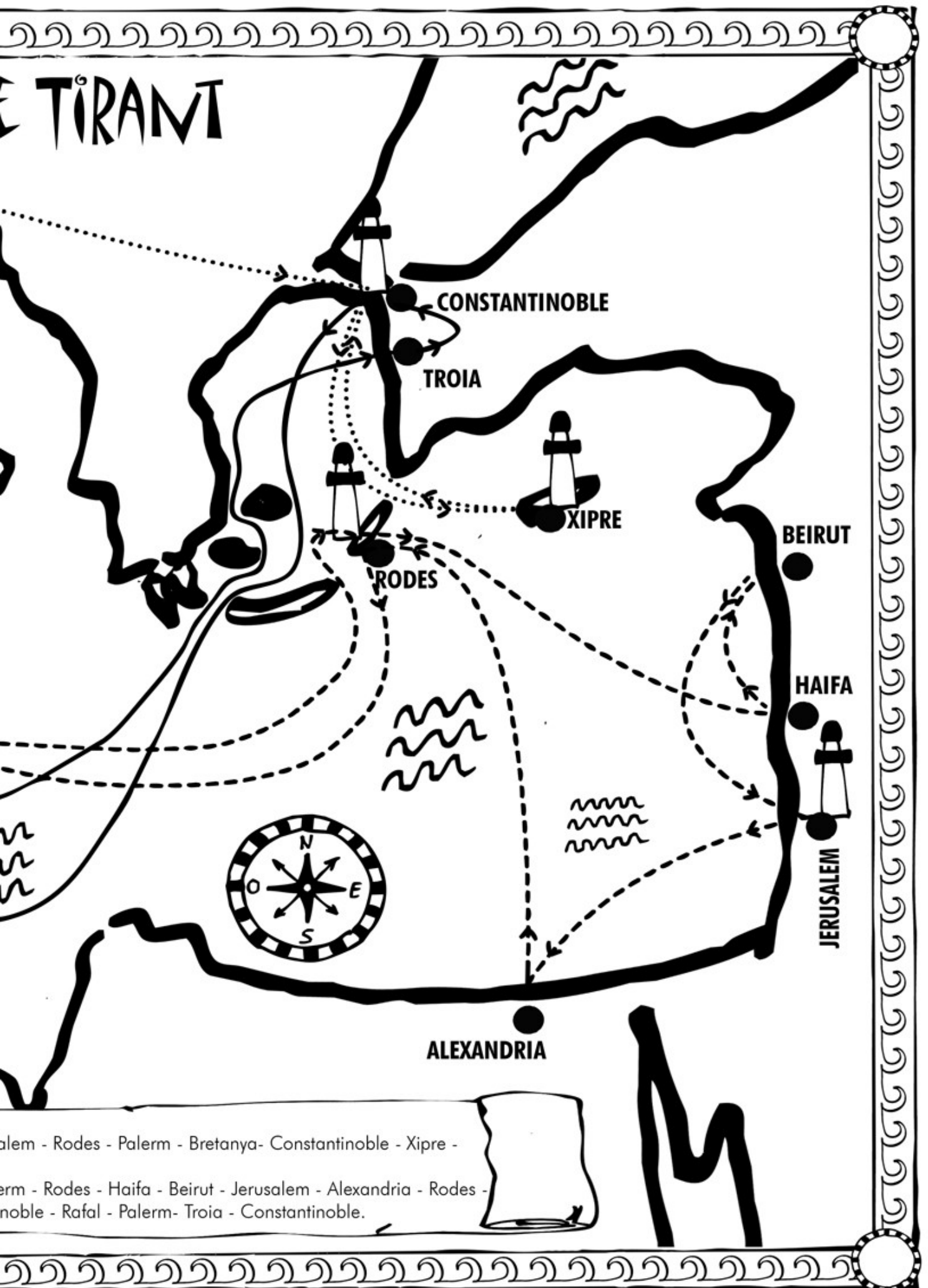
117.

ELS VIATGES D



Joc curt (només els ports importants): Bretanya - Londres - Nantes - Palerm - Rodes - Jerus
 Constantinoble - Rafal - Palerm - Constantinoble.
Joc llarg (totes les escales): Bretanya - Londres - Nantes - Lisboa - Costa de Barbaria - Pale
 Palerm - Trípoli - Tunis - Palerm - Marsella - Bretanya - Constantinoble - Xipre - Constanti

E TIRANT



ELS VIATGES DE TIRANT

Tirant va viatjar per tota la Mediterrània en diversos viatges, que teniu marcats amb diferents tipus de línia. Voleu acompanyar-lo en la travessia? Trieu un personatge cadascun i comencem les aventures.

