

## DAGFRID LA RIVOLTA DEL MERLUZZO

Agnès Mathieu-Daudé e Olivier Tallec

«Quando guardo fuori dalla finestra e vedo Odalrik steso dentro la barca, mi prende una tale rabbia che mi viene voglia di spaccare tutto, ma mi limito a lanciare le mollette (perché, dopo, sono io a pulire per terra).»



### IL LIBRO

La vita non è semplice per una bambina vichinga. A parte dover passare il tempo a pettinare trecce e lavorare a maglia, ci si aspetta pure che cucini... pesce! E come tutti sanno, Dagfrid odia il pesce! I vichinghi maschi, invece, possono andarsene in giro a saccheggiare villaggi e scoprire nuovi continenti. Che fare? Ma una rivolta, che domande.

54 pagine – € 8,50  
ISBN 978 88 8362 573 2  
12,5x19 cm  
Traduzione di  
Donata Feroldi

Testo in stampatello  
minuscolo

### PERCHÉ LEGGERLO IN CLASSE?

Per appassionare i bambini alla storia attraverso l'umorismo e l'avventura. Per stimolare l'intraprendenza e l'autonomia di pensiero.

Il dossier pedagogico suggerisce molte attività per approfondire la lettura, articolate in quattro aree:

 **SCOPRO E IMPARO**

 **SCRIVO E INVENTO**

 **OSSERVO E RIFLETTO**

 **DISEGNO E CREO**

### 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.

Tutte le illustrazioni, se non diversamente specificato, sono tratte da:  
Agnès Mathieu-Daudé e Olivier Tallec, *Dagfrid. La rivolta del merluzzo*, Babalibri

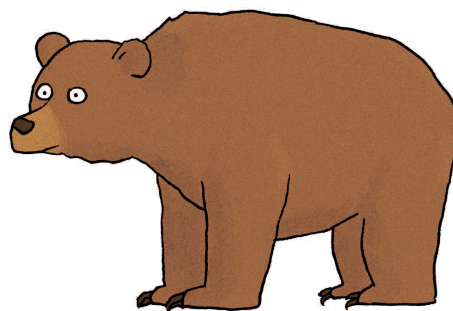
**Superbaba**  
è una collana  
**Babalibri**

# SCOPRO E IMPARO

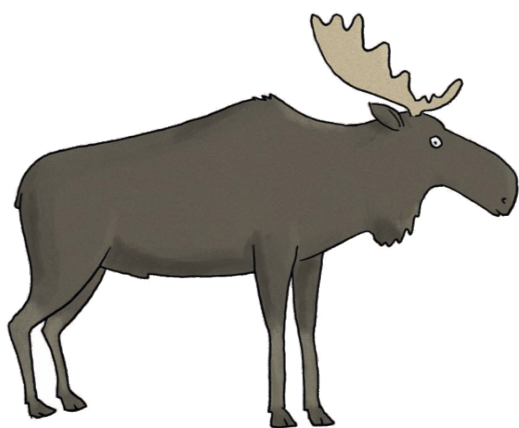
1

Conosci gli animali che vivono nelle terre dei vichinghi?  
Abbina il disegno di ogni animale al nome giusto!

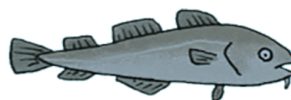
- MERLUZZO
- FOCA
- BALENA
- PECORA
- ORSO
- ALCE



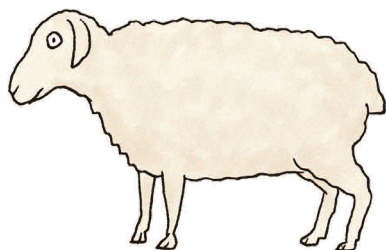
.....



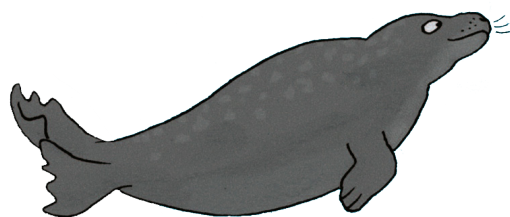
.....



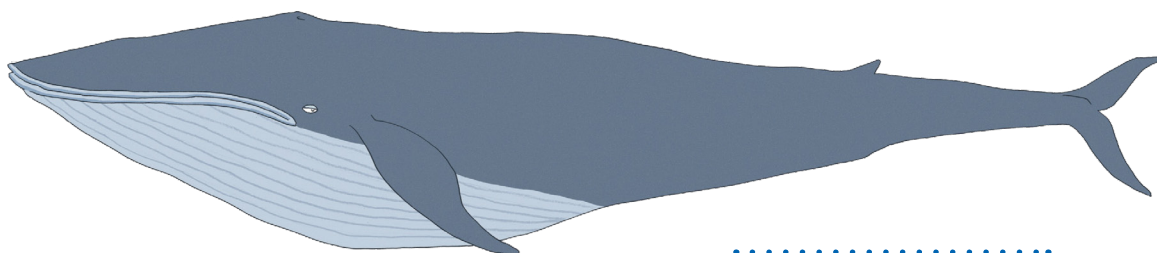
.....



