

DAGLI  
11 ANNI

## Andrea Molesini L'AVVENTURA DI ULISSE



PREZZO: 7,00 €

CODICE ISBN: 978880446124

ILLUSTRATORE: Fabian Negrin

ANNO DI PUBBLICAZIONE: 1999

NOME COLLANA: Junior +11

N° PAGINE: 160

FORMATO: 13,0 x 20,5

### RIASSUNTO

Il viaggio e la vendetta di Ulisse, l'attesa di Penelope e di Telemaco, raccontati con uno stile veloce e moderno e a tratti umoristico.

È un'interpretazione vivace e originale che però non tradisce la sostanza poetica e drammatica dell'antico poema di Omero.

Un libro di avventure, di guerra e di passione, dove il coraggio e la prudenza del mitico protagonista, il suo modo intelligente e toccante di affrontare il destino, il naufragio come la battaglia dei pochi giusti contro i molti corrotti, può affascinare i ragazzi.

### PAROLE CHIAVE

astuzia avventura coraggio guerra mitologia Odissea viaggio

### AUTORE

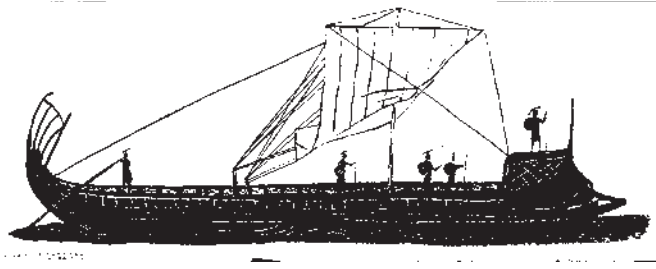
**Andrea Molesini**, veneziano, insegna all'Università di Padova ed è uno degli autori per bambini e ragazzi più conosciuti e tradotti. Attraverso una scrittura di grande qualità, dà vita a storie piene di ironia, avventura e immaginazione.

Ha vinto il premio Andersen *Il Mondo dell'Infanzia* 1999 come miglior autore.

### ILLUSTRATORE

**Fabian Negrin** è nato in Argentina, a Cordova, nel 1963. Ha studiato in Messico e ha lavorato come illustratore per numerose testate giornalistiche e case editrici internazionali. Si è trasferito a Milano nel 1989 e da alcuni anni si dedica anche all'illustrazione per l'infanzia.

Premio Andersen 2000 come migliore illustratore  
Premio Unicef 1995 come illustratore dell'anno



## ISTRUZIONI PER L'USO

Il libro si presta alla lettura ad alta voce già dalla quinta elementare.

Può essere naturalmente usato per presentare l'Odissea, ma anche per parlare di viaggi e di avventure (con un esempio "mitico"!).

Si può decidere di utilizzare solo alcune parti del viaggio di Ulisse e poi lasciare il libro in classe per chi vuole completarne la lettura.

L'autore intendeva ri-narrare un capolavoro dell'epica di tutti i tempi ed è con questa intenzione che lo proponiamo: il piacere di gustare insieme una 'bella storia'.

*"(...) un libro che io considero il libro dei libri: l'Odissea. (...) come libro la storia di Ulisse è imbattibile. Anche perché non si tratta di un poema arcaico, non è l'episodio-guerra che attraversa la vita dei personaggi ma il protagonista che attraversa gli episodi che la sorte gli impone. Un romanzo."*  
(Molesini)

I suggerimenti che troverete di seguito non intendono essere un'unità didattica sull'Odissea né tanto meno essere esaustivi di un argomento che sarà affrontato in modo accurato nel regolare svolgimento del programma di italiano.

## PER CHI VUOLE APPROFONDIRE:

- [www.andreamolesini.it](http://www.andreamolesini.it)
- mitologia e dintorni: [www.miti3000.org](http://www.miti3000.org)
- [it.encyarta.msn.com/encyclopedia\\_1041500323/Odissea](http://it.encyarta.msn.com/encyclopedia_1041500323/Odissea)

## SE VI È PIACIUTO, NEL CATALOGO TROVATE ANCHE:

- S. Lagerlöf, *Il viaggio meraviglioso di Nils Holgersson*
- P. Shipton, *PORCIUS, Odissea di un maiale*
- G.P. Panini, *Il grande libro della mitologia*

## ATTIVITÀ 1

### “OFFRIRE” IL RACCONTO

Offrire un racconto è un gesto di amicizia.

Demodoco, invitato a raccontare qualcosa, narra le peripezie di Ulisse. Ulisse, che è presente senza essersi fatto riconoscere, si commuove sentendo che le sue avventure sono degne del ricordo e del racconto.

Si chiede alla classe di disporsi in semicerchio immaginandosi ad un banchetto, perché il momento in cui si mangia è il momento in cui si scambiano i racconti, si celebra l'amicizia e lo stare insieme.

