



Misión Drakkar

Jacobo Feijóo

Ilustraciones de Martín Rodríguez

144 pàg.

978-84-9142-553-3

¿Quién descubrió realmente América? Las sagas nórdicas insinúan que los vikingos fueron los primeros en pisar el nuevo continente. Además, los arqueólogos de la Agencia Kronos han encontrado una pista sepultada y se han esparcido los rumores sobre un rey nórdico que escondió un tesoro. Vuestra misión es aclarar el misterio, pero recuerda: un solo error puede significar que no vuelvas nunca más.

TEMÁTICA: la historia, la cultura nórdica, el trabajo en equipo y la imaginación.

GÉNERO: narrativa, librojuego.

EDUCACIÓN EMOCIONAL: la importancia de la reflexión, los beneficios de la cooperación, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la confianza en uno mismo.

CLAVES PARA LA LECTURA

La autoconfianza y la toma de decisiones

Igual que en el resto de libros de la colección, en Misión Drakkar el lector tiene que tomar decisiones que afectan al desarrollo de la historia. Por eso es importante confiar en uno mismo y estar seguros de las decisiones que tomamos.

La historia y la cultura nórdicas

A partir de la lectura, podemos aprovechar la ocasión para profundizar en la historia y en la cultura nórdicas, así como también en las costumbres de la época, los ideales y en cómo era la vida cotidiana de los vikingos.

La resolución de problemas

Misión Drakkar parte de un misterio que se tiene que resolver. De este modo, los jóvenes se enfrentan a un desafío que tienen que gestionar pensando y valorando de qué manera hay que actuar. Además, lo tienen que hacer siguiendo una estructura de lectura no lineal, que convierte la experiencia en algo mucho más participativo.

MÁS RECURSOS

 Consulta las lecturas que cuentan con propuesta didáctica descargable en www.algareditorial.com.

 Genially sobre las diferentes misiones de la Agencia Kronos.



 En la colección «Agencia Kronos. Tú decides la historia» hay disponibles siete aventuras por medio de las cuales los lectores se enfrentarán a misterios históricos que tendrán que resolver.

 Juega a este antiguo juego de mesa germánico y pon fuera de peligro el USB.



 *Cómo entrenar a tu dragón*, una película de animación ambientada en el mundo de los vikingos.