.....



.....



.....

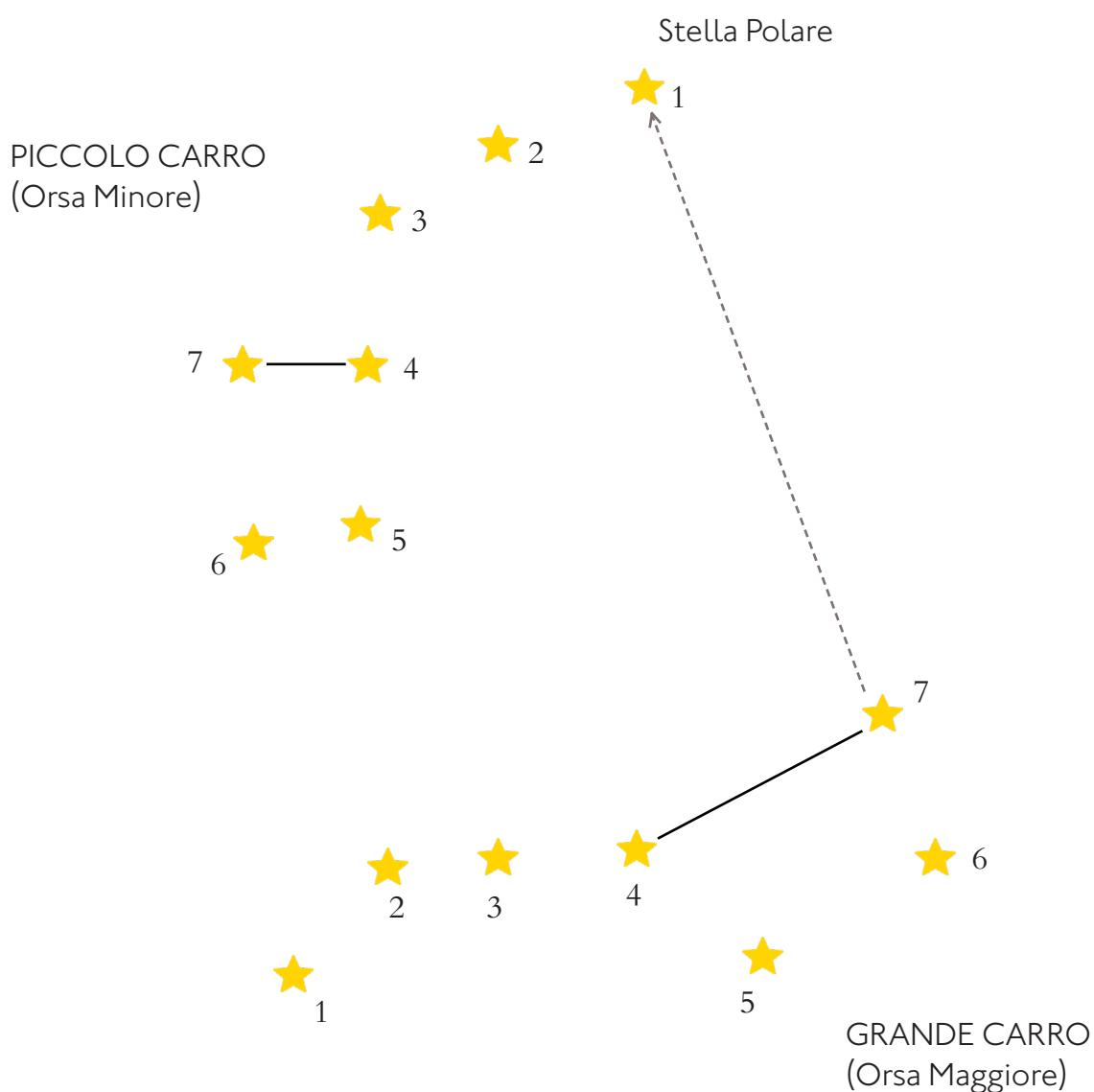
# SCOPRO E IMPARO

## 2

Per orientarsi in mare i vichinghi usavano le stelle. Unisci le stelline qui sotto e scopri due delle costellazioni più famose dei nostri cieli: l'**Orsa Maggiore**, con il **Grande Carro**, e l'**Orsa Minore**, con il **Piccolo Carro**. Il Grande Carro è formato dalle sette stelle più luminose della costellazione dell'Orsa Maggiore, mentre il Piccolo Carro da sette stelle dell'Orsa Minore.

A partire da queste due costellazioni puoi individuare anche la Stella Polare (Polaris), che indica il nord e si trova in linea con le ultime due stelle del Grande Carro.