Preparació del joc

Copieu les cartes i els personatges de la part inferior de la pàgina, acoloriu-los i retalleu-los. Poseu el mapa al mig de la taula i col·loqueu sobre Bretanya totes les peces de personatges; les cartes, a banda.

El joc

Per torns, un jugador remena les cartes i, sense mirar, en tria una i la dona a qui tinga a la seua dreta.

La persona que reba la carta fa el que hi estiga escrit.

Immediatament agafa totes les cartes, les remena i en tria una (sense mirar) per al següent jugador.

Objectiu

Fer tot el recorregut abans que la resta de participants.

2 Jocs

1. Partida ràpida: les peces només van de far a far; fareu les escales importants del llibre, en què Tirant passa més temps.
2. Partida llarga: passant per totes les escales que cita el llibre.

El superjoc

A cada far s'hi farà una acció per a poder continuar el viatge. Pretenem simular l'epopeia de Tirant i el pas del temps. Busca en el llibre la prova que toca a cada escala del viatge.

Bretanya: ixes al gran viatge.

Londres: et fan cavaller. Fes-te l'Escut.

Nantes: coneixes gent nova. Sopa de Lletres.

Palerm: festa. Jugueu tots al joc De Festa.

Rodes: combat. Els Dos Exèrcits.

Jerusalem: reposes i descansas (no fas res).

Rodes: guarda la flota. El Port de Rodes.

Palerm: festa. Jugueu tots al joc De Festa.

Trípoli: coneixes millor la gent. Encreuats.

Palerm: festa. Jugueu tots al joc De Festa.

Bretanya: descansas i veus la família.

Constantinoble: coneixes Carmesina. Fes El

Dibuix Amagat.

Xipre: mentre estàs fora, te la munten a

Constantinoble. Personatge Ocult i Laberint.

Constantinoble: et sorprén la tempesta. Fes

el puzzle La Gran Tempesta.

Rafal: allibera Maragdina. Resol els Enigmes.

Palerm: festa. Jugueu tots al joc De Festa.

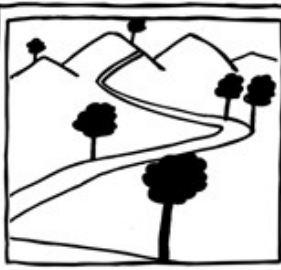
Constantinoble: has guanyat.

Copieu este requadre i retalleu i acoloriu les cartes i peces per a jugar a "Els Viatges de Tirant"



