

Un'estate tutta da scoprire!

Con l'estate alle porte diamo spazio ai libri-gioco, con finestrelle e alette, albi pop-up e libri cerca-trova, ma anche libri game e splendide opere di divulgazione!

Titoli che invitano alla scoperta, al divertimento e alla meraviglia!

Tra mari e monti, con il naso all'insù o all'ingiù 😊, viaggiando nel tempo e nello spazio, tra opere d'arte e scoperte scientifiche ... sempre pronti a lasciarci stupire!

3+

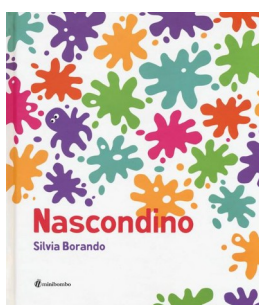


[ZOG, Julia Donaldson ; Axel Scheffler](#)

Un libro illustrato tattile per bambini dai 3 anni, con le pagine di cartone, angoli arrotondati e alette da sollevare in ogni pagina, perfetto per stimolare l'abilità e la sensibilità manuale del bambino. La lettura può potenziare la coordinazione occhio-mano, sviluppare la capacità discorsiva, aiutare l'apprendimento tramite la ripetizione. Un libro per giocare, imparare e fare i primi passi tra i libri con alcuni dei più bei personaggi nati dalla fantasia di Julia Donaldson e Axel Scheffler, creatori de "Il Gruffalò". Un libro divertente, perfetto per le mani dei più piccoli!

[Le avventure di ZOG](#) le potete incontrare tra gli nostri scaffali

Ecco il video dedicato a "[Zog e i medici volanti](#)" su Raiplay



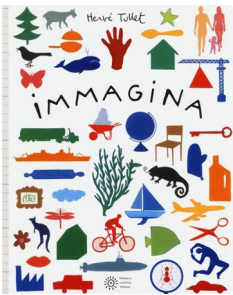
[NASCONDINO, Silvia Borando](#)

C'è chi sta tra i pomodori e chi vola in mezzo ai fiori, chi si riposa tra i sassolini e chi si è infilato in mezzo ai calzini! Quali animali si sono nascosti in strani e improbabili posti? *Ecco qualche consiglio per giocare con "[Nascondino](#)"!*



[CHE AVVENTURA LE VACANZE DEL LUPO! Jean Leroy](#)

Oggi il Lupo è tutto contento, per la prima volta andrà in vacanza! Ma, arrivato al mare, al Lupo piagnucolone ne succederanno di tutti i colori... Riuscirà a godersi il meritato riposo? Volume sagomato ed animato con inserti in tessuto.



[IMMAGINA, Hervé Tullet](#)

Un inno all'immaginazione che stimola il bambino ad approfondire, a farsi delle domande. Le parole di Tullet suggeriscono, non spiegano, le sue illustrazioni non definiscono, aprono a infinite possibilità: ognuno è libero di trovare la propria interpretazione. Sfogliando il libro, il lettore si ritrova con lo sguardo pieno di stupore, tipico del bambino quando scopre il mondo che lo circonda. Attraverso ritagli, carte speciali, texture, collage, sagome, Tullet mostra spunti inaspettati per osservare... e abbandonarci all'immaginazione!



[QUANTE FORME! illustrazioni di Raffaella Castagna](#)

Che forma ha il gomitolo? E il pesciolino? Il pacco regalo è quadrato, il gomitolo è tondo, l'aquilone ha la forma di un rombo... Sfila la carta e scopri le forme degli oggetti che ti circondano! Osserva per riconoscere, scorri per scoprire, impara a nominare.



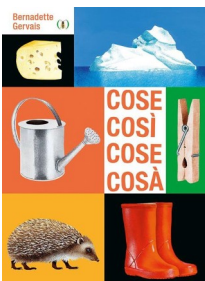
[SSSH, Freud Paronuzzi, Mariana Ruiz Johnson](#)

Un albo senza parole, o quasi: le uniche parole sono le onomatopee che raccontano tutti i rumori della ordinaria giornata di un bambino. Svegliarsi e prepararsi per uscire, andare a scuola, giocare, fare il riposino, e poi la piscina, il ritorno a casa, la sera in famiglia... Sembra che in tutta la giornata non ci sia mai un momento di vero silenzio! Eppure esiste un momento speciale in cui è possibile spegnere tutti i rumori. Quando arriva, si entra di colpo in un mondo del tutto diverso. Succede quando si apre un libro...



[TIRA E SCOPRI IL CORPO UMANO, illustrazioni di Febe Sillani](#)

Giocare imparando è divertente! Un libro per imparare divertendosi: muovendo il cursore il bambino può scoprire l'interno del corpo umano apprendendo le funzioni dei principali apparati. Illustrazioni allegre e colorate per imparare, in modo semplice e giocoso, come siamo fatti dentro. L'effetto sorpresa del movimento dei cursori renderà immediata ed entusiasmante la scoperta di scheletro, muscoli e organi principali. Un libro adatto anche ai bambini più piccoli perché sorprende e diverte con i cursori che cambiano l'immagine. Un libro che rafforza la conoscenza e stimola nello stesso tempo la manualità, la logica e la capacità di comunicare.



[COSE COSÌ COSE COSÀ, Bernadette Gervais](#)

Ma che c'entra un pezzo di gruviera con un innaffiatoio e una saliera? Son tutte cose coi buchi! In questo divertente album Bernadette Gervais organizza in modo poetico e umoristico il mondo intorno a noi, raggruppando oggetti e animali che a prima vista non hanno nulla in comune, per evidenziare invece cosa, a sorpresa, li accomuna. Più di duecento magnifiche illustrazioni sono da

lei realizzate con la tecnica dello stencil, per stimolare la mente dei piccoli a cercare tutte le correlazioni fra gli elementi di ogni doppia pagina, ma anche a crearne di altre in un gioco di immagini... e di parole!



