

NASCUT A BARCELONA EL 28 DE MAIG DE 1912, TÍSNER, COM ERA CONEGUT POPULARMENT
EN BELLES ARTS I VA ARRIBAR A TREBALLAR EN UN TALLER DEDICAT A FER ESCENOGRAFIA

VESS
COL·L
PLOM
ES S
DE LA
TROP
COL·L
945.I
ES S
MITJA
VA II
CATA
TRUM
A LA
TÍSNE
UN T
JA
L'ÈPO



8È CONCURS TÍSNER DE CREACIÓ DE JOCS DE CATALÀ

PLATA
FORMA
PER LA
LLENGUA

L'ONG del català

DE FET UN PSEUDÒNIM QUE VA UTILITZAR PER SIGNAR LES SEVES IL·LUSTRACIONS I CARIC
SEGUIT DE PUBLICACIONS COM EL BE NEGRE, L'ESQUELLA DE LA TORRATXA I LA CAMPANA

ULIC
JCIT
LITZA
E NE
IBAT
TALA
XTA,
LS P
IUIXA
BLES
'SCRI
ICIA
QUE
28 I
UBAN
R PA
DE C
ONÈ

Plataforma per la Llengua és una organització no governamental que treballa per promoure la llengua catalana com a eina de cohesió social als diferents territoris de parla catalana des d'una perspectiva transversal en l'àmbit socioeconòmic i audiovisual, en l'acollida lingüística als nouvinguts, en les universitats i en l'educació i a les administracions, entre altres camps d'actuació. En l'àmbit del joc, la juguina i el lleure en català, **vetllem per assegurar el dret que tenen els infants, adolescents i joves dels territoris de parla catalana de divertir-se, jugar i aprendre en la llengua de l'indret on viuen**, amb aquesta finalitat, proposem un concurs que promogui la implicació i la participació col·lectiva de mestres i alumnes en la creació i el desenvolupament de jocs inèdits que fomentin l'interès per la llengua catalana.

FINALITAT

L'objectiu del concurs és que alumnes, mestres i escoles descobreixin la faceta lúdica i creativa de la llengua catalana.



1. EL CONCURS

- > Es poden presentar al Concurs Tísner de Creació de Jocs de Català totes les propostes de jocs que desenvolupin l'aspecte lúdic i creatiu de la llengua catalana.

2. REQUERIMENTS

- > Aquest concurs va adreçat als **alumnes de 5è i 6è de primària** (10 i 11 anys) de les escoles de **tot el domini lingüístic** (Catalunya, Franja de Ponent, País Valencià, Catalunya Nord, Illes Balears, l'Alguer i Andorra).
- > Els projectes s'han de presentar per grup classe.
- > Cada grup classe només pot presentar un joc.
- > El joc ha de ser inèdit i en català.
- > **És requeriment indispensable que el projecte tracti qualsevol aspecte de la llengua catalana.**
- > El joc ha d'ésser pensat per jugar de manera col·lectiva.
- > Per participar en el concurs cal enviar les instruccions del joc i un vídeo resum en què es mostri com s'hi juga.

3. INSCRIPCIONS I PRESENTACIONS DE PROJECTES

- > La inscripció al 8è Concurs Tísner de Creació de Jocs de Català és gratuïta i s'ha de fer efectiva a la pàgina web www.jocsijoguines.cat
- > **El termini d'inscripcions s'obre dilluns, 19 de setembre, i s'acabarà el divendres 2 de desembre de 2022.**
- > El termini de presentació dels projectes es tancarà el divendres 31 de març de 2023.

4. CARACTERÍSTIQUES DEL LLIURAMENT DEL PROJECTE

Per participar en el concurs els alumnes han de crear un joc i, posteriorment, cal enviar-ne:

- a) Les **instruccions**, en format PDF.
- b) L'enllaç al **vídeo resum**.
- c) **Fotografies** generals del joc
- d) I, si s'escau, les **autoritzacions dels drets d'imatge**¹ corresponents als alumnes que surtin a l'enregistrament o al material fotogràfic.

A D'una banda, les **instruccions** del joc han de contenir, com a mínim, la informació següent:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| a) Títol | g) Altres (opcional): |
| b) Breu descripció (3-4 línies) | - Recomanacions o modalitats del joc |
| c) Objectiu | - Resum del joc (més extens que la descripció) |
| d) Nombre de jugadors i edat mínima | - Fotos de l'elaboració del joc |
| e) Material necessari | - ... |
| f) Funcionament | |

B En el **vídeo**, que no pot durar més de 4 minuts, s'ha de:

- | | |
|---|---|
| a) Mostrar breument el contingut del joc o material necessari per jugar-hi, perquè qui vegi el vídeo se'n pugui fer una idea sense tenir el joc físicament. | c) Opcional: explicar alguna curiositat o qualsevol informació que es consideri remarcable. |
| b) Fer una breu demostració de com s'hi juga. | d) Important: el vídeo no hauria de ser, però, una reproducció de les instruccions. |