Estàs llest per a partir

Mou 1



Sense enemics a la vista

Mou 1



Estàs ferit

No Mous



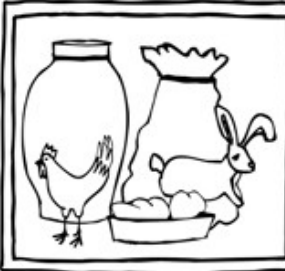
Corrents propicis

Mou 2



El vent és favorable

Mou 2



Prou queviures

Mou 3



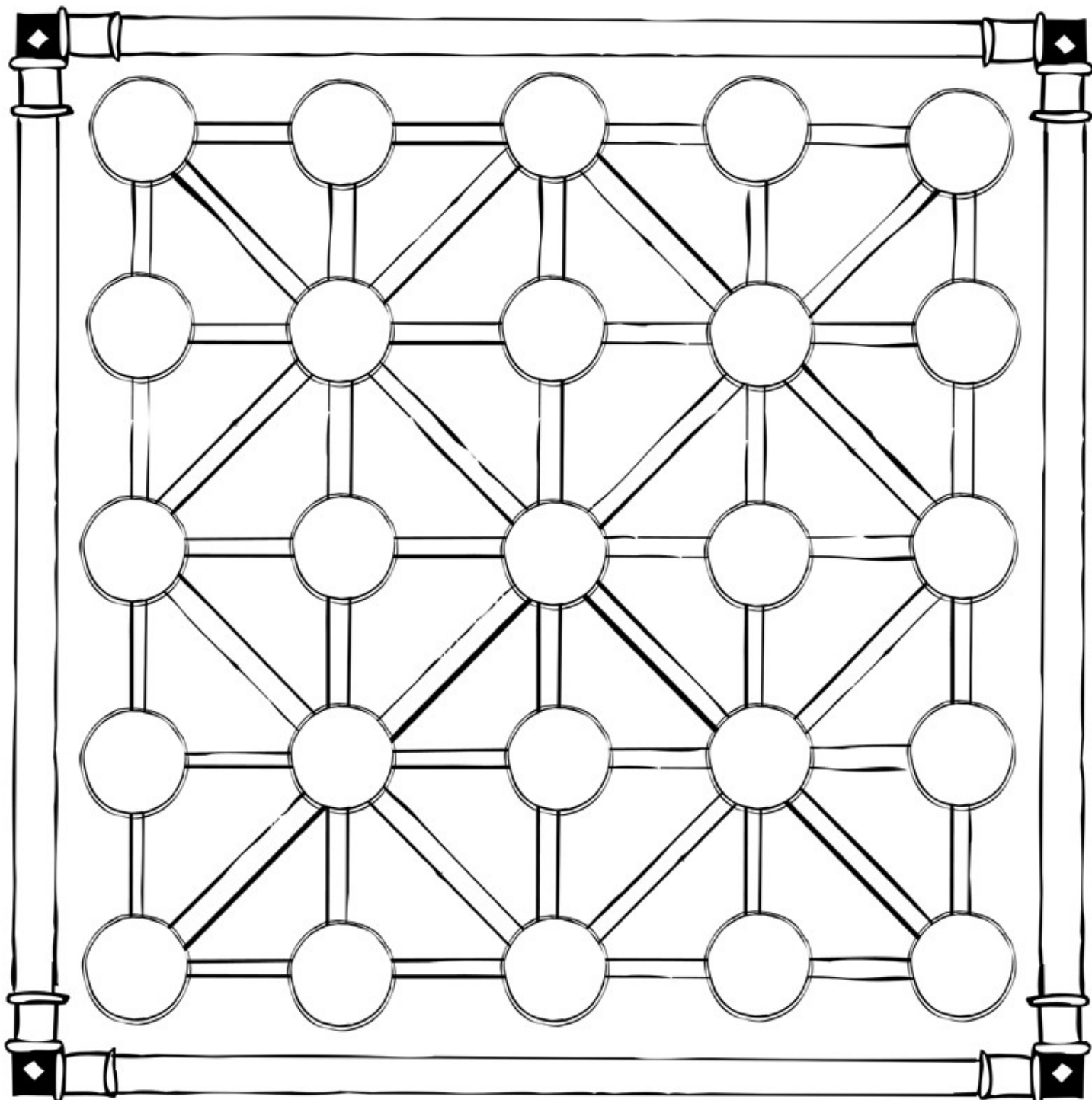
La Viuda Reposada vol enganyar Tirant. Ha amagat Plaerdemavida, Lauseta, Carmesina i a ella mateixa en diferents pèrgoles. Al peu de cada una hi ha el dibuix de la gent que NO hi està. Dibuixa el personatge que s'amaga en cada pèrgola.

EL PERSONATGE OCULT

Ara Tirant ja sap on s'amaga cadascun, però no sap com trobar Carmesina ni tampoc Lauseta per a venjar-se d'ell. Quin camí el porta a Carmesina? I quin a Lauseta?

EL LABERINT





L' ALQUERC

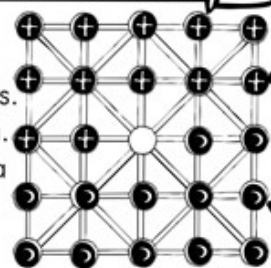
Retalla les peces del joc i posa-les al tauler com en el dibuix del costat.

L'objectiu és menjar-se totes les peces contràries, o evitar que puguen moure's.

Les peces es mouen en totes les direccions per les línies, de casella en casella.

Saltant amb una peça pròpia per damunt d'una contrària a una casella buida que tinga darrere, aconseguim menjar-nos-la. Es poden encadenar salts.

El nom àrab d'este joc és Al Quirkat, i és l'origen de les nostres dames.





FES-TE L'ESCUT

En ser nomenat cavaller o dama, s'accepten els blasons i símbols que vos identificaran.

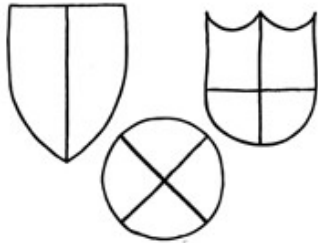
1. Tria un perfil per al teu escut (n'hi ha més variacions); després, fes-li si vols una vora.
2. Pots fer-li particions i posar coses diferents a cadascuna o copiar el mateix element.
3. Tria un color de fons o fes una combinació de colors seguint estos i altres patrons.
4. Posa-li els elements que vulgues. Ací hi ha alguns models, però pots inventar-te'ls.