[HEPPU E LA CASA, Oili Tanninen](#)

Il cane Heppu ha bisogno di una nuova casa, la sua è davvero troppo piccola e non riesce a coprirlo tutto. Per fortuna sul suo cammino incontra Briciola, una cane piccolo la cui casa è invece troppo grande e dispersiva. Così, in un continuo scambio di gentilezze e di divertenti confronti tra grande e piccolo i due amici arriveranno alla soluzione migliore. Rappresentato attraverso colori netti e definiti e forme bidimensionali realizzate con la tecnica del collage, Heppu è perfetto per chi si avvicina ai libri sin dai primissimi anni di vita.



[I MIEI CUCCIOLI, Julia Donaldson ; illustrazioni di Sharon King-Chai](#)

Quanti cuccioli hanno gli animali di questo libro? Solleva le preziose alette e scopri! Un albo interattivo per divertirsi e imparare a contare grazie a leprotti, pulcini, bruchi e topolini, con illustrazioni meravigliose e rime accattivanti.



[I TRE PORCELLINI, Mélanie Baligand](#)

Il grande classico della letteratura infantile come non l'avete mai visto. Spegnete la luce, accendete la torcia e lasciatevi ammaliare dalla magia dei giochi d'ombra! Un libro pop-up da assaporare sia di giorno che di notte. Una storia da leggere al buio. Illustrazioni con tagli laser da proiettare sul soffitto.



[IL LIBRO DELLE EMOZIONI FELICI, di Kathie Fagundez ; illustrazioni di Aki](#)

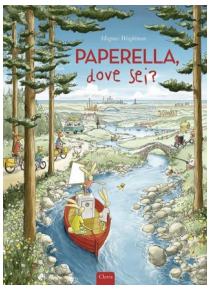
Un libro che trasmette gioia, empatia e positività. Sono tanti i momenti nella giornata che ci fanno ridere, ci rendono orgogliosi, ci stupiscono... ci rendono felici insomma. Identificare, nominare e ricordare le fonti di gioia è già un grande passo verso la felicità. Attraverso un semplice racconto visivo di situazioni vissute ed emozioni provate, riscopri insieme al tuo bambino che la felicità sta nelle piccole cose!



[IL NASTRO, Adrien Parlange](#)

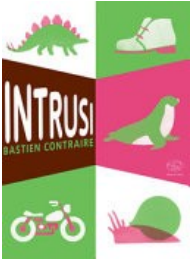
Stringere il nastro tra le mani è come afferrare una stella cadente, sostenere la corda di un funambolo, tirare la coda a un topo o a un serpente...

Adrien Parlange costruisce un libro perfetto, che ogni amante dei libri vorrebbe nella sua biblioteca personale, da sfogliare e risfogliare mille volte. Il nastro giallo segue come un segnalibro le elegantissime illustrazioni, trasformandole ogni volta in qualcosa di diverso, completando ogni immagine sulla pagina colla sua semplice presenza. Giocando con l'inquadratura dell'immagine, l'autore conferisce al nastro un ruolo diverso in ogni pagina: la coda di un topolino, la lingua di un serpente, il laccio sciolto, il fulmine della tempesta... (Vincitore Premio Andersen 2022. Miglior libro fatto ad arte).



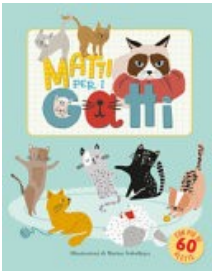
[PAPERELLA, DOVE SEI? Magnus Weightman](#)

Betta la Coniglietta ha perso la sua paperella di gomma! Insieme ai fratelli Lillo e Pillo decide di partire alla sua ricerca. I tre saltano sulla loro barca e navigano lungo il fiume, dalla montagna al mare. Ma quanto movimento c'è sul fiume e sulle sue rive! Un viaggio attraverso boschi, fattorie, cascate e porti. Con tanti animali divertenti da cercare! Un libro di ricerca e smarrimento per esploratori.



[INTRUSI, Bastien Contraire](#)

Queste simpatiche tavole naturaliste nascondono una stranezza: un intruso si è intrufolato nella serie di oggetti, di piante, di personaggi e cerca di farsi passare per quello che non è! Bastien Contraire gioca qui con le analogie, principalmente delle forme e delle proporzioni. Ma anche sulle funzioni o competenze (uomo che cammina/macchina a motore): chi trova l'intruso vince!



[MATTI PER I GATTI : CON PIÙ DI 60 ALETTE, illustrazioni di Marina Solodkaya ; testi di Hannah Porter](#)

Un libro illustrato per bambini dai 4 anni. Un album illustrato completamente cartonato con angoli arrotondati, con oltre 60 alette da sollevare, perfetto per avvicinare i più piccoli alla lettura e alla scoperta del mondo felino. Un libro che parla di gatti, natura, animali, amicizia, crescere, famiglia.



[COM'È BELLO IL BOSCO OGGI... : IL BOSCO DI ORSO BRUNO, testi di Rachel Piercey ; illustrazioni di Freya Hartas](#)

Una storia di animali, natura, magia. Un libro di filastrocche per tutto l'anno, ricco di colorate illustrazioni con tanti dettagli da scoprire: per ogni pagina una poesia e un gioco per ricercare dettagli nascosti all'interno dell'immagine. Un libro per entrare nel magico mondo di Orso Bruno e scoprire i segreti del bosco e dei suoi abitanti, imparando a osservare le stagioni con stupore e meraviglia.

