



# ASTOLFO SULLA LUNA

ANGELA RAGUSA

Illustrazioni di Paolo D'Altan

Serie Azzurra n° 142

Pagine: 144

Codice: 978-88-566-4138-7

Anno di pubblicazione: 2016



## L'AUTRICE

Scrittrice e traduttrice pugliese, vive in Sardegna. Da sempre i libri hanno attirato il suo interesse e la sua passione: ora li scrive, li traduce dall'inglese e dallo spagnolo e, soprattutto, li legge!!

## LA STORIA

Dove finiscono tutte le cose perdute sulla Terra: la pazienza, le buone intenzioni, il tempo... i bottoni della camicia??

Ma sulla Luna, naturalmente!

Lì si raccolgono, in attesa che qualche eroe coraggioso vada a riprenderle.

Lo sapevano gli scrittori del passato, soprattutto l'autore del famosissimo *Orlando Furioso*, che invia uno dei suoi personaggi proprio lassù, a recuperare la ragione del povero Orlando impazzito per amore della bellissima Angelica.

E il libro di Angela Ragusa ci racconta proprio questa antica e interessante storia, dal punto di vista del simpatico e chiacchierone cavaliere Astolfo, cugino di Orlando.

Con i racconti delle sue imprese, Astolfo ci trasporta in un mondo magico e avventuroso, in cui cavalieri, duelli, amori e magie terranno il lettore avvinto dalla prima all'ultima pagina.

## I TEMI

Nel cinquecentenario della pubblicazione dell'*Orlando Furioso*, a dominare nella narrazione è la poesia epico-cavalleresca, con il suo mondo avventuroso e galante, in cui i cavalieri salvano le dame, aiutano i deboli, soccorrono gli sventurati. È un mondo affascinante, intriso di rimandi alla mitologia classica e alla magia della tradizione popolare, che interessa il giovane lettore, lo conquista e parla il suo stesso linguaggio: il bene vince sempre e il cattivo viene inesorabilmente sconfitto.



## SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Avevi mai sentito parlare di Orlando, di re Carlo Magno e dei Paladini di Francia? È una storia, anzi un intreccio di storie, antiche e famosissime, che hanno avuto varie versioni letterarie e popolari. Cerca con i tuoi compagni la versione dei "pupi", ossia marionette, siciliani.
- Cosa pensi dell'etica cavalleresca, cioè del dovere dei cavalieri di correre sempre in aiuto dei deboli? Cosa potete fare tu e i tuoi compagni per cercare di assomigliare, da questo punto di vista, a un cavaliere medievale?
- Durante la lettura del libro avrai forse colto i numerosi rimandi alla mitologia classica. C'è un episodio in particolare che ricorda le avventure di un grande eroe greco, che aveva fatto tappare le orecchie con la cera ai suoi compagni perché non sentissero la voce delle sirene. Sai di quale eroe si tratta?

## SOLUZIONI PER L'INSEGNANTE

### 1. CHI È?

**IPPOGRIFO** - Cavallo alato

**ORLANDO** - Il più valoroso tra i paladini di Francia

**CARLO MAGNO** - Re dei Franchi, zio di Orlando e Astolfo

**ASTOLFO** - L'eroe che sale sulla Luna

**BRADAMANTE** - Gloriosa guerriera cristiana

**RUGGIERO** - Valoroso guerriero saraceno di cui è innamorata Bradamante

**ATLANTE** - Famoso stregone saraceno

**ANGELICA** - La bellissima figlia del re del Catai

**AGRAMANTE** - Re dei Saraceni



## 1. CHI È?

Collega il nome del personaggio del libro con il riquadro che lo indica.

