



• GLI •
STORIANAUTI 

AVVENTURA TRA I VICHINGHI

FRANCES DURKIN E GRACE COOKE



STORIE • DATI • ATTIVITÀ


Erickson



AVVENTURA TRA I VICHINGHI

• GLI •
STORIANAUTI 

FRANCES DURKIN E GRACE COOKE

Gli Storianauti stanno per tornare indietro nel tempo all'epoca dei Vichinghi, ma avranno bisogno del tuo aiuto per scoprire i segreti del passato!

Unisciti a loro in quest'avventura per cacciare cibo, decifrare rune, costruire elaborate navi da sepoltura e imparare tutto sulle incursioni vichinghe.

Una miscela esaltante di racconti, eventi e attività, che aiuterà gli Storianauti a tornare a casa in tempo per l'ora del tè e sarà il modo perfetto per rivivere la Storia!

STORIE



DATI

Thor



Chi è:

Il dio del tuono

Caratteristiche fisiche:

Thor ha barba e capelli rossi

Porto un martello chiamato Mjolnir e lo uso per creare il tuono. Quando lo lancio, ritorna sempre nelle mie mani

ATTIVITÀ



ISBN 978-88-590-2141-4



€ 8,90

AVVENTURA TRA I VICHINGHI

• GLI •
STORIANAUTI



FRANCES DURKIN E GRACE COOKE

Erickson



Gli Storianauti

Luna

Età: 8 anni

Le piace: la Storia, vivere nuove avventure, gli animali, risolvere rompicapi e raccontare storie

Non le piace: perdersi e i cattivi odori

Colore preferito: il blu

Cibo preferito: fagioli sul pane tostato

Luogo preferito: i castelli



Nani

Età: 7 anni e mezzo

Le piace: le Scienze, la natura, la Matematica, fare giardinaggio, i fiori e andare in esplorazione

Non le piace: le persone che non fanno la raccolta differenziata

Colore preferito: il verde

Cibo preferito: tutta la verdura

Luogo preferito: qualsiasi posto all'aperto, ma soprattutto i boschi





Newton

Età: 10 anni

Gli piace: inventare nuove cose, mangiare, leggere, cucinare e giocare

Non gli piace: avere fame e avere freddo

Colore preferito: il giallo

Cibo preferito: tutto!

Luogo preferito: casa mia

Hero

Età: 5 anni

Gli piace: dormire, essere il gatto di Luna

Non gli piace: bagnarsi

Cibo preferito: il pollo

Luogo preferito: acciambellato sulla poltrona



Indice

- p. 5** Un picnic perfetto
- p. 12** Un nuovo amico nei fiordi
- p. 16** Costruzione delle navi e orientamento alla navigazione
- p. 24** Hero partecipa a un'incursione vichinga
- p. 30** Pescare, coltivare e foraggiare
- p. 40** Il villaggio vichingo
- p. 52** Dentro la casa lunga
- p. 60** I pesi, le misure e i valori
- p. 66** Le divinità vichinghe
- p. 75** Quiz
- p. 76** Soluzioni
- p. 78** Glossario

Un picnic perfetto

GLI STORIANAUTI GODONO DI UNA BELLISSIMA GIORNATA DI SOLE.

È UN
NUOVO LIBRO
QUELLO, LUNA?

SÌ, PARLA
DELLA STORIA
DEI VICHINGHI.

CHI ERANO
I VICHINGHI?

ERANO DEGLI ESPLORATORI
CHE VENIVANO DAL NORD EUROPA.
DURANTE IL MEDIOEVO FECERO
INCURSIONI, COMMERCiarONO E SI
INSEDIARONO IN NUOVE TERRE.



Un nuovo amico nei fiordi





IO SONO LUNA. HAI UN BELLISSIMO NOME!



GRAZIE. VUOLE DIRE CHE SONO SOLVEIG, FIGLIA DI MAGNUS.

I nomi vichinghi

- I cognomi vichinghi si compongono con il nome del padre e con la parola **son** (figlio) o **dottir** (figlia).
- Questo tipo di nome si chiama «patronimico».
- Il fratello di Solveig si chiama Bjorn Magnusson, che significa che lui è Bjorn, figlio di Magnus.
- Il loro padre si chiama Magnus Eriksson, che significa che lui è Magnus, figlio di Erik.

Sai dire qual è il tuo nome vichingo?

