

# 13. Els caçatalents

## **Edat**

a partir de 10 anys

## **Durada**

una sessió d'una hora (mínim); s'hi poden dedicar dues o més sessions

## **Grup**

fins a 30/40 participants

## **Materials**

fulls de paper, llapis, còpies dels fulls de treball, pissarra, guix, retoladors, enciclopèdies sobre fauna

## **Espai**

interior o exterior

## **Matèries**

ciències naturals, llengua, literatura, educació artística

## **Conceptes clau**

animal, sentiments, prejudicis, instint, comportament, conservació de la biodiversitat

## **Altres conceptes**

Salvatge, domèstic, biodiversitat, herbívor, carnívor, omnívor, hàbitat, espècie, mitjans de comunicació, reall/fictici, espècies amenaçades, extinció d'espècies, tradicions i costums

## **Procediments i valors**

anàlisi, descripció, caracterització, classificació, identificació de semblances i diferències, comparació, maneig d'informació, argumentació, evocació, expressió oral i escrita, manifestació de sentiments; apreciació, cooperació, receptivitat

## **Objectius**

L'activitat pretén ajudar a:

- distingir entre animals reals i personatges imaginaris
- diferenciar les característiques dels animals reals de les que surten a les llegendes, les narracions infantils i els dibuixos animats
- descobrir algunes de les associacions que fem entre certs animals i determinades característiques humanes; valorar el fonament d'aquestes atribucions
- observar com la presentació fictícia, favorable o desfavorable, d'una espècie pot condicionar la nostra percepció i predisposar-nos a estimar i preservar tal espècie o bé a considerar-la indesitjable i perillosa.

## **Activitat**

Els participants es convertiran en «agents d'actors» i hauran de buscar l'animal més indicat per representar un personatge d'una pel·lícula. Caldrà que preparin uns bons informes dels seus clients per aconseguir que els seleccionin per participar en el film.

## Informació

Estem d'acord que **només podem estimar el que coneixem**, però... com fem la coneixença del nostre entorn i dels éssers vius? La manera com hi entrem en contacte pot determinar un coneixement més o menys fidedigne i una valoració més o menys afinada.

Si prenem com a exemple els animals, protagonistes freqüents de contes, llegendes, dibuixos animats, etc., acceptarem que **la familiaritat que hi establim** a través de la TV, els còmics i altres ficcions **pot influir sobre la percepció que en tenim**, especialment si es tracta de la mainada. L'observació de les **característiques antropomorfitzades de la majoria dels animals** que apareixen als dibuixos animats, junt amb la manca generalitzada d'observació dels mateixos animals en la realitat, fan que els infants, i fins i tot alguns adults, es formin **idees totalment desvirtuades de com són i de com viuen molts animals salvatges**.

Per exemple, el fet que un felí sigui silenciós quan s'acosta a una possible presa és conseqüència de les seves característiques morfològiques i de comportament (etològiques), és a dir, de la seva adaptació al medi per sobreviure i de la seva necessitat d'alimentar-se, i no pas d'un caràcter pervers i traïdor que el porta a atacar per sorpresa víctimes indefenses.

Quan desconeixem les característiques i la manera de viure d'un animal i només disposem d'una imatge, resulta fàcil de preveure quin serà el resultat de comparar, per exemple, una fotografia d'una aranya peluda amb la d'un ós panda. El problema és que, moguts per la simpatia o antipatia que ens desperta la imatge d'un animal, **tendim a fer una valoració global de la seva manera de ser**, sense conèixer en absolut ni el seu comportament, ni les seves funcions, ni la relació que té amb el seu entorn i amb altres animals.

**Aquestes actituds poden fomentar comportaments nefastos, tant per a la conservació dels animals, com per al nostre propi benestar.** Per exemple: matar aranyes perquè «són lletges» pot fer que augmenti la quantitat d'insectes que ens molesten, o matar llops perquè «són perillosos» prop de les granges, pot fer que augmenti la quantitat de porcs senglars a la muntanya i que aquests hagin de baixar als sembrats per trobar menjar.

