

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 ESCENOGRAFIES

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



7È CONCURS  
TÍSNER  
DE CREACIÓ  
DE JOCS  
DE CATALÀ

PLATA  
FORMA  
PER LA  
LLENGUA

L'ONG del català

ULIO  
.CIT  
LITZA  
E NE  
IBAT  
TALA  
XTA,  
ALS F  
UIXA  
BLES  
'SCRI  
ICIA  
QUE  
28 I  
USAN  
R PA  
DE C  
ONÈ

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

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 nous nadius, en les universitats i en l'educació i a les administracions, entre d'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 del país on viuen** i, amb aquesta finalitat, proposem un concurs que promogui la implicació i la participació col·lectiva de mestres i alumnes en la creació i 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 a jugar de manera col·lectiva.

## 3. INSCRIPCIONS I PRESENTACIONS DE PROJECTES

- > La inscripció al 7è Concurs Tísner de Creació de Jocs de Català és gratuïta i s'ha de fer efectiva a la pàgina web [www.jocsijoguines.cat](http://www.jocsijoguines.cat)
- > **El termini d'inscripcions s'obre dilluns 13 de setembre i s'acaba dimarts 30 de novembre de 2021.**
- > El termini de presentació dels projectes es tanca divendres 8 d'abril de 2022.
- > Per participar al concurs cal enviar les instruccions del joc i un vídeo resum en què es mostri com s'hi juga.
- > Per a qualsevol consulta, podeu escriure a [concursodejocs@plataforma-llengua.cat](mailto:concursodejocs@plataforma-llengua.cat)

## 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, que han de contenir, com a mínim, la informació següent:

- Títol
- Breu descripció (3-4 línies)
- Objectiu
- Número de jugadors i edat mínima
- Material necessari
- Funcionament
- Foto
- Altres (opcional):
  - Recomanacions o modalitats del joc
  - Resum del joc (més extens que la descripció)
  - Fotos de l'elaboració del joc
  - ...

**B** L'enllaç al **vídeo resum**. En el vídeo, que no pot durar més de 4 minuts, s'ha de:

- 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.
- Fer una breu demostració de com s'hi juga.
- Opcional: explicar alguna curiositat o qualsevol informació que es consideri remarcable.
- Important: el vídeo no hauria de ser, però, una reproducció de les instruccions.

**C** I, si s'escau, les **autoritzacions dels drets d'imatge**<sup>1</sup> corresponents als alumnes que surtin a l'enregistrament o al material fotogràfic.

## 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 promouguin 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 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 7è Concurs Tísner de Creació de Jocs de Català es donaran a conèixer en un acte públic que tindrà lloc el cap de setmana del **28 i 29 de maig** de 2022 de manera presencial o telemàtica, segons les circumstàncies de la pandèmia de la Covid-19.
- > Plataforma per la Llengua farà difusió dels projectes guanyadors pels mitjans de comunicació habituals.
- > L'organització es reserva el dret de fer canvis davant de causes imprevistes.

<sup>1</sup>Les famílies o 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  
COM  
ALLE  
EMP  
COM  
ET U  
EGUI  
RAC  
IANT



© 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'Opton 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:



HAVI  
MONS  
ADA  
UAL  
DIBU  
ILES,  
SCRIP  
GAR  
QUE  
28 D  
TREN  
SEGU  
NICA  
XER,  
ICA  
ANA  
INES  
IL V

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