

La Tela de la Torre Negra

Dinàmiques de preparació i avaluació de les activitats sobre Torre Negra.

Explicació:

Disposem d'una tela amb un paisatge pintat (el paisatge de Torre Negra) en la que és possible enganxar-hi figures (com la cuineta del CEPA). El paisatge es compon de bosc, camps agrícoles i una riera. Amb una estructura de fusta es manté dreta. La mida (muntat) és gran, com d'un metre per dos.

Disposem també de moltes figuretes d'animals, fulles, etc., per poder jugar als diversos jocs, que es poden enganxar a la tela.

Tot junt cap dins d'una maleta.

Aquest material és la base de diverses dinàmiques on els infants i joves han d'anar enganxant les figures en el paisatge. Hi ha moltes possibilitats i variacions. Algunes de les activitats estan explicades per si es prefereix fer abans de l'activitat de visita a la zona, allà mateix o bé després.

Les propostes són obertes i cal que cadascú les adapti a la seva realitat.

Joc 1: Torre Negra.

Les figures han d'estar al terra, davant el paisatge desplegat:

Abans d'anar a la Torre Negra: Es demana que diguin què pensen que trobaran a la TN. Que surtin un a un i agafin el que creguin que trobaran. L'han d'enganxar allà on toca.

A la Torre Negra: Es demana que vagin sortint un a un i enganxin allò que vegin en l'entorn, al lloc correcte.

Després de la Torre Negra: Repetir com a avaluació, com un joc de recordar.

Joc 2: el pas de les estacions.

Es planteja quins dibuixets dels que tenim els trobem a l'estiu, quins a la tardor, quins a l'hivern i quins a la primavera, amb la dinàmica d'anar sortint i posant-los allà on correspon. A partir del paisatge que ens queda a cada estació, podem treure els elements que es puguin menjar i "cuinar" a una taula que anomenem cuina. La qüestió és fer com que cuines (fregeixes tal cosa, trossegues tal altra, etc.) i finalment fem un dibuix del resultat i ens ho mengem, o fem un mural on cada estació té els seus menjars.

Es podria plantejar després portar a la pràctica alguna de les cuinades que hem fet.

Joc 3: qui es menja a qui? I efectes sistèmics de les desaparicions.

Un cop està posat un primer element de la Torre Negra es pot preguntar qui se'l menja o què menja. Segons vagin sortint les diferents baules de la xarxa tròfica, es van posant a la tela. Es poden posar fletxes per recordar el sentit de les menjades.

Un cop totes posades, es pregunta: “què passa si un dia no hi hagués X element?” i es treballa qui es veuria afectat i com tota la xarxa és dependent.

Joc 4: els sons de la Torre Negra (per petits).

Amb una cinta amb sons o bé amb reclams, es pot anar preguntant: “qui fa aquest soroll?” i anar penjant al seu lloc els animals.

Joc 5: la biodiversitat de la TN (per més grans).

Anar explicant els costums i sons d’algunes espècies emblemàtiques de la TN a mesura que anem penjant els dibuixos. L’explicació s’ha de fer amb moltes preguntes i interacció.

Joc 6: educant actituds.

Un infant surt al davant de la tela. Agafem una figura i la posem al seu lloc. Li demanem com s’ha de comportar perquè aquest animal o planta no tingui por i pugui estar content a casa seva. Han de fer una mica de teatre. Que vagin sortint en grups de tres, de més, per adonar-se que el silenci és difícil de fer.

Es pot anar demanant a alguns que facin alguna cosa que no està bé (arrencar una planta, agafar un ocell) i a veure què li diuen la resta. Caldria provocar reaccions entre ells/es, i treballar l’autocontrol, com parlar-se, etc.

Joc 7: les escombraries als espais naturals.

Preparar la tela incloent escombraries i preguntar quin animal o planta es pot fer mal amb cada una i per què. Anar-les retirant i explicar com fer-ho (dur una bossa, anar amb compte quan s’agafen, dur-les als contenidors adequats, no dur deixalles de passeig, etc.). Quan trobem una cosa orgànica explicar que es converteix en adob i no cal retirar-la, però potser sí amagar-la. Es pot aprofitar, segons l’edat, per a treballar el temps de degradació de cada material, o fins i tot més coses de cada material (el Cicle de Vida, etc.).

Joc 8: l’efecte de les carreteres (grans).

Com impacta una nova carretera a la zona? Podem fer servir granotes per exemple, algun ocell i un porc senglar. Primer es posen els animals al seu lloc i s’explica quins moviments fan (“a la nit surten als camps”, “a la primavera...”). Es posa la carretera i ens anem preguntant què li passarà a l’ocell (res, però potser no té alguns menjars), a la granota (l’aixafen), al porc senglar (l’atropellen i el cotxe s’abonyega).

Si posem més d’una granota o porc senglar, i la carretera els separa, veurem com es fragmenten les poblacions.

Joc 9: el passat i el futur.

Quins animals hi havia abans? Quins hi haurà en el futur? Podem tenir un parell de figures de persones del passat: romà/na, prehistòric/a, i algun del futur: un marciano? Un astronauta? Una persona que es protegeix de la contaminació? Quina visió del futur volem donar?

Si fem prou personatges podem explicar tota la història, amb els edificis o elements històrics de cada època. Podem anar preguntant què va fer cada un d'ells, o quin personatge va fer algun element. Podem explicar històries (contes) d'alguns personatges, com la llegenda de Sant Medir i Sant Cugat, que el Negrín s'amagava a la cova, etc.

I en el futur? Com serà la zona? Podem fer diverses hipòtesis: un camp de golf (es posa un golfista). Què passaria? Una carretera. Què passaria? Un pagès. Què passaria? I així.

Joc 10: recuperació de la riera

Aquí caldria ajudar-se d'alguns dibuixos fotocopiats i pintats perquè si no és massa heavy fer tantes figures.

Dibuix 1: la riera en el seu pobre estat actual, amb canyes i algun arbust.

Dibuix 2: la riera molt ben desenvolupada, amb més espai, més arbres, i el bosc de galeria en la seva màxima expressió.

Comencem amb el dibuix 1 (projectat, repartit, penjat com un pòster...) i preguntem: són importants les rieres? Qui pot menjar? Qui va a beure? Qui hi viu? Etc. I anar posant les diferents figures a la riera de la tela.

Seguim amb el 2: i si la riera fos així? Afegir els animals i plantes que hi podrien fer vida allà, i anar-les penjant al costat dels altres a la tela, de manera que es veu el potencial d'animals i plantes que hi hauria si estigués bé, però contrasta amb la realitat actual.

Joc 11: s'inventen contes.

Grups d'infants escullen algunes figuretes i s'inventen un conte. Han d'anar posant les figures a mesura que l'expliquen.