6+



[IL MAGICO INVENTASTORIE, Pier Mario Giovannone](#)

Il magico inventastorie è un libro magico, capace di creare migliaia di storie! Ogni pagina è divisa in tre parti. Giratele liberamente. Giocate a mischiare la parte alta, la parte centrale e la parte bassa. Dalla combinazione casuale di questi tre elementi nascerà una storia. E se volete un'altra storia, ricominciate a girare a caso le pagine. L'inventastorie vi servirà per generare trame, che potrete sviluppare in storie, favole, racconti, copioni teatrali... Vi darà spunti per giochi di ruolo, spettacoli, disegni. E ai grandi farà venire molte idee per improvvisare favole della buonanotte!



[NELLA VALIGIA, Clotilde Perrin](#)

Un bambino, assieme alla sua valigia, parte per un viaggio fantastico. Dovrà scalare le montagne, immergersi nelle profondità dell'oceano e attraversare boschi oscuri, con il solo aiuto dei misteriosi oggetti che ha portato con sé nel bagaglio. Per avanzare nell'avventura, il lettore dovrà sollevare più di 35 alette e finestrelle, che rappresentano altrettanti ostacoli da superare per permettere al protagonista di continuare il suo cammino, e ritornare sano e salvo a casa!



[UNA GRANDE GIORNATA IN MONTAGNA, un libro passeggiata di Clémentine Sourdais](#)

Clémentine Sourdais ci invita a scoprire la montagna in modo molto originale. Partiamo all'alba con Bruma per un'escursione ricca di incontri e sorprese e impariamo a conoscere con lei, dietro ogni albero o cespuglio, la fauna e la flora dei diversi biotopi, grazie a meravigliose illustrazioni.

Arrivati in cima, si apre un pop-up che mostra la montagna intera e ci permette di visualizzare la distanza percorsa. L'ultima parte si presenta come un vero e proprio dizionario visivo della flora e della fauna selvatica incontrata durante il nostro viaggio.



[CREAZIONI DI CARTONE : VEICOLI : 14 SOPRENDENTI OGGETTI DI CARTONE](#) scritto da [Fiona Hayes](#) ; illustrato da [Christiane Engel](#)

Non c'è niente di meglio di una scatola di cartone. Con questo libro potrete costruire qualsiasi cosa che faccia vroooooom! Da una macchina da corsa a un razzo spaziale e molto altro. Ecco una guida semplice, con utili consigli, trucchi e immagini suggestive: tutto ciò che vi serve per costruire quattordici veicoli e qualunque altra cosa vi suggerisca la vostra fantasia. Che cosa costruirete?



[I 10 SEGRETI DELLA FELICITÀ : UN LIBRO-GIOCO PER ESSERE BAMBINI SERENI](#), [Alberto Pellai](#) ;
illustrazioni di [Sophie Fatus](#)

Un libro interattivo, con tantissime finestrelle, che svela tutti i segreti del felice equilibrio fra corpo, mente e relazioni. Le emozioni, l'autostima, la pazienza, l'empatia, la condivisione: un giocoso vademecum a portata di bambino, per favorire fin dall'infanzia la fiducia in se stessi, l'ottimismo e la serenità.



[LA MANO](#), [Vítězslav Mecner](#), [Magda Garguláková](#)

Siamo talmente abituati ad averla da non farci nemmeno caso. La usiamo senza pensare per una miriade di azioni diverse: portare una tazza di latte alla bocca, accarezzare un cane o un gatto,

salutare o giocare ai videogiochi. Eppure la mano, composta da polso, palmo e cinque agili dita, è una compagna preziosa senza la quale ci troveremmo in grande difficoltà. Vi siete mai chiesti come funziona? O perché alcune persone sono mancine mentre altre destrimane? O che cos'hanno di diverso la mano di uno scultore e quella di un pianista o di un muratore? Sapevate che le mani si possono usare anche per comunicare, e che esistono vere e proprie lingue basate sui segni? Per quanto possa sembrarci ordinaria, la mano è, in realtà, uno strumento eccezionale. E dopo aver letto questo libro, non la guarderete più allo stesso modo. C'è da metterci la mano sul fuoco.



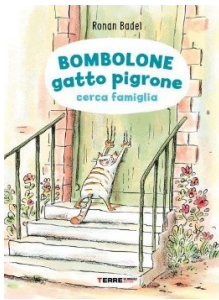
[SULLA MONTAGNA DI LÙ, Anouk Boisrobert & Louis Rigaud](#)

Nella montagna sopra il rifugio è stato avvistato un lupo. Lù sogna di incontrarlo e parte alla sua ricerca, dopo aver studiato mappe e sentieri. Insieme a lei saliamo verso la cima attraversando pascoli e boschi, e incontriamo gli animali che abitano la montagna: api, farfalle, stambecchi e anche qualche gufo che occhieggia nel buio quando scende la sera... Inizia a cadere la neve ma il lupo ancora non si vede: riuscirà Lù a trovarlo prima di tornare al rifugio? Anouk Boisrobert e Louis Rigaud tornano a celebrare la bellezza della natura in un nuovo libro pop up e ci invitano - attraverso prodigiose invenzioni di carta - a partecipare a un'avventura ad alta quota.