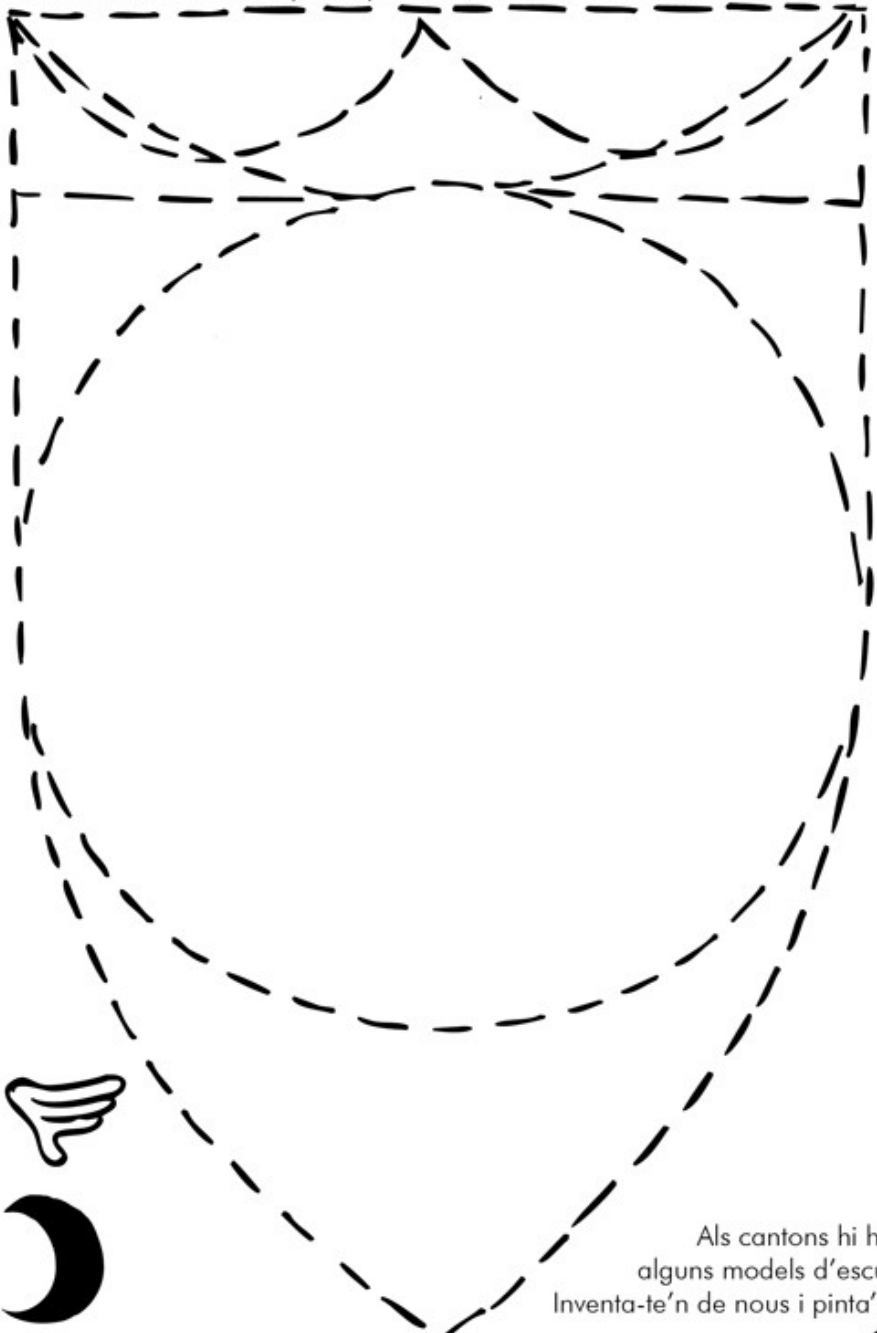
PERFILS



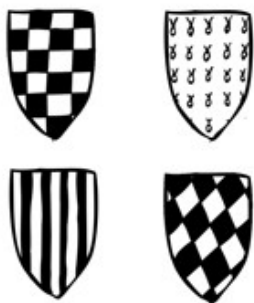
PARTICIONS



Usa estes línies com a patró per a dibuixar el teu escut.