Ottenuta la giusta atmosfera, leggere le pagine 26, 27 e l'inizio della 28 in cui si narra l'incontro di Ulisse con i Feaci (la lettura richiede alcuni minuti).

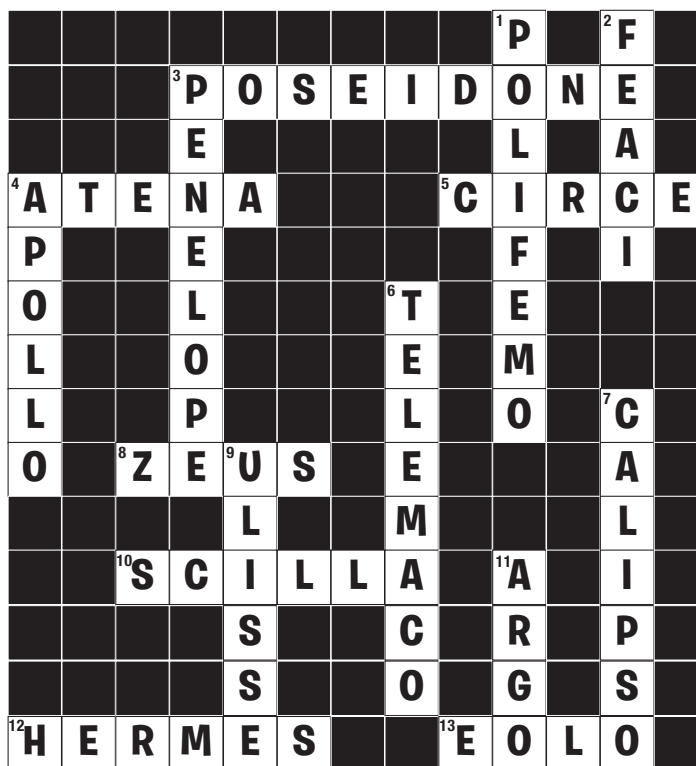


## ATTIVITÀ 2

### ALLA RICERCA DEI PERSONAGGI DEL POEMA: CRUCIVERBA

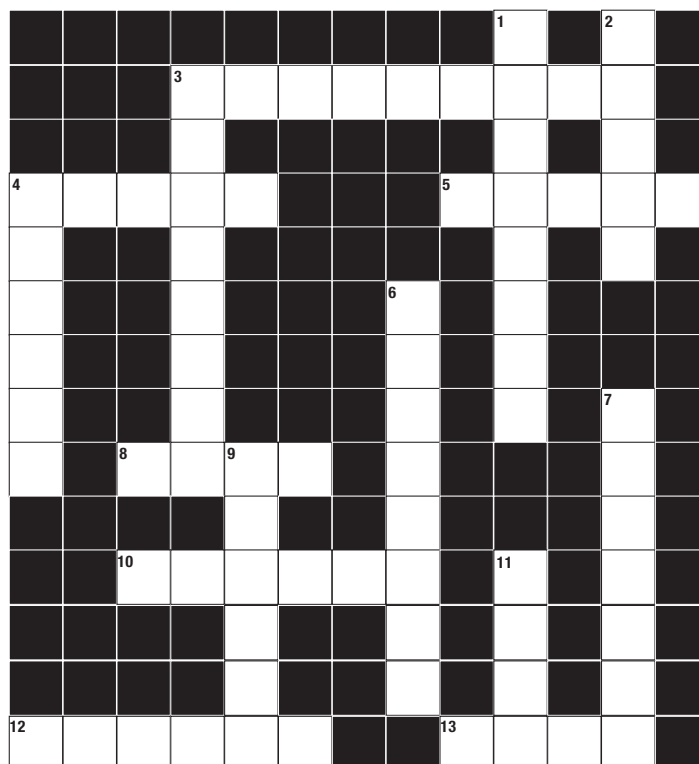
Si può decidere se usare il cruciverba da risolvere prima o dopo la lettura del libro.

Dato che prima potrebbe risultare più difficile, si può chiedere ai ragazzi di risolverlo a coppie.



## CRUCIVERBA

### ALLA RICERCA DEI PERSONAGGI DEL POEMA:



#### ORIZZONTALI

- 3** Signore del mare, fratello del Signore del cielo
- 4** dea della guerra e della saggezza
- 5** dea e maga, può trasformare gli uomini in animali
- 8** Signore del cielo, padre degli Dei e degli uomini
- 10** ninfa bellissima trasformata in mostro marino a sei teste
- 12** messaggero degli Dei
- 13** Signore dei venti

#### VERTICALI

- 1** ciclope con un solo occhio
- 2** popolo di navigatori, hanno barche magiche che leggono nel pensiero
- 3** moglie del Re di Itaca
- 4** dio del Sole,
- 6** figlio del Re di Itaca
- 7** ninfa immortale, innamorata dell'eroe della storia
- 9** l'eroe della storia e Re di Itaca
- 11** il fedele cane del Re di Itaca

## ATTIVITÀ 3

### OGNI VITA È UN'ODISSEA

Crescere è un'avventura che ci mette alla prova. Ci chiede di trovare il coraggio di superare difficoltà, insidie e di sentirci in viaggio.

