

# LE AVVENTURE DI LUPO URAGANO

PININ CARPI

Illustrazioni di Pinin Carpi

Serie Azzurra n° 68

Pagine: 256

Codice: 978-88-384-3559-6

Anno di pubblicazione: 2004

## L'AUTORE

Pinin Carpi è nato a Milano ed è cresciuto in una famiglia di artisti. Da bambino amava molto leggere e raccontare storie, tanto che suo padre, pittore, lo ritraeva mentre raccontava. Per *Il Battello a Vapore* ha pubblicato, nella Serie Arancio, il divertentissimo romanzo *Cion Cion Blu*, diventato ormai un classico nella letteratura per ragazzi. Ha sempre amato scrivere, ma ha studiato anche musica, pittura e architettura. Tutti i suoi libri sono un inno alla pace e alla bellezza della vita.



## LA STORIA

All'orizzonte si intravede uno strano veliero: al posto degli alberi maestri ha tre castagni pieni di foglie, ricci e uccellini, con un bel prato verde e una casetta di legno. Qui abita un uomo vestito di rosso, con gli occhi neri e la barba blu. Ma è la nave Barbablù, quella di Lupo Urugano! Lupo Urugano conosce le terre di qua e le terre di là, ha navigato per i mari di qua e i mari di là, ha esplorato quasi tutte le isole e le penisole della Terra. Per mille storioni! Ma quelle navi pirata, lassù nel cielo, stanno pescando le anitre! E sarà vero che nella Piubellacittadelmondo i pittori dipingono liberamente su muri, prati e marciapiedi? Pensa a come sarebbe bello visitare il famoso villaggio degli inventori, con le case senza muri e senza tetti, ma con le porte e le finestre... Che divertimento tuffarsi a Marina di Fonda, la città sommersa dalle acque! Con Lupo Urugano non ci si annoia mai, e per partire a bordo della Barbablù basta un po' di fantasia. Coraggio, tutti a bordo!

## I TEMI

Tra le tante buffe e inverosimili situazioni, l'importanza di aiutare gratuitamente chi si trova in difficoltà, con un sorriso, una semplice parola oppure con un gesto spontaneo, rendono il romanzo una possibile chiave di lettura della realtà. L'affrontare i problemi quotidiani senza lasciarsi scoraggiare, il sapersi prendere in giro e ironizzare sui propri difetti, la sorpresa nel rivalutare il "diverso" come una persona che prova i nostri stessi sentimenti e le nostre paure, stimoleranno la riflessione e l'autocritica, in un clima di divertimento e di

spensieratezza che induce a mettersi sempre in discussione. Con uno stile agile e scorrevole che passa dalla poesia al divertimento dei giochi di parole, dalla citazione di proverbi e rime senza senso, alle rilassanti descrizioni del paesaggio, la lettura si trasforma in un piacevole gioco di scoperta. Il lessico ricco e vivace, ricorda lo stile narrativo tipico della fiaba classica, dove l'avventura e l'umorismo si esprimono nell'invenzione di nomi, luoghi e parole che fanno da sfondo a un clima fantastico e pieno di stupore.

## SPUNTI DI DISCUSSIONE

- Ti piacerebbe guidare una nave come la Barbablù? Hai mai visto una nave da vicino?
- Hai mai conosciuto un marinaio, oppure il capitano di una nave? Cosa ti piacerebbe scoprire di questo affascinante mestiere?
- A Lupo Urugano piace molto la vita all'aria aperta, ama pescare e conoscere posti e gente nuova. Anche tu hai un carattere simile a quello di Lupo Urugano? Ti piacerebbe vivere un'esperienza particolare come la sua?
- Se la tua città fosse la Piubellacittadelmondo, di che colore vorresti dipingerla?
- Tra i villaggi e i paesi visitati da Lupo Urugano, in quale ti piacerebbe vivere? Come immagini la tua città ideale?

## RISPOSTE

**Il cesto pescoso:** Colibrì; Armadillo; Geco

**Gira la frittata:** 2; 5; 8; 1; 3; 6; 4; 7



# 1. LUPO E BARBABLÙ

---

Chiudi gli occhi e prova a immaginare Lupo Uragano. Nel primo capitolo del libro troverai la sua preziosa descrizione. Ora hai gli elementi che ti occorrono per poterlo disegnare! Usa la tua fantasia e i giusti colori.



