

ODD E IL GIGANTE DI GHIACCIO

NEIL GAIMAN

Traduzione di Giuseppe Iacobaci

Illustrazioni di Iacopo Bruno

Pagine: 120

Codice: 9788804649106

Anno di pubblicazione: 2019

Mondadori Oscar Junior

L'AUTORE

Neil Gaiman è nato in Inghilterra nel 1960, ma attualmente vive negli Stati Uniti, vicino a Minneapolis. Autore tradotto in tutto il mondo, ha esplorato forme di narrazione diverse, passando dal mestiere di giornalista a quello di romanziere (anche a fumetti con la serie rivoluzionaria di *Sandman*), da autore radiofonico a televisivo, collaborando anche con il mondo della musica. Ha vinto numerosi premi nazionali e internazionali, tra cui lo statunitense *Newbery* e l'anglosassone *Carnegie Medals*, tra i massimi riconoscimenti per la letteratura per ragazzi. Fantascienza, horror, gotico e fantasy sono i generi principali entro cui si muove la sua narrazione, rivolta sia ai lettori giovani sia agli adulti. Due dei suoi romanzi per ragazzi, *Coraline* e *Stardust*, sono diventati dei film.



LA STORIA

Per Odd, ragazzino dodicenne rimasto invalido a una gamba a causa di un incidente e orfano di padre, la vita nel suo villaggio vichingo non è facile. Odd, infatti, nonostante le sfortune non ha perso il sorriso, e questo suo atteggiamento positivo indispettisce i suoi concittadini, che lo trattano con diffidenza e ostilità. Un giorno di fine marzo, durante il lungo inverno che quell'anno sembra non voler passare mai, incontra una volpe, un orso e un'aquila. Dietro le sembianze dei tre animali si nascondono però tre divinità che il Gigante di Ghiaccio ha cacciato via da Asgard, la città degli dèi. Per Odd inizia così un'avventura che, tra coraggio e magia, cambierà la sua vita e il suo destino.

I TEMI

La storia raccontata nel libro ha il pregio di avvicinare i giovani lettori a un mondo di **avventura** e **magia** immerso nella **mitologia nordica**: in un immaginario di dèi, giganti e possenti vichinghi, viene raccontata la storia di Odd, un piccolo e fragile ragazzo che si districerà tra le sfide che il mondo gli presenta. Il cuore del libro è dunque il percorso di **crescita** e **formazione** del protagonista, un eroe insolito che affronterà prove e prenderà decisioni che lo cambieranno per sempre. Questo romanzo può quindi dar vita a una discussione in classe sul tema della crescita e delle prove che ogni bambino supera per diventare grande.

Un altro aspetto da cui si può far nascere il dialogo in classe, è quello delle conseguenze che si patiscono quando ci si comporta in **modo ingannevole** nei confronti degli altri o non si mantiene la parola data: in questa storia emergono le dinamiche delle relazioni all'interno della comunità ristretta del villaggio vichingo, ma anche le conseguenze dell'agire degli dèi sugli esseri umani. Partendo da questo contesto, si può lavorare sui rapporti all'interno della classe, evidenziando l'importanza dell'onestà e del rispetto degli altri.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Ti piace questo genere di racconto o preferisci storie realistiche? Perché? In quale genere collocheresti il libro?
- All'inizio della storia Odd è mingherlino e poco considerato, alla fine viene riconosciuto a stento dai suoi familiari, visto che è cresciuto anche fisicamente: perché secondo te l'autore ha voluto sottolineare il cambiamento fisico? Credi che il cambiamento sia avvenuto anche in altro? Pensi che dopo tutte le avventure che ha vissuto il suo carattere sia rimasto lo stesso di prima della partenza?
- Anche tu stai crescendo: in questo momento di passaggio dall'infanzia alla preadolescenza il tuo corpo, e forse anche il tuo carattere, stanno cambiando. Quali trasformazioni puoi notare? Ti piacciono? C'è qualcosa che ti mette a disagio? Confrontati con i compagni e le compagne.

* Benché la lettura integrale del libro sia consigliata a partire dagli 11 anni, alcuni brani possono essere proposti alle ragazze e ai ragazzi del secondo ciclo della scuola primaria.

- Odd dimostra molto coraggio e intraprendenza. Il suo difetto fisico spesso lo ostacola, ma lui vuole superare i limiti e le difficoltà. Quali risorse usa per farlo? Secondo te, quali sono le qualità d'animo che ci possono aiutare a superare i nostri limiti? Ti è capitato di provare a superare i tuoi limiti. In quale circostanza? Quali risorse hai usato?
- Tornato a casa, Odd mostra il suo affetto per la mamma proponendole un viaggio che lei desidera molto: ti hanno mai proposto di fare qualcosa a cui tenevi tantissimo? Chi è stato a farlo e di che cosa si trattava? Racconta.

SOLUZIONI PER L'INSEGNANTE

1. Prova di memoria

Drakar; degli dei; il martello di Thor; arrivano al cielo stando su un arcobaleno; il volto della madre; inizia a nevicare.