Sulla falsariga dell'*Odissea* immaginare un nuovo viaggio in cui i ragazzi saranno i protagonisti. Il titolo dei capitoli (da fotocopiare alla pagina seguente) può essere utilizzato come traccia e loro, a coppie o in piccoli gruppi, inventeranno una nuova *Odissea*.

Si può decidere di assegnare il racconto del viaggio lasciando scegliere solo alcuni tra i titoli dei capitoli.



## OGNI VITA È UN'ODISSEA

-1-

LA MUSA

-2-

LA PARTENZA

-3-

LE SIRENE

-4-

IL GIGANTE

-5-

LA TEMPESTA

-6-

LA ZATTERA

-7-

LA MAGA

-8-

LA BATTAGLIA

-9-

LA GARA

-10-

IL RITORNO



## ATTIVITÀ 4

### ALLA RICERCA DI COLLEGAMENTI

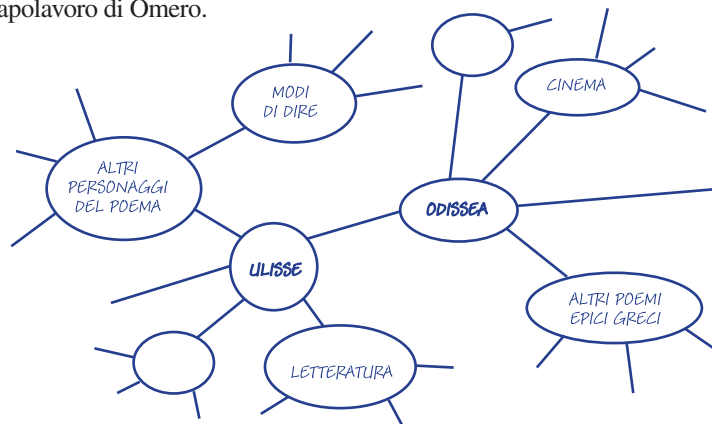
Il viaggio di Ulisse, gli eventi, i personaggi della sua storia sono diventati ormai parte integrante dell'immaginario occidentale.

Chiediamo ai ragazzi di trovare tutto ciò che in qualche modo è riconducibile al poema, anche se si tratta di qualcosa di curioso, insolito, inaspettato.

Si può iniziare semplicemente con una raccolta di idee, tipo *brainstorming*<sup>1</sup> e arricchirla poi di nuove informazioni.

Preparate un grande foglio bianco dove scrivere tutte le idee che vengono ai ragazzi o che si riescono a raccogliere insieme (nell'illustrazione si dà solo un esempio su come si potrebbero organizzare).

Si renderanno conto di quanto la cultura occidentale è debitrice al capolavoro di Omero.



Solo per citare alcuni esempi:

#### Letteratura:

- nella *Divina Commedia* di Dante, XXVI canto dell'Inferno
- i racconti di Sinbad il marinaio contenuti ne *Le mille e una notte*
- la poesia *Ulisse* di Umberto Saba

#### Arte:

- *Odisseo nella casa di Alcino*, F. Hayez, 1813, Galleria nazionale di Capodimonte
- *Ulisse schernisce Polifemo*, W. Turner, 1829, Londra, National Gallery

#### Cinema:

- *2001: Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick, 1968
- *Pirati dei Caraibi: Ai confini del mondo*, terzo film della saga, uscito nel 2007 (che riprende temi quali il viaggio, l'incontro con le anime dei morti, la ninfa Calypso, Caronte...)
- le varie versioni televisive e cinematografiche del poema

#### Musica italiana:

- la canzone *Ulisse coperto di sale* di Lucio Dalla
- la canzone *Odyseus* di Francesco Guccini
- l'album discografico *Ulisse* (e la canzone omonima) della Premiata Forneria Marconi

#### Modi di dire:

- *Essere come la tela di Penelope* (non avere mai fine)
- *Essere una Cassandra* (predire sventure)  
Cassandra: mitica figlia di Priamo, infallibile nel predire sventure, ma mai creduta.
- *Essere il mentore di qualcuno* (essere la guida, il maestro di qualcuno)  
Mentore: nobile personaggio omerico a cui Ulisse, partendo per la guerra di Troia, affidò la cura del figlio Telemaco e della casa. Per antonomasia, persona capace di guidare saggiamente, consigliere fidato.

<sup>1</sup> Metodo di lavoro di gruppo che si basa sull'apporto libero e creativo di tutti i partecipanti; tutte le idee vengono raccolte e solo in un secondo momento verranno analizzate.