**En casos extrems, els prejudicis negatius envers una espècie animal poden conduir a la seva extinció.**

## Desenvolupament pas a pas

### Preparació

1. Imprimiu la **fitxa «Personatges de pel·lícula»** (documentació necessària) amb les definicions dels personatges que trobareu a l'apartat de recursos de l'activitat: una còpia per cada grup.
2. Feu **6 còpies de la fitxa «Sóc un bon actor»**, (documentació necessària) una per cada personatge, per cada grup de treball. Trobareu una proposta a l'apartat de recursos de l'activitat.
3. Imprimiu la **fitxa d'identificació dels animals «Expedient X»**. (documentació necessària) Cal disposar d'una fitxa per cada animal proposat durant l'activitat.

### Desenvolupament de l'activitat

1. L'educador explica als participants que és un **adinerat productor de pel·lícules** disposat a invertir en una nova producció. Té una història que vol convertir en pel·lícula però en aquesta història tots els personatges són animals. Atès que no coneix gaire aquest tipus d'actors, ha hagut de **recórrer als millors «agents d'actors» del país**, als quals demana cartes de presentació dels seus representats.
2. Formeu **grups de tres o quatre membres**. Cada grup disposarà d'una **fitxa amb les definicions** dels sis personatges que intervenen a la pel·lícula.
3. Hauran de llegir les descripcions i entre tots **triar, per a cada personatge, un animal de diferent espècie**: el que considerin més adequat en cada cas segons les característiques donades.

**4.** Un cop tinguin definits els protagonistes, hauran d'**omplir el full «Sóc un bon actor»** per demanar la feina: un full per cada personatge. En aquest full hi escriuran tots els arguments que demostrin que el seu representat és el millor, incloent-hi el seu «historial professional», és a dir, totes les intervencions artístiques que recordin de cada animal triat (contes, llegendes, còmics, dibuixos animats, etc.) per intentar convèncer el «productor» que triar-lo a ell és la millor decisió. Cal que aquesta part de l'activitat sigui àgil, i per això és convenient limitar el temps a un màxim de 15 minuts per omplir tots els fulls.

**5.** Mentre els grups emplen els fulls de cada «actor», el director del joc passarà pels diferents grups anotant tots els animals proposats.

**6.** Un cop totes les «agències» tinguin la seva proposta d'actors feta, el productor les recollirà, tot plantejant que té dubtes sobre aquests informes. Tots els «actors» intenten quedar bé, i no sempre expliquen totes les coses tal com són; el productor s'ha de gastar molts diners en aquesta pel·lícula i vol estar segur que fa la selecció correcta. Per tant, **demanarà a cada agència informes**, tan reals com sigui possible, **dels animals que s'han proposat**.

Repartirà a cada grup fulls d'«expedient X», tants com sigui necessari en funció de la quantitat d'animals diferents que hagin sortit. Hi ha d'haver, com a mínim, un «expedient X» per a cada espècie. Encomanarà a cada agència els expedients d'uns quants animals concrets procurant que les «agències» omplin informes d'animals que no hagin proposat abans. El «productor» insistirà en la importància d'obtenir informes complets i objectius, atès que l'ajudaran a decidir si s'accepta o no determinat animal en el rodatge, o si es considera més apte per a un paper diferent del que havia demanat. La informació d'aquests expedients la podrà utilitzar també cada agència per rebatre el punt de vista de les altres.

**7.** Per omplir els informes és imprescindible que les «agències» **disposin de material de consulta** (enciclopèdies, diccionaris, etc.). Permeteu que hi dediquin una bona estona.