5. TRIA DE PREMIATS

- > El jurat està format per especialistes en jocs, pedagogs i lingüistes.
- > El jurat atorga un primer, un segon i un tercer premi, i accèssits.
- > Juntament amb cadascun dels tres premis, es lliura el trofeu dissenyat especialment per al concurs.
- > **Es valorarà que l'activitat i el treball elaborat pels alumnes promoguin la reflexió al voltant de la llengua catalana. També es tindrà en compte la creativitat i originalitat del joc; la coherència entre el funcionament i l'estratègia de joc; la correcció i qualitat lingüística, i el discurs oral, d'acord amb el nivell educatiu de l'alumnat.**
- > A més, es prendrà en consideració que siguin projectes educatius motivadors, innovadors i que fomentin el gust per jugar en català.
- > A l'hora d'atorgar els premis, es tindrà en compte la pluralitat de territoris.
- > La decisió del jurat és inapel·lable.

6. ACTE DE LLIURAMENT

- > Els guanyadors del 8è Concurs Tísner de Creació de Jocs de Català es donaran a conèixer en un acte públic que tindrà lloc el cap de setmana del **27 i 28 de maig del 2023** de manera presencial. Es procurarà que l'espai on se celebrarà aquest acte sigui en una localitat cèntrica, tenint en compte tots els territoris del domini lingüístic per tal de facilitar-ne l'assistència.
- > Plataforma per la Llengua farà difusió dels projectes guanyadors pels mitjans de comunicació habituals.
- > El joc guanyador serà exposat al Museu de Joguet de Catalunya a Figueres.

¹Les famílies o els tutors legals han d'autoritzar, expressament i de manera diferenciada, Plataforma per la Llengua perquè pugui fer ús o difusió de les fotografies o vídeos en què surtin alumnes que participen en el concurs, independentment del que hagin signat amb el centre educatiu. Aquesta autorització s'enviarà a les aules inscrites un cop s'hagi tancat el termini d'inscripció.

EL NOM DE PLOMA AMB QUÈ SE'L VA CONÈIXER, TÍSNER, ERA DE FET UN PSEUDÒNIM QUE
ER SIGNAR LES SEVES IL·LUSTRACIONS I CARICATURES EN UN SEQUIT DE PUBLICACIONS COM

ESQ
AMB
EXIL
L 19
E LE
MITJA
VA IN
ATA
RUM
LA
OM
ALLE
EMP
OM
ET U
EGUI
RÀC
IANT

HAVI
HONS
ADA
UAL
DIBU
ILES,
SCRIP
GAR
QUE
28 D
TREI
SEGU
NICA
XER,
ICA
ANA
NES
IL V



© Família Artís-Gener

QUI ERA TÍSNER?

Nascut a Barcelona el 28 de maig de 1912, Tísner, com era conegut popularment, es va formar en belles arts i va arribar a treballar en un taller dedicat a fer escenografies. Però el seu vessant literari es va fer palès de seguida i, ja en temps de la Segona República Espanyola, va col·laborar en mitjans de comunicació de l'època, com ara *L'Opinió* i *La Publicitat*. El nom de ploma amb què se'l va conèixer, Tísner, era de fet un pseudònim que va utilitzar per signar les seves il·lustracions i caricatures en un seguit de publicacions com *El Be Negre*, *L'Esquella de la Torratxa* i *La Campana de Gràcia*.

Exiliat a Mèxic després d'haver combatut amb les tropes republicanes, Tísner es va mantenir en actiu dirigint publicacions catalanes de l'exili i col·laborant-hi. Va ser en aquesta època quan va publicar *556 Brigada Mixta*, editada el 1945.

En tornar al nostre país, va continuar publicant novel·les (entre les quals hi havia una de les seves obres més conegudes, *Paraules d'Opoton el Vell*, editada el 1968) i dibuixant per a mitjans de comunicació. Com a autor, no tan sols va crear obres imprescindibles, sinó que també va impulsar una nova etapa del Centre Català del PEN Club i l'Associació d'Escriptors en Llengua Catalana. Tísner va fer també traduccions al català d'obres de Borges, García Márquez i Truman Capote, entre d'altres, i va signar durant anys uns mots encreuats que es publicaven a la premsa i que van tenir una gran popularitat.

Font: <https://ja.cat/avHZV>

Organitza:



Amb el suport de:



**Generalitat
de Catalunya**

AQUESTA ÈPOCA QUAN VA PUBLICAR 556 BRIGADA MIXTA, EDITADA EL 1945. EN TORNAR
VA CONTINUAR PUBLICANT NOVEL·LES, ENTRE LES QUALS HI HAVIA UNA DE LES SEVES OBRES