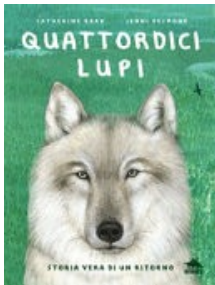
[ANDATA E RITORNO PER IL MARE, Agathe Demois](#)

Le vacanze sono ormai agli sgoccioli... Chi non ha mai sognato, sulla via del ritorno, di fare marcia indietro per tornare in riva al mare? Quest'album esaudirà il desiderio di chi l'avrà tra le mani! Son finite le vacanze... Una famiglia sta rientrando in città. Dal finestrino sfilano tanti paesaggi fino ad arrivare a casa. Il bambino non smette di fantasticare, nel ricordo della brezza marina. C'è forse una balena nella fontana della piazza? Guidato dall'immaginazione del protagonista, il piccolo lettore percorre con lui il cammino inverso: lascia la città per ritrovarsi in spiaggia... in un viaggio d'Andata e Ritorno popolato da luoghi magici e da meravigliose creature. Un libro animato originale, con le doppie pagine che si riducono man mano, come i petali concentrici di un fiore.



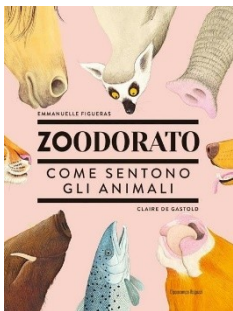
[BOMBOLONE GATTO PIGRONE CERCA FAMIGLIA, Ronan Badel ; traduzione di Gioia Sartori](#)

Alla veneranda età di sette anni, Bombolone decide di lasciare la strada e di trovare una famiglia che si occupi di lui. All'inizio non è facile convivere con un pesce rosso e blu, un Victor minuscolo e senza pelo, una Louise di medie dimensioni con il pelo diviso in due trecce, una Marion grande con il pelo a riccioli e un Pierre gigantesco, senza peli in cima alla testa... Ma giorno dopo giorno le cose vanno sempre meglio. Forse. (fumetto)



[QUATTORDICI LUPI : STORIA VERA DI UN RITORNO, Catherine Barr, Jenni Desmond](#)

Nelle fiabe, l'ululato dei lupi mette i brividi. Ma questo leggendario predatore porta con sé una magia selvaggia, una magia che ha restituito a una terra isolata il suo antico splendore. Quando i lupi sparirono dal Parco di Yellowstone, intorno al 1930, l'equilibrio dell'intero ecosistema cominciò a destabilizzarsi. Quando, nel 1995, questi predatori furono reintrodotti nel parco, tutto cominciò a cambiare per il meglio. Questo è il racconto del loro ritorno a casa. Un'affascinante storia vera che dimostra quanto sia fondamentale il ruolo di ogni specie nell'equilibrio del nostro pianeta.



[ZODORATO : COME SENTONO GLI ANIMALI, Emmanuelle Figueras, Claire De Gastold](#)

Questo libro animato esplora in tutte le sue forme l'olfatto degli animali: come fanno ad orientarsi, a localizzare una preda, a nutrirsi oppure... a sedurre un(a) partner? Cosa fa il piccione viaggiatore

per orientarsi? Come fa la talpa, quasi cieca, a calcolare a che distanza si trova il verme che costituirà il suo pranzo? Come mai i cani si annusano il didietro? Come fa la giraffa maschio a sapere che una femmina pronta ad accoppiarsi? Queste, e molte altre domande a cui questo libro risponde in una forma quanto mai accessibile, ossia per mezzo di testi scientificamente semplificati e numerosi esempi precisi. L'opera presenta 17 finestrelle che rivelano in modo particolareggiato i segreti dell'olfatto animale mostrando, per esempio, i meccanismi nascosti del muso dello squalo, la posizione delle ghiandole con le quali il gatto marca il proprio territorio o l'arte usata dall'orso polare per localizzare una foca sotto il ghiaccio della banchisa.



[SOPRA E SOTTO : MARI E OCEANI, testi Harriet Evans ; illustrazioni Hannah Bailey](#)

Tuffati tra le pagine fustellate ed esplora 8 diversi ambienti acquatici, poi scopri di più sulle tante specie che vivono in acqua e i loro sorprendenti adattamenti. Le coste fanno da casa per molti molluschi e uccelli marini. Nelle foreste di kelp vivono molti piccoli animali di cui si cibano le lontre di mare. I mari polari sono abitati da foche e pinguini. I pesci degli estuari si confondono con il fondale fangoso. Le barriere coralline sono abitate da pesci di mille colori. Negli abissi marini vivono creature strane e misteriose, come il pesce lupo e il verme tubo gigante...



[IL CAVALIERE CORAGGIO : UN LIBRO-GIOCO DOVE L'EROE SEI TU! Delphine Chedru](#)

L'intrepido cavaliere, nel bel mezzo del suo cammino, ha disgraziatamente perso... il coraggio! Al lettore il compito di aiutare il cavaliere a ritrovarlo! In ogni pagina il bambino affronterà insidie e trabocchetti, e si metterà alla prova con enigmi e giochi d'osservazione. Di volta in volta dovrà anche scegliere come proseguire l'avventura. Compagno di viaggio del cavaliere, sarà artefice del suo destino, e potrà ricominciare a giocare quante volte vorrà!



[IL TESORO DI Z. IL TERRIBILE! Sylvie Misslin, Amandine Piu](#)

Un tesoro misterioso aspetta i pirati Olivia e Bruno sull'isola dei Pappagalli. Ma la rotta per raggiungere l'isola è ricca di insidie: una tempesta, un polpo gigantesco, le sirene... I nostri amici hanno bisogno del tuo aiuto! Libro gioco. Decidi tu come prosegue l'avventura!