Podeu utilitzar diverses publicacions infantils i juvenils que contenen de manera regular articles o reportatges dedicats a la fauna:  
**Reporter Doc, Pandilla –Adena-WWF–, Cavall Fort, Tretzevents...**

**8.** Un cop acabats els expedients, el director del joc tornarà a repartir a cada agència la seva proposta d'actors i començarà la posada en comú. Cada grup, per ordre, haurà de llegir les fitxes d'actors que havia fet on explicava perquè un animal era el més adequat per a cada paper concret. Després, el grup que tingui l'«expedient X» de l'animal del qual s'està parlant, també l'haurà de llegir, i així es podrà **contrastar la informació i veure si els arguments que es donaven responen a les característiques reals o són fruit de la imaginació popular**.

**9.** Els grups podran **debatre entre ells** per tal de treure el màxim d'informació sobre les veritats i les mentides o deformacions d'informació que es tenen de cada animal.

**10.** El director ha de **moderar aquest debat** i ajudar a treure conclusions. **Estimuleu els participants a expressar les seves simpaties i fòbies respecte als diferents animals**, i demaneu-los que exposin les raons que provoquen aquests sentiments. Pregunteu als participants si consideren justificat que cada un dels animals tingui la imatge que li atribuïm i per què. Podeu aprofitar aquest moment de debat per posar en evidència falses creences i prejudicis sobre els animals i per ajudar a desmitificar-los. Aprofiteu les definicions reals que han fet, per recalcar com sovint atribuïm virtuts o defectes de manera gratuïta, en funció de la simpatia o antipatia que ens desperta un determinat animal i no per les seves característiques i comportament reals. Pot resultar interessant veure quina proporció de mamífers, insectes, ocells, peixos, rèptils, etc., han proposat per a cada personatge, i valorar si se n'extreuen resultats significatius. Subratlleu també que, a vegades, considerar indesitjable un animal pot portar aquest a estar en perill d'extinció. Recordeu que en el regne animal no hi ha bons ni dolents, sinó animals amb diferents capacitats i diferents funcions, però tots necessaris. Resultarà útil diferenciar entre comportament instintiu i comportament reflexiu, intel·lectual: remarqueu que els humans, com a animals racionals, tenim totes dues menes de resposta.

**11.** Un cop finalitzat el debat, demaneu que tornin a agafar el full amb les definicions dels personatges i que **valorin si continuarien proposant els mateixos animals per a cada paper** per les mateixes raons que van adduir inicialment, si canviarien les raons o si canviarien els animals.

## Avaluació

Per estructurar exercicis d'avaluació suggerim que els participants:

- esmentin dos animals que majoritàriament tinguin una valoració positiva i diguin dues característiques reals de cada animal que puguin justificar aquesta bona opinió
- esmentin dos animals que majoritàriament tinguin una imatge negativa i donin tres raons que justifiquin la seva existència a la natura
- de tots els animals que s'han proposat a l'activitat, decideixin quins inclourien en una llista de protecció d'espècies i quins no, argumentant el perquè.

## Suggeriments

- Per als grups de menys edat és recomanable reduir el nombre de personatges que cada agència ha de treballar, ja sigui eliminant algun paper, o bé repartint només la meitat dels personatges a cada equip.
- Podeu demanar-los que facin un dibuix de cada personatge, com si fos una «foto» que acompanyés la seva demanda de feina i que pot servir per veure com se l'imaginaven, com el farien moure, si va vestit o no, etc.
- L'activitat és una bona ocasió per enriquir el vocabulari sobre els caràcters i trets de personalitat dels individus.