FONS

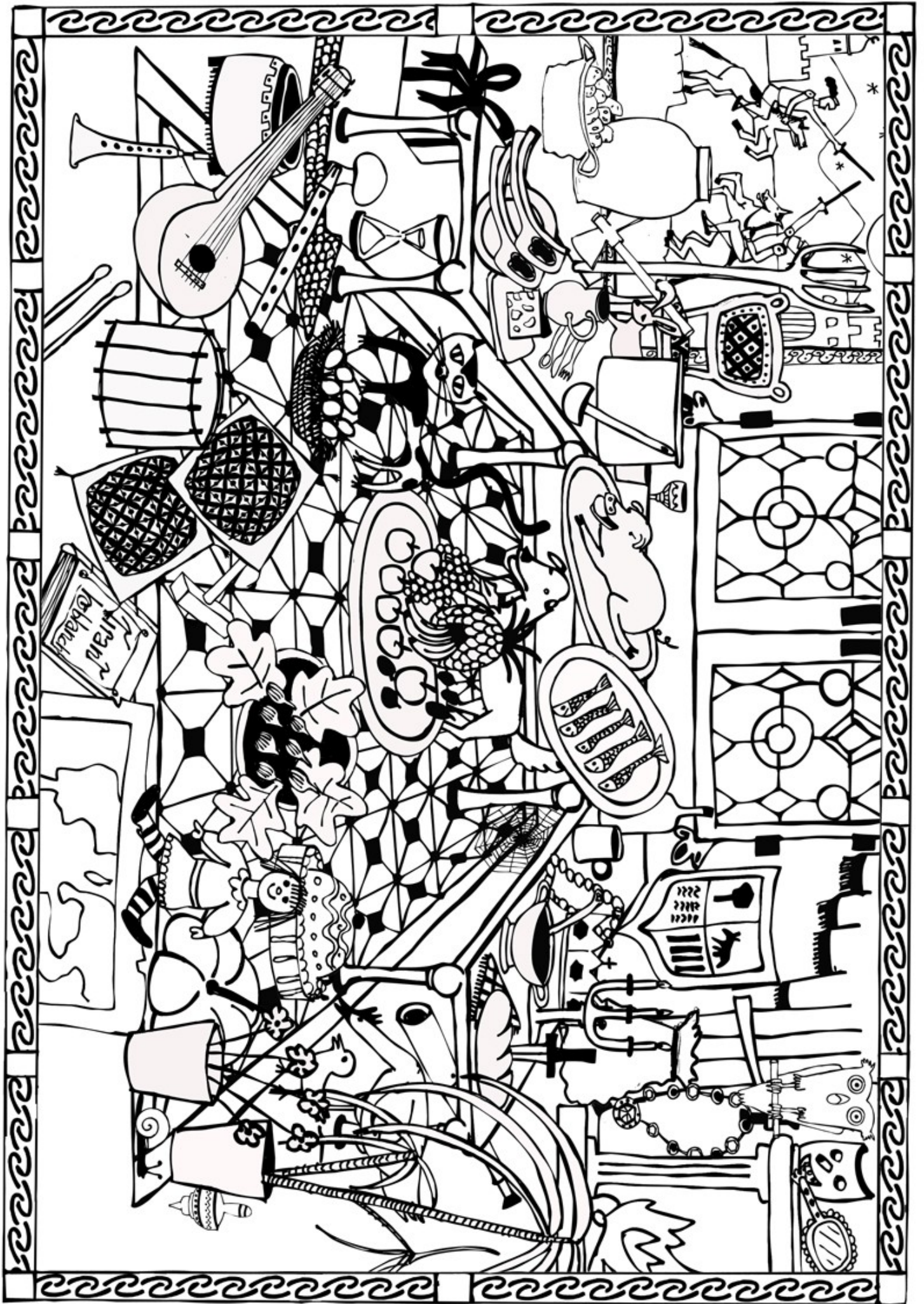


ELEMENTS



Als cantons hi ha alguns models d'escut. Inventate'n de nous i pinta'ls.





DE FESTA

Tirant, al llarg dels seus periples, troba moments de celebració: coronacions, homenatges, bodes...

Per a preparar la festa cal que hi haja de tot. Així que hem preparat un gran banquet en què podeu fer moltes coses.

Veig-veig

Segur que ja hi has jugat: algú mira el dibuix i es fixa en una sola cosa; els altres han d'endevinar quina cosa és fent preguntes. Les preguntes només es poden contestar amb un sí o un no.



Les llistes

Esteu preparant el convit, i cal fer llistes de tot el necessari. Vos poseu totes i tots al voltant del dibuix i vos concentreu.