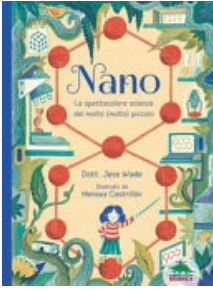
[NATURA : INDOVINA, CERCA & TROVA, Manon Bucciarelli](#)

Splendide illustrazioni presentano 16 ecosistemi e le biodiversità che li caratterizzano. Animali e piante sono descritti attraverso indovinelli: il lettore si diventerà a scoprirli e a ritrovarli nei diversi ambienti rappresentati.



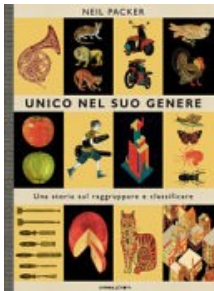
[CAVALIERI DI FIORI, Livia Rocchi, Elisa Macellari](#)

Alberi e piante sono sulla terra da prima dell'umanità. Sono custodi del nostro respiro, fonte di nutrimento, riparo e cura, sostegno economico, fucina di scoperte, speranza per il futuro. Storia, leggende e scienza esplorando i legami tra la cavalleria, in epoche e luoghi diversi, e le piante.



NANO : LA SPETTACOLARE SCIENZA DEL MOLTO (MOLTO) PICCOLO, Jess Wade ; illustrato da Melissa Castrillón

Tutto ciò che ci circonda è fatto di qualcosa: gli scienziati li chiamano elementi; ma il modo in cui creiamo le cose, dai materiali che utilizziamo alla scienza e alla tecnologia che impieghiamo per farlo, sta cambiando rapidamente. Scritto da una promettente giovane scienziata inglese, questo prezioso albo illustrato spiega con chiarezza e semplicità cosa sono gli atomi, gli elementi e come, attraverso la scoperta e la manipolazione di nuovi materiali infinitamente piccoli ma resistenti, si è arrivati a costruire aeroplani più leggeri e meno inquinanti, finestre autopulenti, cellulari ultrasottili, dispositivi medici all'avanguardia e molto altro ancora.



UNICO NEL SUO GENERE : UNA STORIA SUL RAGGRUPPARE E CLASSIFICARE, Neil Packer

Il regno animale, i mezzi di trasporto, gli strumenti musicali, l'arte e le correnti architettoniche, persino le nuvole nel cielo... qualsiasi cosa può essere classificata in gruppi! Nella cornice di un dialogo tra padre e figlio, questo è un libro sulle categorie: durante un viaggio verso la città, un ragazzino esplora i molti modi in cui classifichiamo il mondo intorno a noi, con esiti stupefacenti. Uno picture book che gioca con l'idea della "classificazione". Illustrazioni originali si sposano a un testo essenziale ma rigoroso. Il finale è un toccante colpo di scena per riflettere sull'unicità di ciascuno di noi.

9+



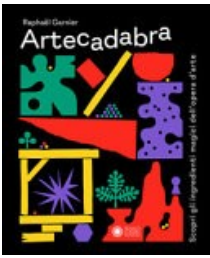
[BLU : STORIA ILLUSTRATA DI UN COLORE, Cristiana Valentini](#)

Per gli uomini i colori hanno sempre avuto un significato simbolico: non è bello essere di "umore nero", ma nemmeno essere al "verde". Il significato dei colori è cambiato nel tempo: il colore blu è oggi associato a due delle più grandi caratteristiche naturali della Terra, il cielo e l'oceano, ma è sempre stato così? No... per i Greci, ad esempio, il mare era color del vino! Un albo di grande formato per raccontare attraverso splendide tavole illustrate la storia del colore blu dall'antichità ad oggi.



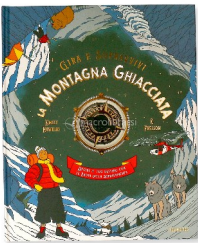
[GIÙ NEL BLU : DALLA SUPERFICIE AGLI ABISSI: VIAGGIO SOTTOMARINO SFOGLIABILE, testi Gianumberto Accinelli, illustrazioni Giulia Zaffaroni](#)

Esplora l'ecosistema marino lasciandoti trasportare sempre più in profondità dalle pagine di questo libro. La scala metrica riportata su ogni pagina con l'indicazione della profondità a cui ti trovi, il grado di luminosità delle acque e la diversa tonalità di blu saranno le tue uniche bussole in questa vera e propria immersione, per provare il brivido di una discesa fino a dove il buio è accecante e solo minuscoli microrganismi - o esseri giganteschi! - sono in grado di sopravvivere. Un libro sul mare assolutamente unico per un'esperienza indimenticabile: dall'azzurro cristallino della superficie fino al nero degli abissi più remoti tra pinguini imperatori, calamari giganti, sottomarini, balenottere azzurre, diavoli neri e catene montuose sommerse; attraverserai zone che pullulano di vita e zone di completo silenzio e solitudine. Destinazione finale: Fossa delle Marianne, 10.920 mt sott'acqua. Sei pronto? Non ti resta che indossare la muta e iniziare questo viaggio incredibile. Sfoglia verticalmente il libro per andare sempre più giù: non troverai numeri di pagina, ma l'indicazione in metri della profondità che hai raggiunto. Ti divertirai incontrando le creature più sorprendenti ma anche scoprendo zone di assoluto deserto.