4. Dei e divinità

Egizi: Ra, Bastet, Horus, Thoth, Sekhmet, Osiride; *Greci:* Zeus, Era, Artemide, Atena, Poseidone, Efesto; *Romani:* Giunone, Nettuno, Diana, Giove, Vulcano, Minerva; *Norreni:* Thor, Skaði, Loki, Máni, Odino, Njörð.

1. PROVA DI MEMORIA

Vediamo come te la cavi con la memoria: se hai letto con attenzione il libro, non dovrebbe essere difficile rispondere a queste domande.

Segna con una X la risposta corretta.

1) Il nome della tipica nave vichinga è:

- galea.
- kayak.
- drakar.

2) Asgard è la terra:

- degli uomini mortali.
- degli dei.
- degli animali della foresta.

3) Loki consegna a una donna molto bella:

- il gioiello di Freya.
- la lancia di Odino.
- il martello di Thor.

4) Per lasciare la terra di Midgard, Odd e i tre animali:

- scendono al centro della Terra.
- arrivano al cielo stando su un arcobaleno.
- navigano verso la Scozia.

5) La scultura di legno che Odd intaglia rappresenta:

- una scimmia che mangia.
- il volto della madre.
- una barca coi remi.

6) Prima di salutare Odd, il Gigante di Ghiaccio alza un braccio e...

- inizia a nevicare.
- si apre il cielo.
- arriva l'aquila.

2. UNA FRASE, CENTO VARIANTI

Qui sotto trovi due brani del libro. Ma come diventerebbero se cambiassero alcune parole?

a) Sostituisci le parole originali seguendo le indicazioni tra parentesi. Otterrai testi nuovi e diversi rispetto a quelli di partenza. Segui l'esempio

1) *Il padre di Odd si era gettato nel mare grigio con una corda, aveva trascinato il pony fino alla nave e poi, insieme agli altri vichinghi, l'aveva issato nuovamente sul ponte.*

Il padre di Odd si era gettato sul prato [luogo] rosso [aggettivo] con [oggetto],
 aveva trascinato [animale]
 fino alla nave e poi, insieme agli altri vichinghi,
 [verbo] nuovamente sul ponte.

2) *In piena estate, quando il sole tramontava a malapena, gli abitanti del villaggio andavano alla cascata e sguazzavano nel bacino roccioso, lasciando che l'acqua cadesse loro sulla testa.*

..... [aggettivo] estate,
 quando il sole tramontava a malapena,
 [persona] del villaggio [verbo] alla
 cascata e sguazzavano [luogo] roccioso,
 lasciando che [oggetto] cadesse loro
 sulla testa.

b) Adesso confrontati con le compagne e i compagni, leggete le varianti che avete inventato. Ce ne sono alcune che si assomigliano? Quale vi è piaciuta di più? Ce n'è una che per esempio vi ha fatto ridere?

3. CREATURE FANTASTICHE

Il Gigante di Ghiaccio ha trasformato in una volpe Loki, il dio ambiguo della grande astuzia, degli inganni e della distruzione; in un orso bruno Thor, il dio del tuono, del fulmine e della tempesta; e in un'aquila, Odino, il signore di tutti gli dèi, il creatore di tutto.

a) Per ogni animale scrivi le caratteristiche che siamo soliti attribuirgli:

Volpe

Orso bruno

Aquila

b) Pensi che sia un caso che il gigante abbia scelto questi tre animali o c'è una corrispondenza tra le loro caratteristiche e quelle attribuite ai tre dèi? Prova a trovare delle similitudini.

Loki

Thor

Odino

c) Ora mettetevi a coppie: ognuno di voi pensa a tre caratteristiche fisiche e a tre aspetti del carattere dell'altro e sceglie l'animale più adatto in cui tramutarlo... con una magia! In quali animali si sono trasformati le alunne e gli alunni della classe?

4. DEI E DIVINITÀ

Le antiche popolazioni germaniche della Scandinavia centrale e meridionale e della Germania del nord sono chiamate *norrene*. Come tutte le civiltà, anche loro avevano divinità associate a precise funzioni, a elementi della natura e a comportamenti.

a) In quarta hai studiato le divinità della civiltà egizia. Te ne ricordi qualcuna? Come si chiamavano? Confrontati con i compagni e le compagne.

.....

.....

b) Quest'anno incontrerai, o hai già incontrato, le civiltà degli antichi Greci e Romani. Hai già sentito parlare delle loro divinità? Conosci alcuni dei loro nomi? Confrontati con i compagni e le compagne.

.....

.....

c) Abbina i nomi delle divinità elencate qui sotto ai relativi popoli, poi confrontati con i compagni e le compagne.

- Ra • Thor • Giunone • Bastet • Nettuno • Horus • Zeus • Artemide
 • Skaði • Poseidone • Efesto • Thoth • Diana • Loki • Osiride • Atena
 • Máni • Era • Giove • Sekhmet • Vulcano • Odino • Minerva • Njörð

Egizi	Greci	Romani	Norreni
.....
.....
.....
.....
.....
.....

d) Scegli un dio o una dea per ogni civiltà, cerca delle informazioni su di loro, descrivili e spiega che ruolo avevano per le persone che li veneravano.