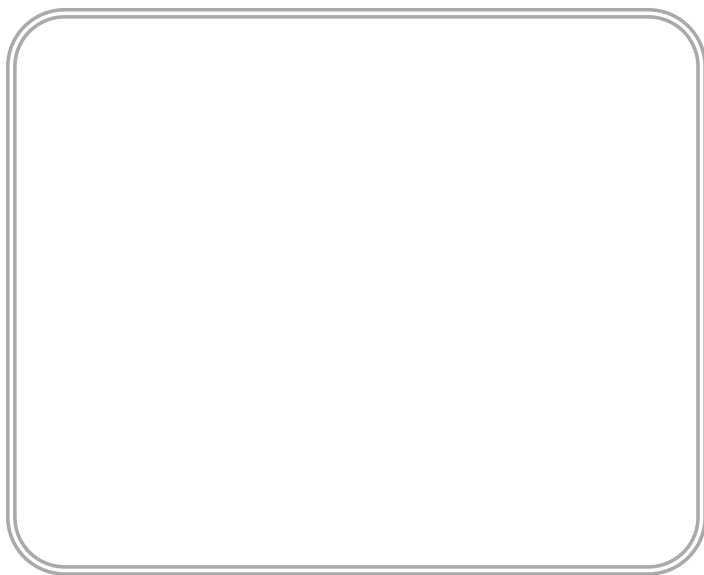
Lupo Uragano non può viaggiare senza la sua Barbablù! Proseguendo la lettura del primo capitolo, viene descritta anche questa bellissima nave. Disegnala, e fai attenzione a non dimenticare nulla!



### 3. NELL'OFFICINA DI LUPO E CELESTE

---

Nella loro officina, Lupo e Celeste inventano cose che non puoi immaginare! Unisciti a loro. Quale oggetto ti piacerebbe inventare? Descrivi la tua invenzione e poi prova a disegnarla.



.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### 4. IL CESTO PESCOLO

---

Lupo Uragano è andato a pescare. È sera e il suo cesto è pieno di... Allarme! Intrusi! Alcuni animali, sono entrati di nascosto per rubare la ricetta della buonissima torta di castagne di Celeste. Individua quali, tra questi animali, non vivono nell'acqua e troverai i ladri!

Storione; Baccalà; Colibrì; Capodoglio;  
Orca; Armadillo; Paguro; Stoccafisso;  
Geco; Palombo; Astice.

## 5. GIRA LA FRITTATA

---

Celeste e Crapapelata vogliono cucinare una deliziosa frittata. Aiutali tu. Rileggi la seconda avventura di Lupo Uragano e riordina ciò che bisogna fare per prepararla in modo corretto.

- 1.** Buttare le uova d'anitra nel padellone (senza guscio).
- 2.** Pescare le anitre calando le reti nell'aria.
- 3.** Fermi tutti! Il padellone è pieno! Ci si tuffa e si nuota nelle uova in modo da mescolarle bene.
- 4.** Mentre la frittata cuoce, si gettano nel padellone, burro, olive, mozzarelle, capperi, pepe, pomodori... e si fa saltare in aria la frittata.
- 5.** Chiudere le anitre nelle gabbie finché hanno fatto le uova e poi liberarle.
- 6.** Si cuoce la frittata dentro le nuvole della tempesta dove si accendono i fulmini.
- 7.** La frittata è pronta! Bisogna tagliarla e gettarne una grande fetta su ogni barca.
- 8.** Appendere a quattro barche un padellone grande come la vasca di una grande fontana.

## 6. TANTI PROVERBI

---

Papà Sgombro conosce tanti proverbi e li usa spesso. Sai che cos'è un proverbio? Con l'aiuto dei tuoi nonni oppure dei tuoi genitori, prova a spiegare il significato dei proverbi di papà Sgombro.

- *Chi non mangia la minestra salta giù dalla finestra.*
- *Ho preso un granchio.*
- *Fare come i pesci in barile.*
- *L'erbavoglio non cresce nemmeno nel giardino del re.*
- *Chi trova un amico trova un tesoro.*
- *Chi dorme non piglia pesci.*

Ora aggiungi un altro proverbio e poi spiegalo ai tuoi compagni.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