[ARTECADABRA, Raphaël Garnier](#)

Solleva, tira, gira, piega, tocca... Un libro interattivo che, come il cappello di un mago, svela gli ingredienti dell'opera d'arte e la magia della creazione artistica. Tra alette, fustelle, pop-up e meccanismi cartotecnici, a ogni pagina c'è un effetto diverso sull'immagine, per capire come funzionano il colore, la prospettiva, il volume, la linea. Un modo per avvicinarsi all'arte, sperimentandola in prima persona.



[LA MONTAGNA GHIACCIATA : GIRA E SOPRAVVIVI, testi di Emily Hawkins, illustrazioni di R. Fresson](#)

Dopo un incidente aereo, ti ritrovi smarrito su una montagna innevata. Per salvarti devi giocare con il libro in una lotta alla sopravvivenza. Come? Analizza lo scenario, scegli accuratamente il percorso da seguire in base al suo grado di pericolosità e, dopo aver posizionato la Ruota della sopravvivenza nell'apposito spazio, girala per scoprire cosa ti riserva il destino. Riuscirai a proseguire nella storia o dovrai tornare indietro per ricominciare daccapo? Gli scenari sono estremi, il pericolo reale, sta a te decidere quanto sei disposto a rischiare per sfuggire alla montagna ghiacciata. In questo originale libro-game, il primo di una nuova collana, il giovane lettore si immerge nell'avventura attraverso un sistema di rimandi ad altre pagine. Mettendosi alla prova, vivrà in prima persona le situazioni in cui ci si può imbattere in un ambiente ostile e scoprirà che le soluzioni più sagge sono quelle che offrono maggiore probabilità di sopravvivenza!



[LABORATORIO DI MAGIA : LIBRO UFFICIALE](#)

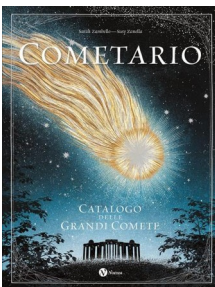
Ricco di progetti creativi, Harry Potter. Laboratorio di magia è il libro ufficiale delle attività manuali per portare il Mondo Magico a casa tua. Con più di 25 attività e diversi livelli di difficoltà, questo libro include istruzioni illustrate per accompagnare passo dopo passo tutta la famiglia in questo

viaggio incantato. Imparerai a creare la tua personale bacchetta di sambuco insieme alla scatola originale di Olivander, il pendente GiraTempo, il pop-up di una Cioccorana, un modellino di carta del Calice di Fuoco e tante altre magiche meraviglie. Oltre a curiosità e approfondimenti dai dietro le quinte, questo volume contiene citazioni famose, foto e bellissimi bozzetti della realizzazione dei film di Harry Potter, per immergerti direttamente nel Mondo Magico e ispirare ancora di più la tua creatività. Preparati: è tempo di costruire la magia!



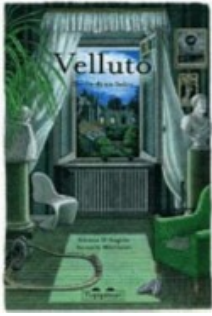
[SCAVA CON ARCHEOKIDS : IL MANUALE DEL GIOVANE ARCHEOLOGO, illustrazioni di Stefano Tognetti ; testi: Giovanna Baldassarre et al.](#)

Che cos'è l'archeologia? Come si diventa archeologi? Come si fa a capire qual è il luogo giusto dove scavare? Che cos'è la stratigrafia? A che cosa servono i musei quali sono le più straordinarie scoperte di tutti i tempi? In questo manuale per giovani archeologi, scritto da veri archeologi, troverai la risposta giusta a ognuna di queste domande. Non solo. Scoprirai che basta indossare le lenti dell'archeologia per ritrovarsi immersi in un mondo ricco di passato e storie da raccontare. Forza impugna la cazzuola e preparati allo scavo!



[COMETARIO : CATALOGO DELLE GRANDI COMETE, Sarah Zambello, Susy Zanella](#)

Con le loro scie luminose attraversano lo spazio e la curiosità degli esseri umani fin dai tempi antichi: segnali di avvertimento, portatrici di sventura o fenomeni astronomici da indagare? L'apparizione periodica e fugace delle Grandi Comete accompagna l'evoluzione delle civiltà, affina gli strumenti dell'astronomia e ispira opere d'arte, musica e poesia che orientano l'immaginario di un'epoca storica. Questo catalogo ti propone un viaggio nello spazio e nel tempo alla scoperta delle Grandi Comete che hanno illuminato cieli antichi e contemporanei, e che cacciatori di comete di ogni epoca hanno imparato a riconoscere e distinguere. Dalla cometa del 1471 alla Hale-Bopp, passando per la Donati e naturalmente per la Halley: code, chiome e periodi orbitali di centinaia di anni raccontano la profondità del rapporto fra l'umanità e il cielo. Realizzato in collaborazione con: INAF-Osservatorio Astronomico di Capodimonte.



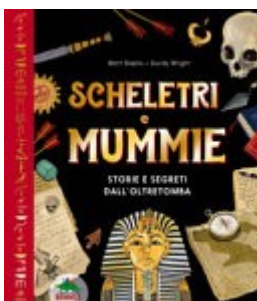
[VELLUTO : STORIA DI UN LADRO, Silvana D'Angelo e Antonio Marinoni](#)

Quando cala la notte, un'ombra nera scivola in case e appartamenti. È Velluto, ladro per destino e vocazione. Guidato da un olfatto sopraffino, Velluto va inseguendo per le vie della città qualcosa di cui è in cerca fin dalla sua lontana infanzia. Niente resiste alle scrupolose indagini del suo naso, capace di scoprire i segreti e l'essenza di ogni cosa dalle più tenui e vaghe tracce di odore. Ma cosa va cercando questo singolare personaggio? Si tratta di un oggetto prezioso, di un ricco tesoro o di una inafferrabile verità? Un giallo originale, fatto di profumi, atmosfere rarefatte, stanze misteriose, creato da due bravissimi autori esordienti. E con un finale a sorpresa.