## Extensions

### Per a grups de 4 a 7 anys

- Feu un sondeig previ entre el grup per veure quins són els contes amb personatges interpretats per animals que tot el grup coneix, quines sèries de dibuixos animats protagonitzades per animals s'emeten per TV i són més conegudes, etc. Seleccioneu quatre o cinc d'aquests animals diferents, preferentment personatges encarnats per animals domèstics (gos, gat, conill, ànec...). A partir d'aquí plantegeu un seguit d'observacions contrastant realitat amb ficció. Prepareu, per exemple, un vídeo dels dibuixos animats *Tom i Jerry*, i si és possible tingueu un gat o un ratolí (que pot ser d'algun dels infants) o, si més no, una fotografia de l'animal real. En una cartolina de color clar prepareu una graella per comparar les característiques dels dos animals, el real i el fictici. Es poden comparar tantes característiques com considereu oportú (van vestits?, porten sabates?, com caminen?, què mengen?, fan sorolls o parlen?, on dormen?, etc.). Podeu utilitzar retalls de revistes per representar les característiques que voleu remarcar.

### Per a grups a partir de 10 anys

- Agafeu la primera part d'aquesta activitat, en la qual, per grups, han de relacionar cada personatge descrit amb un animal, el que ells vulguin, i demaneu que a continuació redactin una narració, una història breu on intervinguin tots els personatges com si es tractés d'un guió teatral; un cop feta, cada grup haurà de representar la seva obra. Cada participant serà un personatge i haurà d'actuar segons el seu paper. Per caracteritzar els personatges, proposeu que confeccionin caretes de cartolina: això també donarà una idea de quina imatge es té de cada animal. Un cop fetes totes les representacions, caldrà debatre entre tots el aspectes més interessants que s'hagin observat: quins animals interpretaven els papers menys agradables i per què, si algun animal participava en més d'una representació, si feia sempre el mateix paper o no, si sortia molt perquè és molt conegut i familiar o perquè és un animal habitual en històries i pel·lícules, si les simpaties o antipaties responen a característiques reals o imaginàries, etc. Un cop finalitzat aquest debat, podeu proposar com a feina posterior fer un estudi de cada animal investigant les seves característiques reals i buscar una fotografia de l'animal per fer una exposició que sota el títol: *Com és, com el veiem*, agrupi les informacions que tenim de cada animal: per una banda, la informació real i la foto i, a sota, la careta que ells havien fet i la descripció del personatge.

### Per a grups a partir de 12 anys

- Partint de la mateixa definició de personatges, proposeu un joc per veure quants animals coneixem i quina imatge en tenim.

Confeccioneu un quadre de doble entrada: a la fila de dalt hi col·loqueu els diferents personatges i, a la columna de l'esquerra, hi posareu el nom dels grups d'animals (mamífers, ocells, peixos, etc.); feu fotocòpies d'aquest quadre, tantes com participants. Cada jugador disposarà d'un quadre i d'un llapis. Quan tots s'hagin llegit les definicions, els explicareu que hauran de pensar diferents animals a cada jugada; el director dirà un grup d'animals, per exemple, ocells, insectes, etc., i els jugadors anotaran el nom a la casella de l'esquerra i tindran un temps limitat per omplir totes les columnes amb l'animal d'aquest grup que considerin més adient segons la definició. Un cop finalitzat el joc, caldrà observar quins grups han resultat més complicats, quins més senzills i per què, quines coincidències s'han donat i per quines possibles raons, amb quin grup d'animals es quedarien i per què, i quines conseqüències podria tenir suprimir un grup d'animals.

D'obres literàries en què els animals «fan» de persones, n'hi ha en totes les cultures i des d'èpoques ben reculades. Isop n'escrivia en grec sis-cents anys abans de Crist, i Fedre ho feia en llatí. Un recull indi remotíssim, el *Calila i Dimma*, recorregué mig món, fou traduït durant l'edat mitjana a diverses llengües europees i tingué gran influència. L'obra més cèlebre en català és el *Llibre de les bèsties* de Ramon Llull, escrit el 1289. Més recentment són famoses les faules de La Fontaine en francès i de Samaniego en castellà.

A la web de *Una mà de contes* (link <http://www.unamadecontes.cat/web/blog/tema/88>) podeu cercar tots aquells contes il·lustrats que tenen com a protagonista un animal.