Ippogrifo

Re dei Franchi,  
zio di Orlando e Astolfo

Orlando

La bellissima figlia  
del re del Catai

Carlo Magno

Cavallo alato

Astolfo

Re dei Saraceni

Bradamante

Il più valoroso  
tra i paladini di Francia

Ruggiero

L'eroe che sale sulla Luna

Atlante

Valoroso guerriero saraceno  
di cui è innamorata Bradamante

Angelica

Gloriosa guerriera cristiana

Agramante

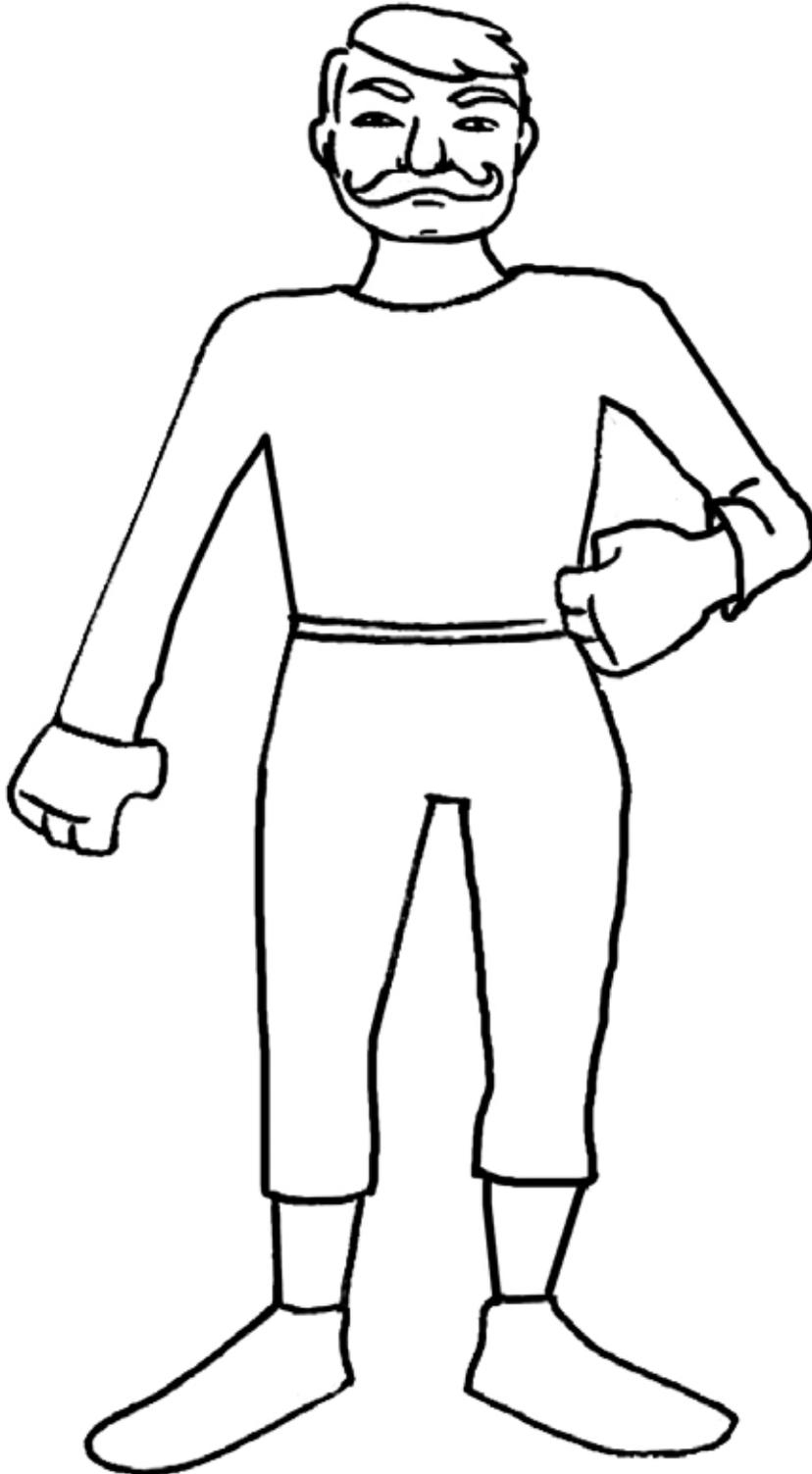
Famoso stregone saraceno

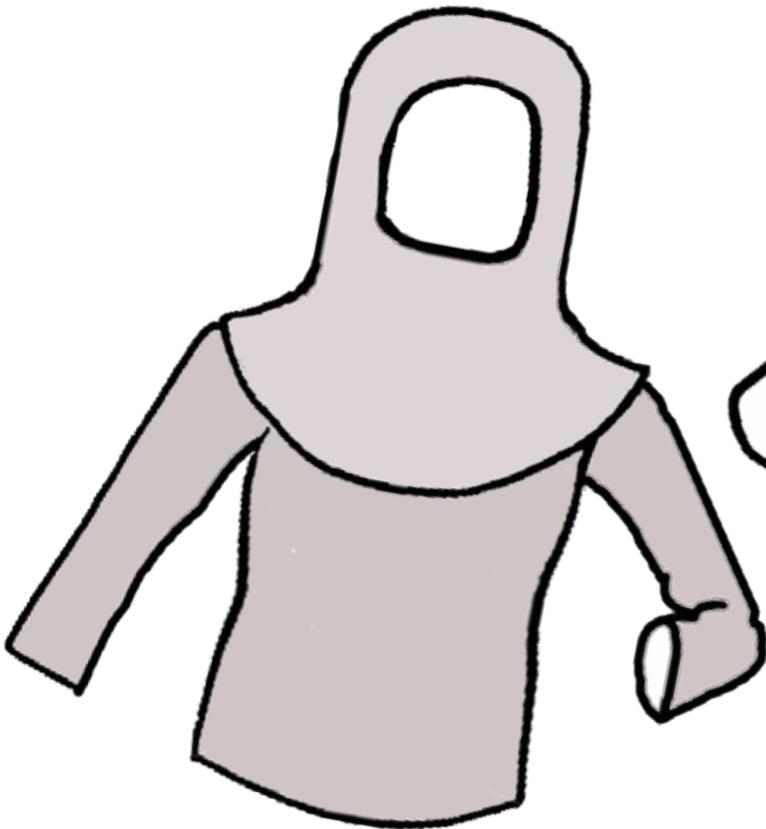
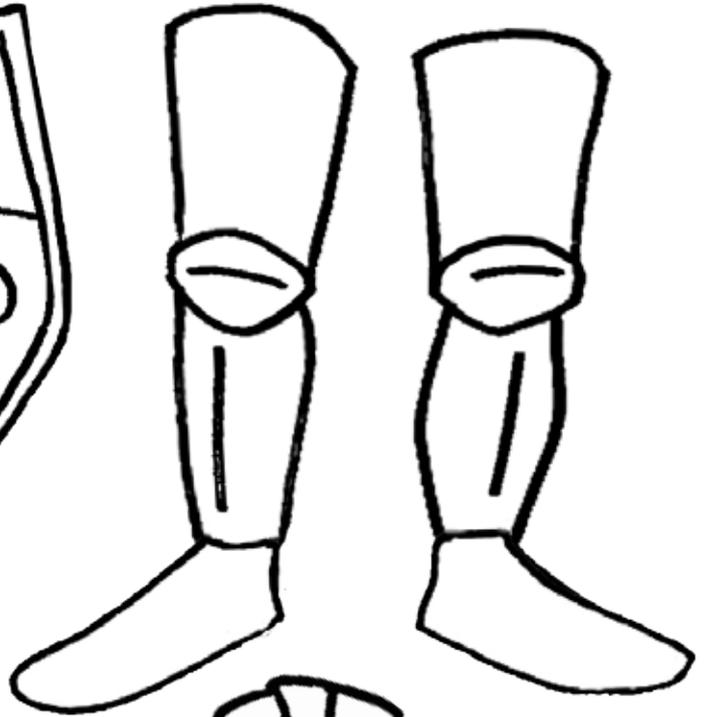
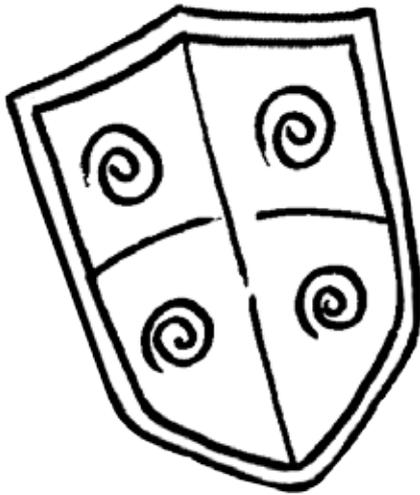




## 2. VESTI IL CAVALIERE

Ritaglia l'armatura del cavaliere e preparalo per il torneo, poi posiziona i nomi corretti delle varie parti.





Elmo

Maglia di ferro

Gambali

Scudo

Spada

Corazza



### 3. LE CHIMERE

Durante la lettura del libro hai incontrato alcune strane creature come l'ippogrifo o le arpie, formate da parti diverse di animali: si tratta di *chimere*, figure immaginarie in cui si mescolano le caratteristiche di forza e potenza di vari animali.

Scatena la tua fantasia e crea la tua personale chimera, usando le parti degli animali che preferisci.



DISEGNO LA MIA CHIMERA

DESCRIVO LA MIA CHIMERA: .....

.....

.....

.....

.....



#### 4. COSA CERCHI SULLA LUNA?

Immagina di poter volare sulla Luna per cercare una cosa che desideri tanto. Cosa andresti a prendere?

Racconta.

Sulla Luna cercherei: .....

.....

.....

.....

.....

Perché .....

.....

.....

.....

.....