Algú diu una lletra, i tots heu de fer la llista més gran possible d'objectes que hi haja al dibuix i que comencen per la lletra dita. Només teniu un minut.

Els punts

Per cada paraula bona +1 punt

Per cada paraula mal escrita o que no estiga al dibuix: -0.5 punts

Per cada paraula bona que només està en la meua llista: +2 punts

Per cada grup de cinc paraules +1 punt

Qui guanya?

Qui més punts tinga després de fer cinc llistes.



La gran llista

El joc consisteix a mirar el dibuix durant dos minuts.

Passat este temps, amaguem el dibuix. El que cal fer és la llista de tots els objectes que recordem del dibuix. Tenim només un minut per a apuntar-ho tot.

Guanya qui més objectes correctes té en la llista.



Pinta el dibuix

Per descomptat, pots pintar el dibuix de colors.



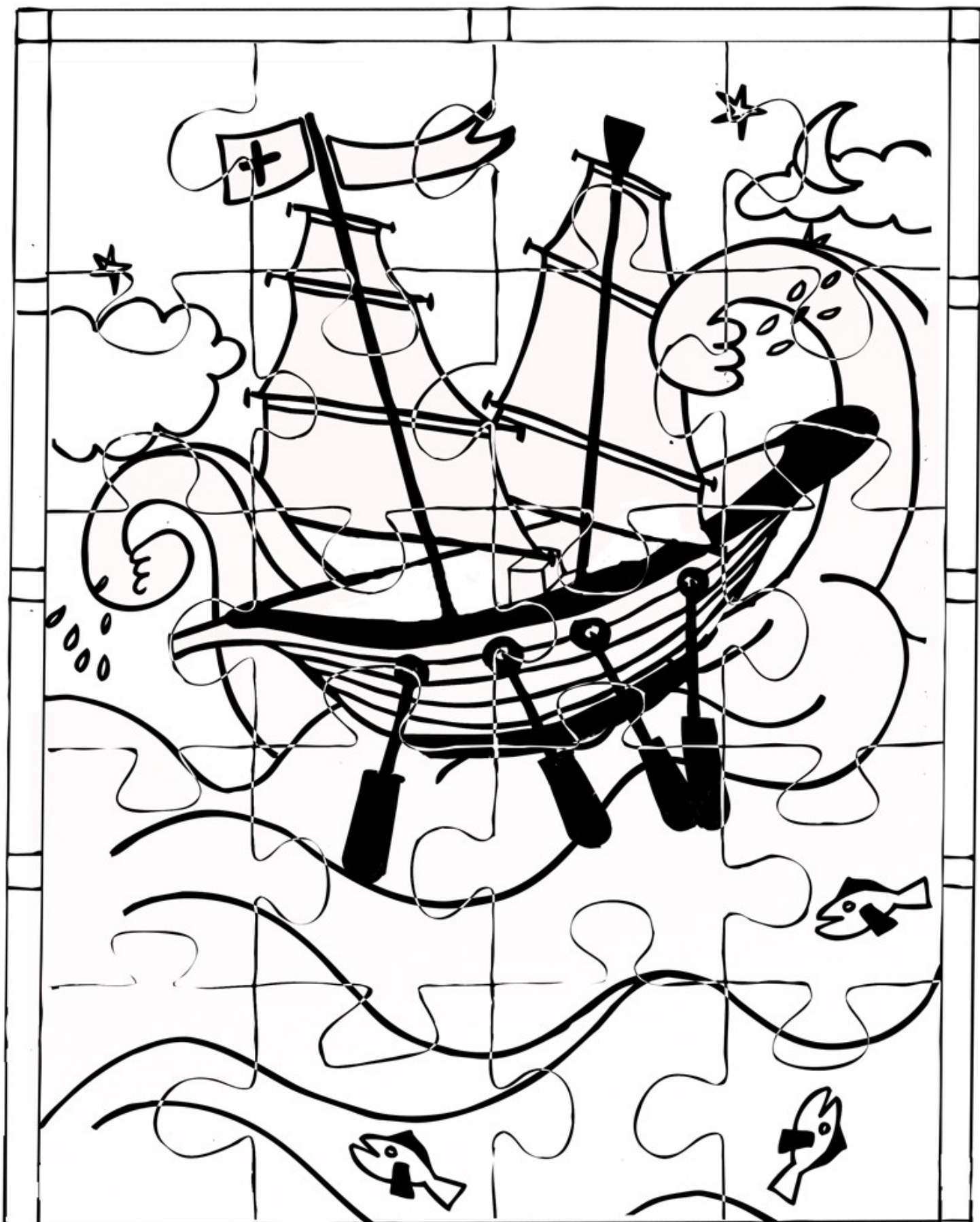
On he deixat les claus?

