

Missió Transsilvània

Jacobo Feijóo · Il·lustracions de Martín Rodríguez

Edat orientativa a partir de 10 anys	Pàgines 144	Col·lecció Agència Kronos, 6	ISBN 978-84-1358-344-0
--	-----------------------	--	----------------------------------

DE QUÈ TRACTA

En aquesta sisena entrega de l'«Agència Kronos», el lector es converteix en agent i ha de rescatar Oriol Vila, capturat per Vlad Tepes, mentre el teixit espaciotemporal es descompon i la realitat es mescla amb la ficció. A partir d'ací, la missió el porta a recórrer Romania, Hongria i Eslovàquia, a entrar en castells, posades i boscos maleïts, i a enfrontar-se a vampirs, homes llop, espectres i tota mena de criatures del folklore centreeuropeu. Cada decisió canvia el camí, de manera que la lectura es converteix en una aventura interactiva plena de tensió, humor i sorpreses.

TEMÀTICA	GÈNERE	EDUCACIÓ EMOCIONAL
els viatges en el temps, l'aventura, el terror, el folklore, l'amistat i la presa de decisions.	llibre-joc, fantasia d'aventures, terror humorístic i narració interactiva.	la gestió de la por, l'autonomia, la responsabilitat, l'observació i la tolerància a la frustració.

CLAUS PER A LA LECTURA

Una lectura en què el lector decideix

El llibre demana implicació constant: cal triar camins, interpretar pistes i assumir les conseqüències de cada decisió. Per això convida a rellegir, comparar itineraris i entendre l'error com una part del joc i de l'aprenentatge lector.

Terror, però amb to lúdic

Hi apareixen figures clàssiques com Dràcula, la comtessa Báthory, els espectres o els homes llop. A més, el relat combina la por amb l'humor, i els comentaris irònics, junt amb un ritme àgil, fan que la lectura resulti intensa però no excessiva.

Llegir també és pensar estratègies

Els objectes de la missió, l'inventari i la informació que el lector es va trobant són essencials. El llibre premia l'atenció, la memòria i la capacitat de relacionar indicis, perquè no n'hi ha prou amb avançar: cal interpretar bé què convé fer en cada moment.

Una porta d'entrada al folklore i a la història

A més de l'aventura, el text juga amb personatges històrics i imaginaris d'Europa central. Això permet conversar sobre l'origen de mites i llegendes, i sobre com la literatura transforma figures reals en personatges de ficció.

MÉS RECURSOS

- *Missió Pandèmia*, *Missió Carib*, *Missió Jade*, *Missió Drakar* i *Missió Jaguar* per a continuar explorant la mateixa fórmula de llibre-joc i ampliar l'univers de l'«Agència Kronos».
- *Hotel Transsilvània* és una opció molt adequada per a acostar-se amb humor a l'imaginari de Dràcula, els monstres i els castells tenebrosos sense perdre el component lúdic.
- *Goosebumps*: especialment útil per a lectors i lectores que gaudeixen de les aventures amb misteri, criatures inquietants i un nivell de tensió assumible per a aquestes edats.
- La pàgina web de l'«Agència Kronos» i els recursos de Bromera poden complementar la lectura amb reptes, activitats i noves aventures relacionades amb la sèrie.