

## DAGFRID UNA BAMBINA VICHINGA

AGNÈS MATHIEU-DAUDÉ E OLIVIER TALLEC

«Mi chiamo Dagfrid. Sì, lo so, non è un granché.  
Tutte le mie amiche si chiamano Solveig o Astrid.  
Sono una bambina vichinga.»

### Il libro

La vita di una bambina vichinga non è poi così divertente: ci sono un sacco di capelli da intrecciare, di pesce da essiccare e di vestiti lunghissimi che ti si infilano tra le gambe. Ma le cose stanno per cambiare grazie a una bambina chiamata Dagfrid!

### Gli autori

**Agnès Mathieu-Daudé** (1975) è nata a Montpellier. Dopo gli studi in lettere e storia, si è dedicata alla conservazione del patrimonio artistico e infatti conserva opere da museo e ricordi d'infanzia, grandi passioni e marmellate; tutto ciò che è utile e soprattutto superfluo lei lo trasforma in romanzi per adulti e storie per tutti, illustrati da artisti talentuosi.

**Olivier Tallec** (1970) è nato a Morlaix in Bretagna e vive a Parigi. Dopo aver frequentato la Scuola superiore di arti applicate Duperré e aver viaggiato in Asia, Brasile, Madagascar e Cile, ha lavorato come grafico. Oggi fa l'illustratore per numerose testate giornalistiche e ha già pubblicato più di cinquanta libri per ragazzi.

### Perché leggerlo in classe?

- Per appassionare i bambini alla storia attraverso l'umorismo e l'avventura.



Pagine 44, € 7,50  
ISBN: 978-88-8362-540-4

12,5x19 cm

Traduzione di  
Donata Feroldi

**Testo in stampatello  
minuscolo**

Scopro e imparo

Scrivo e invento

Disegno e creo

Osservo e rifletto

Tutte le illustrazioni, se non diversamente specificato, sono tratte da:

Agnès Mathieu-Daudé e Olivier Tallec, *Dagfrid. Una bambina vichinga*, Babalibri, Milano 2022.

1

I vichinghi erano un popolo che viveva in Scandinavia. La Scandinavia comprende tre paesi: la Svezia, la Danimarca e la Norvegia.

- Sapresti trovarli su un mappamondo?
- Insieme ai tuoi compagni, o a un adulto, cerca tutte le informazioni che riesci sulla Scandinavia.

2

Come forse sai, la Scandinavia si trova molto vicino al Circolo polare artico, dove fa decisamente freddo! Senza starci troppo a pensare, scrivi le prime tre cose che ti vengono in mente quando pensi alla parola **FREDDO**.

.....

.....

.....



© Illustrazione di Olga Lecaye

1

A Dagfrid il suo nome non piace per niente e vorrebbe chiamarsi in un altro modo.

A te il tuo nome piace, oppure ne vorresti uno diverso?

Pensa se ciascuno potesse inventare il proprio nome!

Per esempio Orsomanno, oppure Pescaluna.

Inventa, insieme ai tuoi compagni, dei nuovi nomi per ciascuno di voi.



2

Lo sapevi che i vichinghi mangiavano non solo pesce secco, ma anche alci e gabbiani?

Prova a inventare una ricetta a base di uno di questi animali cercando di renderla il più divertente possibile. Una volta scritta la tua ricetta, leggila ad alta voce ai tuoi compagni.



INGREDIENTI

.....  
.....  
.....  
.....

PREPARAZIONE

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



1

I vichinghi viaggiavano a bordo di grandi navi chiamate **Drakkar**. Avevano una bellissima forma slanciata ed erano talmente robuste da navigare fino all'Islanda, la Groenlandia e persino l'America settentrionale. Avevano grandi vele ma anche tanti remi. Ma soprattutto, erano famose per avere una testa di drago scolpita a prua. Perché non giocare a battaglia navale immaginando di essere due flotte vichinghe impegnate in una battaglia? Ecco come si fa...



### OCCORRENTE

- due fogli di carta a quadretti
- due penne o matite
- un amico

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Sul tuo foglio a quadretti disegna un grosso quadrato fatto di 100 quadratini; la stessa cosa farà il tuo avversario.
- Per farlo, dividi il lato orizzontale in basso in dieci parti (piccoli segmenti), nominandole dalla A alla L, e il lato verticale sinistro in altre dieci parti, dall'1 al 10. Ora traccia le linee (dal basso verso l'alto e da sinistra verso destra) che tagliano il quadrato: avrai ottenuto uno spazio composto da 100 quadratini su cui posizionare le tue navi.
- Poi decidi con il tuo amico con quanti drakkar volete giocare: per esempio cinque drakkar. Ogni drakkar può essere fatto da tre, due o un solo quadratino. L'importante è che i quadratini che formano un drakkar siano tutti vicini in modo da formare dei rettangolini. Potete anche colorarli.
- A questo punto vanno disegnati tutti i drakkar sui rispettivi fogli.
- **Importante:** il tuo avversario non deve vedere dove sono disegnati i tuoi drakkar.
- Una volta disegnati i drakkar sul foglio, si estrae a sorte il primo giocatore. Sarà lui a sferrare l'attacco!

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Per attaccare il giocatore dovrà indovinare su quali quadratini è stato disegnato uno dei drakkar dell'avversario. Per esempio, può dire: A3.
- Se l'avversario ha un drakkar, o un pezzo di drakkar, posizionato in A3 è tenuto a rispondere «Colpito!», se il drakkar è composto da più caselle, oppure «Colpito e affondato!», se il drakkar è composto da una sola casella.
- Il giocatore che ha colpito un pezzo del drakkar avversario ha diritto di continuare con i tentativi. Quando riesce ad affondare l'intero drakkar dell'avversario, il turno passa all'altro giocatore.
- Quando un giocatore indica un quadratino su cui **non** si trova un drakkar (o un pezzo di drakkar), deve rispondere «Acqua» e il turno passa all'altro giocatore.

### CHI VINCE?

Vince chi affonda per primo tutti i drakkar dell'avversario. A quel punto grida «Skol!» che è il brindisi vichingo.

2

Osserva con attenzione l'immagine di **pagina 6** contando fino a dieci. Poi chiudi gli occhi, prova a ricordare tutto quello che hai visto e ridisegnalo nel riquadro qui in basso.

Puoi anche giocare con un amico o un compagno: chi ricorda più particolari dell'illustrazione originale vince la sfida!