Hi ha qui és molt despistat i no troba les coses. Series capaç de trobar els següents objectes al dibuix?

| | | | |
|-----------------|------------------|----------|--------------|
| gos | poma | crelles | espill de mà |
| espasa | tassa | sac | lluna |
| foc | xulles | punyal | porta |
| escut | copa | palmera | catifa |
| caragol | mussol | forca | llibre |
| vidriera | regal | nina | carxofes |
| martell | rellotge d'arena | estrela | porquet |
| gat | tambor | corona | gera |
| sopa | pinya | cadira | castell |
| plàtans | conill | finestra | ampolla |
| culerot | teranyina | xampinyó | mapa |
| la cua del drac | mocador de coll | dolçaina | tina |
| collar | cortines | gall | raim |
| allargavistes | trompa | coixí | destal |
| sardina | flauta | tambor | baquetes |
| forquilla | pastís | pallet | carbassa |
| flors | cavall | màscara | canelobre |



PREGUNTA: Quina cosa NO hauria d'estar en esta llista?



LA GRAN TEMPESTA

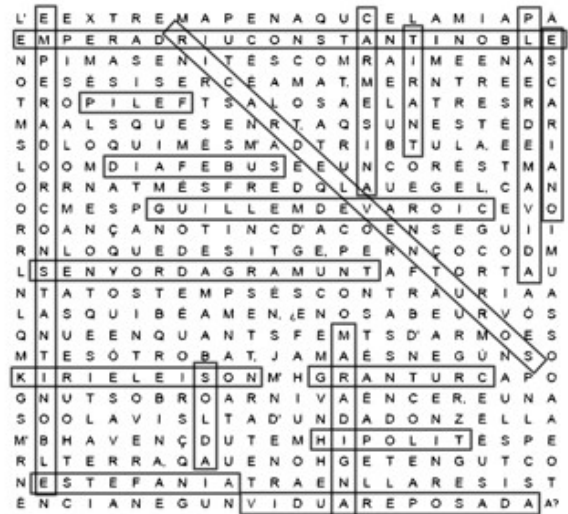
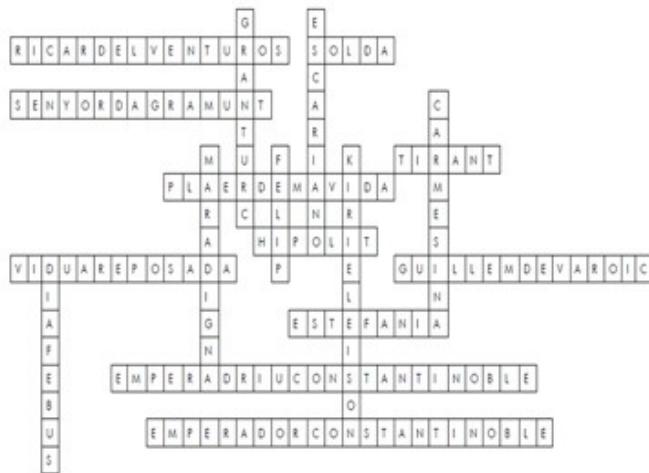
Tirant i Plaerdemavida han quedat atrapats al seu vaixell dins d'una gran tempesta. Arribaran al nord d'Àfrica, on correran moltes peripècies.

Pinta de colors el puzzle, retalla'l i juga-hi.