[LA LUNA, Sanlyn Buxner, Georgiana Kramer, Pamela Gay ; illustrazioni di Dawn Cooper](#)

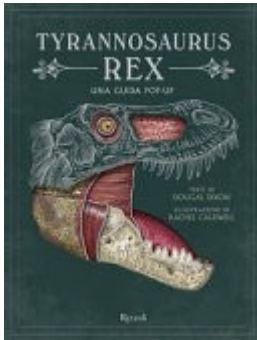
Un libro originalissimo che ti racconta proprio tutto sulla Luna, il più affascinante dei satelliti: dalla formazione alla geografia, la spiegazione delle fasi lunari, le missioni Apollo della NASA, la regolazione delle maree, la mitologia che ha ispirato, arrivando fino alle ultimissime scoperte scientifiche.



[SCHELETRI E MUMMIE : STORIE E SEGRETI DALL'OLTRETOMBA, Matt Ralphs, Gordy Wright](#)

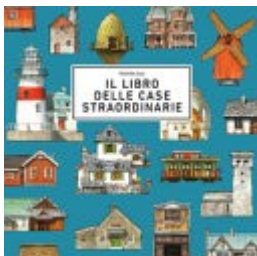
Un coinvolgente viaggio per scoprire le più straordinarie mummie di tutto il mondo. Dal celebre Tutankhamon al misterioso Otzi, dall'affascinante Bellezza di Xiaohe alla piccola ragazza di Yde, dall'imponente vecchio di Croghan alla golosa Lady Xin Zhui. E ancora, dalle fanciulle tatuate delle

steppe siberiane ai monaci giapponesi che praticavano l'automummificazione... Questo libro ti svelerà ciò che scienziati e archeologi hanno scoperto sui nostri antenati esaminando i loro esiti. Come sono morte queste persone? Perché i loro corpi sono così ben conservati? Ma soprattutto, chi erano in vita? Un libro per conoscere ciò che scienziati e archeologi hanno scoperto sui nostri antenati, realizzato con la collaborazione del British Museum.



[TYRANNOSAURUS REX : UNA GUIDA POP-UP, testi di Dougal Dixon ; illustrazioni di Rachel Caldwell](#)

Un gruppo di paleontologi ha ritrovato un esemplare di Tyrannosaurus rex perfettamente conservato. Non un fossile, ma il dinosauro intero: con ossa, muscoli, pelle e artigli! E ora tu hai la fortuna di far parte della squadra di scienziati che si appresta a esaminarlo. Pop-up dopo pop-up, strato dopo strato, attraverso illustrazioni e descrizioni dettagliate scoprirai l'incredibile anatomia di questo dinosauro e imparerai tutto ciò che c'è da sapere su di lui. Pronto a cominciare? Uno spettacolare volume interattivo, dedicato a uno degli animali preistorici più affascinanti.



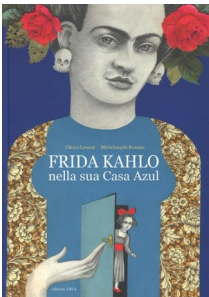
[IL LIBRO DELLE CASE STRAORDINARIE, Yoshida Seiji art works](#)

«Sono innumerevoli le storie in cui compaiono edifici meravigliosi, dai volumi illustrati per l'infanzia ai romanzi. Ho letto più volte libri come Le avventure di Huckleberry Finn, Heidi e Momo, prestando grande attenzione a ogni frase, soffermandomi su ogni illustrazione, anche la più piccola, e immaginando, come in un sogno, ogni dettaglio dei mondi che vi venivano descritti: la capanna di Huck, il rifugio sulle montagne di Heidi, la Casa di Nessun Luogo di Master Hora. In questo libro ho voluto presentare delle 'case' uniche, che possano risvegliare nel lettore quell'eccitazione che provavo io da bambino, accettandone la straordinarietà. Il libro abbraccia storie differenti ambientate in periodi e luoghi diversi, così che ad ogni pagina si può entrare in una storia tutta nuova. Chi abita in questa casa? Cosa mangia? Dove dorme? Ogni casa apre la porta a un racconto insolito. Potrebbe ricordarci una casa scoperta in un libro tanto tempo fa, o essere un'abitazione misteriosa che non avremmo mai potuto immaginare. Sta al lettore creare la storia che si cela dietro ogni casa.»



[IL GIARDINO DELLE MEDUSE, Paola Vitale, Rossana Bossù](#)

Colorano di riflessi l'acqua degli oceani più profondi, dei porti e delle spiagge. Sono trasparenti, dai colori accesi e brillanti. A volte sono grandi come aquiloni, a volte così piccole da confondersi tra le gocce d'acqua salata. Vivono ovunque, dall'Artico agli oceani tropicali, dalle acque costiere fino alle profondità marine. Quanto sappiamo delle meduse? Sono velenose? Si possono mangiare? È vero che possono addirittura essere immortali? Cosa sono le "fioriture di meduse" e perché sono considerate indicatori dei cambiamenti climatici?