La pietra runica

Le pietre runiche sono grandi monumenti di pietra che commemorano i guerrieri e gli esploratori più eroici. I Vichinghi decoravano le pietre con colori molto accesi e ci scrivevano sopra per ricordare azioni coraggiose.

La scrittura su queste pietre si compone di simboli chiamati «rune».

Le rune si possono scrivere da sinistra a destra, da destra a sinistra e dall'alto verso il basso.



COS'È QUELLA?

È COSÌ COLORATA!

QUESTA È UNA PIETRA RUNICA.



Magia

- Si credeva che le rune avessero dei poteri magici.
- La magia norrena era di diversi tipi: **seiðr**, **spá** e **galdr**.
- Le donne che usavano questa magia per predire il futuro si chiamavano **völva**.
- Una «völva» portava una bacchetta e si sedeva su una sedia speciale per praticare la sua magia.

Riesci a trovare la «völva» in viaggio nelle pagine di questa storia?



L'alfabeto runico

f	v	w	u	o	th	a	r	k	c	g	q	h	n
l	t	s	x	z	t	d	b	p	m	l	R		

Scrittura runica

- Per scrivere in norreno in Scandinavia fino al 700 d.C. si usava un alfabeto chiamato **Elder Futhark**.
- Ci sono 24 simboli runici in «Elder Futhark».
- **Futhark** si riferisce ai primi sei simboli di questo alfabeto.
- Ciascuna di queste rune rappresentava un suono della lingua parlata.
- Alcuni di questi simboli possono essere usati per più suoni simili.
- Durante il periodo vichingo questo alfabeto è diventato **Younger Futhark** e conteneva soltanto i 16 simboli che vedi qui sopra.
- L'alfabeto è stato nuovamente ampliato nel Medioevo arrivando a 27 lettere.
- Lo «Younger Futhark» veniva scritto in modi diversi in diversi luoghi della Scandinavia.
- Þ è un simbolo che si chiama «thorn» e viene pronunciato «th».

Traduci la
scritta runica
nella pagina
a fianco.

Parole norrene

I Vichinghi parlavano una lingua che noi chiamiamo «norreno». Loro chiamavano questa lingua **donsk tunga**, che significa «lingua danese». Molte parole norrene si sono trasformate in parole che si ritrovano nella lingua inglese di oggi.



PORS DAGR

THURSDAY
(GIOVEDÌ)



STEIK

STEAK
(BISTECCA)



HAPP

HAPPY
(FELICE)



KNIFR

KNIFE
(COLTELLO)

GLITRA

GLITTER
(LUSTRINI)



LEGGR

LEG
(GAMBA)



FRECKNUR

FRECKLES
(LENTIGGINI)



BAGGI

BAG
(BORSA)



HÚSBÓNDI

HUSBAND
(MARITO)



KNUTR

KNOT
(NODO)



HREINDYRI

REINDEER
(RENNA)



KAKA

CAKE
(TORTA)

I pesi, le misure e i valori





I PESI VICHINGHI

- Un **eyrir** (il plurale è **aurar**) equivale al peso di circa 28 grammi
- Un **örtug** è un terzo di un «eyrir»
- Un **mörk** (il plurale è **merkur**) equivale a 8 «aurar»
- Un **pund** vale 24 «merkur»



Come si gioca a Hnefatafl

Hai bisogno di:

Pedine di tre colori diversi.

- 24 Attaccanti
- 12 Difensori
- 1 Re



Come si gioca

1. Posiziona le pedine come nel disegno, con il Re al centro.
2. I giocatori spostano le loro pedine a turno.
3. Si possono spostare le pedine in un numero infinito di caselle ma esclusivamente muovendosi in orizzontale o in verticale (non in diagonale).
4. Una pedina viene mangiata quando è circondata su due lati dalla squadra avversaria. L'eccezione è il Re, che per essere mangiato deve essere circondato sui quattro lati dagli attaccanti.
5. Quando una pedina viene mangiata, si toglie dalla scacchiera.
6. L'obiettivo del gioco è di portare il Re in sicurezza su una delle quattro caselle d'angolo evitando che venga mangiato dagli attaccanti dell'avversario.



Hnefatafl è uno dei tanti giochi di società che abbiamo. Questi giochi li portiamo anche in viaggio. Questo appartiene alla serie di giochi chiamati **tafl**. I giochi «tafl» sono pensati per due giocatori con un numero dispari di pedine per ogni giocatore. Questa è la mia versione preferita del «tafl».

