

## ELEMENTS NARRATIUS I VIATGE DE L'HEROI

1. Personatge que es considera universal en la majoria de cultures
  - Antagonista
  - Rodó
  - Pla
  - Arquetípic
  - Protagonista
  - Secundari
2. Personatge que s'oposa al protagonista
  - Antagonista
  - Rodó
  - Pla
  - Arquetípic
  - Protagonista
  - Secundari
4. Quan la narració està en primera persona i el narrador és el personatge principal diem que el narrador és extern protagonista.
  - Veritable
  - Fals
5. Quan la narració està en primera persona i el narrador és un personatge secundari diem que el narrador és intern testimoni.
  - Veritable
  - Fals
7. Quan la narració està en tercera persona i el narrador coneix els pensaments i accions dels personatges diem que el narrador és intern omniscient.
  - Veritable
  - Fals
8. L'estructura de la narració consta de tres parts:
  - Introducció, nus i desenllaç
  - Introducció, desenvolupament i conclusió
  - Introducció, nus i final
  - Plantejament, nus i desenllaç
  - Plantejament, nus i final
9. La veu que relata la història és
  - protagonista
  - autor

narrador

13. És el temps que duren els esdeveniments en el relat. Poden ser tota una vida o només unes hores.

Temps narratiu

Temps intern

Temps extern

14. Lloc que no existeix però que podria existir

espai fantàstic

espai irreal

espai imaginari

**Llegeix aquest conte:**

### EL SASTRE VALENT

1. Hi havia una vegada un sastre que treballava al seu taller i es va fer un entrepà de melmelada, ho va deixar a la taula i van venir moltes mosques. Amb un mocador va matar set del cop.

2. Quan el rei va saber, el va cridar per fer-li una proposta: si matava els dos gegants que hi havia al bosc, es podria casar amb la seva filla.

3. El sastre va anar a bosc amb el ferm propòsit de vèncer als gegants.

4. I allà estaven els dos gegants dormint com lirons, el sastre es va enfil·lar a un arbre i va començar a tirar pedres al capdavant dels gegants, aquests es van enfadar tant entre ells, que van començar a barallar-se i van acabar morts. El sastre va tornar al rei per reclamar la mà de la seva filla, però el rei li va dir.

- Abans de casar-te amb la meva filla has de caçar l'unicorn que està destruint els boscos.

Així que el sastre va anar a bosc i quan va aparèixer l'unicorn, es va fer perseguir i després es va amagar darrere del tronc d'un arbre. L'unicorn es va estavellar, va enfonsar la banya i va quedar atrapat.

- Ja està, va dir el sastre, quan va ser davant el rei. Ara ja em puc casar amb la princesa. Però el rei es va negar i li va posar una tercera prova.

- Has de capturar un enorme porc senglar. Després podràs casar-te amb la princesa.

5. El sastre va anar a bosc i quan se'l va trobar, el porc senglar el va perseguir. Tenia tanta por que es va amagar en una capella. El porc el va seguir, el sastre va sortir per una finestra i el va tancar dins de la capella.

6. La notícia va arribar a palau i el rei no va tenir més remei que complir la seva promesa i deixar que es casés amb la princesa.

7. Al casar-se amb la princesa es va convertir en rei i així va demostrar que més val ser llest de tenir força.

Fes correspondre cada fragment amb la fase de el viatge de l'heroi que li correspongui (atenció, hi ha 7 fragments, per tant sobren 3 fases)

|                                  |            |
|----------------------------------|------------|
| A. Mestre de dos mons            |            |
| B. Creuant el llindar            |            |
| C. Camí de proves                | Fragment 1 |
| D. Tresor o recompensa           | Fragment 2 |
| E. Creuant el llindar de tornada | Fragment 3 |
| F. Rescat des de l'exterior      | Fragment 4 |
| G. Crida a l'aventura            | Fragment 5 |
| H. Ajuda sobrenatural            | Fragment 6 |
| I. Ventre de la balena           | Fragment 7 |
| J. Status quo o món ordinari     |            |

Completa amb el personatge arquetípic;

Personatge que proporciona humor.

Vilà, enemic extern o interior.

Forces que s'interposen en el camí en moments importants.

Personatge que ajuda l'heroi.

Personatge femení que ofereix perill a l'heroi.

El que entrena o guia l'heroi.

El que porta la crida a l'aventura.

Criatura o persona canviant o que enganya l'heroi.

Completa amb el número que correspongui: (aquí tens algunes possibilitats, atenció, només cinc són correctes)

1. Mentor
2. Tresor o recompensa
3. Talismà
4. Deïficació o apoteosi
5. Creuant el llindar
6. Polimorf
7. Vol màgic
8. Rescat des de l'exterior
9. Mestre de dos mons
10. Ventre de la balena

- A. Objecte que té un significat especial per l'heroi
- B. Punt de la història en què l'heroi es presenta com un ideal o se l'adora com a un déu.
- C. Punt de la història on l'heroi s'ha d'enfrontar a la seva por més profunda o al mal més fosc de la història
- D. Punt de la història on l'heroi està sent perseguit o intenta escapar
- E. L'heroi deixa el món familiar i es muda a un món nou i desconegut