SOLUCIONS

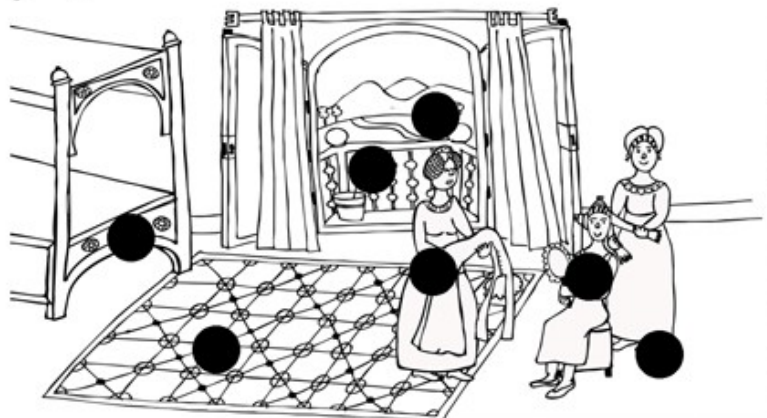
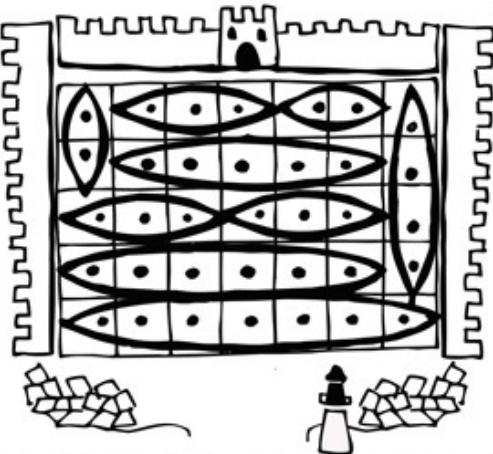
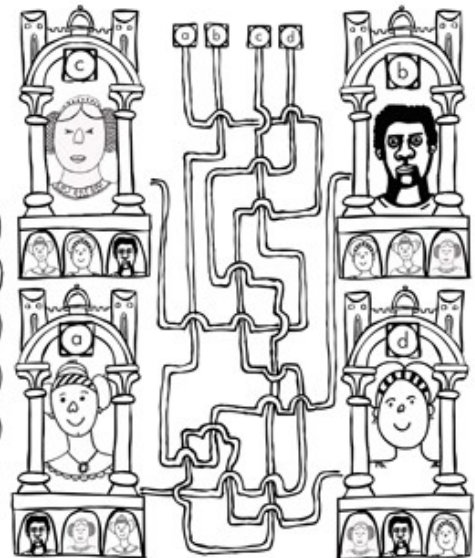
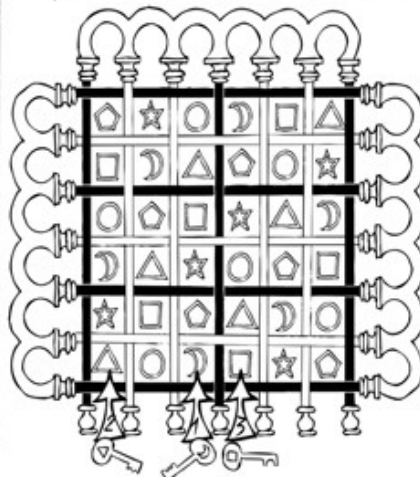
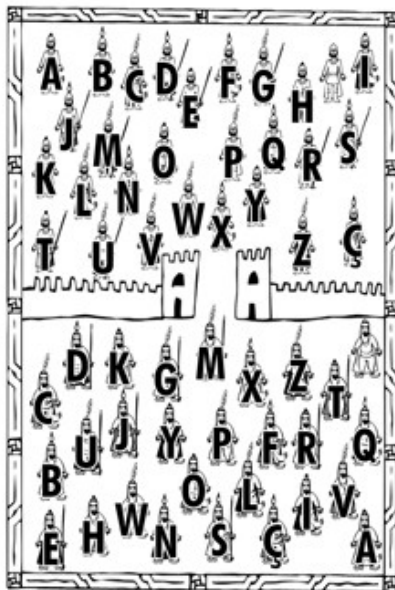
Si vas despistat o necessites un poc d'ajuda, ací tens les solucions, però no les uses per arribar ràpid a tindre les respostes; per a arribar a algunes solucions cal fer camins llargs, així que no desesperes, i torna a intentar-ho abans de llegir la solució definitiva.



L'extrema pena que la mia ànima sent és com ame e no sé si seré amat. Entre tots los altres mals que sent, aquest és lo qui més m'atribula, e lo meu cor és tornat més fred que gel, com esperança no tinc d'aconseguir lo que desitge, per ço com la fortuna tostemps és contrària als qui bé amen. ¿E no sabeu vós que en quants fets d'armes me só trobat, jamás negú no m'ha pogut sobrar ni vèncer, e una sola vista d'una donzella m'ha vençut e mès per terra, que no he tengut contra ella resistència neguna?

El producte de la llista

No poden haver-hi creïlles perquè encara no les havien portades d'Amèrica.





ANY 600 ANIVERSARI
J OANOT MARTORELL
GENERALITAT VALENCIANA



*Biblioteca
Valenciana*

4TRIA
EL TEU
I LLIG

SOM lectura