Aspetta una sera limpida e prova a riconoscere queste costellazioni in cielo!



# SCRIVO E INVENTO

1

Come “merluzzo”, molti altri animali hanno un nome che contiene una lettera doppia. Scopriamoli insieme! Inserisci la lettera doppia che serve per scrivere correttamente il nome degli animali che trovi qui sotto.

CAVA\_\_O

SCI\_\_IA

GA\_\_O

GRI\_\_O

GIRA\_\_A

MU\_\_A

GA\_\_INA

STRU\_\_O



2

Dagfrid detesta cucinare e pulire: e tu? Hai un'attività, uno sport, una materia scolastica che proprio non ti piace? Usa le righe qui sotto per raccontare perché non ti va giù e provare a immaginare qualche soluzione che potrebbe migliorarla. Poi confronta la tua risposta con quella dei tuoi compagni e amici: vi piace fare le stesse cose? O avete gusti diversi?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# OSSERVO E RIFLETTO

1

Osserva l'illustrazione a pagina 41. Secondo te quale emozione sta provando il bebè? È triste, felice, arrabbiato o stupito? Da cosa lo capisci?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2

Ti sei mai chiesto che cosa vorresti fare da grande? Il cuoco come Odalrik? L'esploratrice come Dagfrid? Altro? Spiega cosa ti piacerebbe fare e perché ai tuoi amici e compagni.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# DISEGNO E CREO

# 1

In questo libro (e nella precedente avventura di Dagfrid) hai incontrato più volte barche e navi. I vichinghi erano esperti costruttori navali, e usavano le loro imbarcazioni per molti scopi diversi: guerra, commercio, esplorazione... Segui queste istruzioni e prova a costruire anche tu una nave vichinga!

## MATERIALI:

- cartone di recupero non troppo pesante
- un cartoncino bianco e ritagli di carte colorate
- un bastoncino (es. bacchette cinesi o spiedini)
- scotch di carta o scotch colorato
- pastelli o pennarelli
- forbici dalla punta arrotondata, righello, colla

## PROCEDIMENTO:

1. Facendoti aiutare da un adulto, misura e ritaglia i pezzi che comporranno la nave:

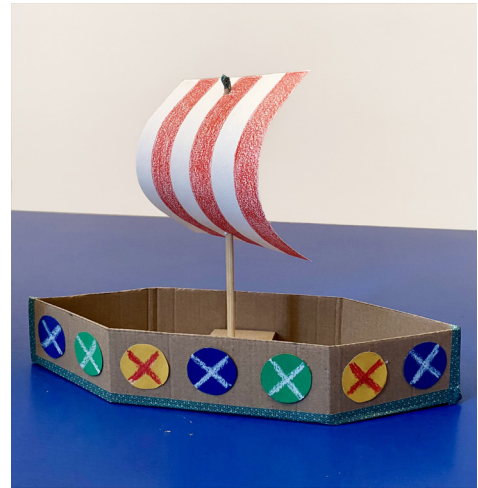
- a) 1 rettangolo 8x30 cm per il fondo
- b) 2 rettangoli 5x32 cm per le fiancate
- c) 1 rettangolo 5x12 cm per l'albero maestro

2. Ritaglia il fondo della nave in modo da formare due triangoli alle estremità e piega i cartoncini delle fiancate come mostrato a fianco. Usando lo scotch, unisci il fondo e le fiancate della nave.

3. Ritaglia dei cerchi nel cartoncino colorato e decorali come vuoi. Attaccali sui fianchi della nave: ecco gli scudi vichinghi!

4. Per la vela, ritaglia un rettangolo da un foglio di cartoncino bianco e coloralo a strisce rosse. Poi con le forbici fai due buchi in alto e in basso, per far passare il bastoncino. Buca anche il pezzetto di cartone (c) al centro e piegalo ai lati misurando 2 cm dal bordo. Infilare il bastoncino nel pezzo di cartone e infilare la vela; se necessario fissala in alto con un pezzetto di scotch.

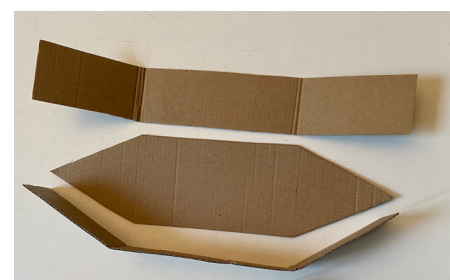
5. Incolla la vela all'interno della nave: puoi mettere sul fondo una pallina di plastilina oppure della colla per fissare il bastoncino. La tua nave è pronta!



1.



2.



3-4.



# DISEGNO E CREO

- 2** Immagina di essere un esploratore vichingo e di essere sbarcato su un continente sconosciuto. Come sarebbe?  
Usa questo spazio bianco per disegnare il tuo nuovo mondo.