[FRIDA KAHLO NELLA SUA CASA AZUL, testo di Chiara Lossani ; ispirato a Frida. Vita di Frida Kahlo di Hayden Herrera ; illustrazioni di Michelangelo Rossato](#)

A Città del Messico c'è un museo dai muri azzurri. Un tempo era la casa della più grande pittrice messicana: Frida Kahlo. Entra! Ti parlerà della vita di quest'artista piena di passioni, che diceva di se stessa: Sono nata con una rivoluzione. Il giorno era cocente. Mi ha infiammato per il resto della mia vita. Da bambina, crepitavo. Da adulta, ero una fiamma.



[LA PENNA, Britta Teckentrup](#)

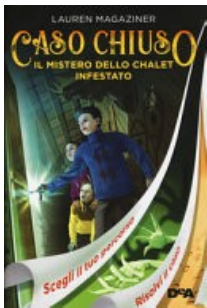
Le penne hanno i colori più iridescenti, le forme più stupefacenti e le funzioni più varie: tengono caldo, permettono di volare o nuotare, di mimetizzarsi e di mettersi in mostra. Molte culture, da tempo immemorabile, hanno usato le penne per adornarsi o per scopi culturali. Informazioni precise e curiose si uniscono alle stupende illustrazioni di Britta Teckentrup dando vita a un'opera che è in parte enciclopedia, in parte libro d'arte, in parte Wunderkammer.

77+



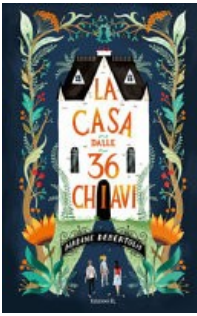
[APOLLO CREDICI : UN GAME BOOK SPAZIALE, Adrian Fartade, Luca Perri, Leo Ortolani](#)

Anno in corso: 2101 dell'Era Comune. Temperatura esterna: 35 gradi centigradi. Caro lettore, Questo libro esiste perché tu hai deciso di aprirlo. Forse potevi impiegare meglio il tuo tempo, ma... eccoti qui! Io sono Schwa, raro esemplare di Pandalorian. La famiglia a cui appartengo vive indossando una soffice armatura a forma di panda e, per evitare che le discussioni degenerino, abbraccia tutti. Bene: se dopo questa mia presentazione ancora non ti sei spaventato, sei pronto a partire insieme a me e ai miei coraggiosissimi compagni di avventura per un viaggio cosmico davvero elettrizzante. Che cosa troverai in queste pagine? Loop temporali, immersioni tra galassie lontane anni luce, wormhole, buchi neri, supernove, asteroidi in collisione e pianeti sconosciuti. Sarai tu a decidere in quale pasticcio cacciarti, finché non ti resterà solo un'opzione: il motore a probabilità infinita. Ovvero... un dado.



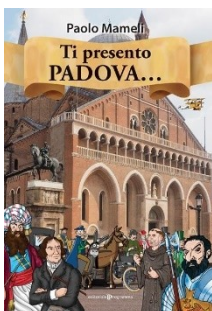
[CASO CHIUSO : IL MISTERO DELL'ATTRICE SCOMPARSA : SCEGLI IL TUO PERCORSO, RISOLVI IL CASO, Lauren Magaziner](#)

L'agenzia investigativa della madre di Carlos si è finalmente risolleata da un lungo periodo di incertezze, e ora tutti la cercano per i casi più complicati, quelli da gestire con discrezione e furbizia. È ciò che accade quando Wolfgang Westover, noto produttore hollywoodiano, chiede alla detective Serrano di indagare sulla misteriosa scomparsa della famosa attrice Layla Jay. Senza Layla le riprese della seguitissima serie tv Una strega al liceo non possono continuare, e Carlos non saprà mai come continua il suo telefilm preferito! Carlos non vede l'ora di intervenire, ma questo è un caso top secret, per soli detective esperti, e gli viene severamente proibito impiccarsi. Che cosa vogliamo fare, caro lettore? Ce ne stiamo a guardare mentre gli adulti indagano? Oppure sei pronto per entrare in azione e aiutare Carlos a scoprire il colpevole, evitare una catastrofe mediatica che farebbe fallire la serie tv più amata del momento, e ritrovare Layla Jay? Segui Carlos e i suoi amici su uno dei set più esclusivi del mondo. Tra scuole incantate, draghi robot, attori infidi e produttori sospetti. Il caso dipende da te. Pensi di farcela? Preparati a risolvere puzzle, indovinelli, quesiti di logica. Con oltre centotrenta percorsi possibili per chiudere il caso, sarai tu a scegliere il finale di questo romanzo gioco.



[LA CASA DALLE 36 CHIAVI, Nadine Debertolis](#)

Un escape game in forma di libro che permette di immedesimarsi nei protagonisti alla ricerca della soluzione a tutti gli enigmi del racconto. Una storia di misteri perfetta per i lettori curiosi che vogliono immergersi in un racconto ricco di avventura e colpi di scena. Un libro che parla di amicizia, famiglia, crescere, avventura, gioco. Dimitri e Tessa partono per le vacanze con la madre che vuole passare del tempo nella villa di campagna lasciata in eredità da un vecchio zio. Appena arrivati, si trovano di fronte molte porte chiuse, un enorme mazzo di chiavi e altrettanti misteri da sbrogliare... Mentre la madre s'immerge in pulizie interminabili e in uno strano silenzio, i ragazzi, insieme alla nuova amica Daphné, decidono di scoprire i segreti nascosti nell'antica dimora. A poco a poco riusciranno ad aprire le porte chiuse e a raccogliere numerosi indizi e, grazie alla loro perspicacia, la casa svelerà un mistero rimasto nascosto per lungo tempo...



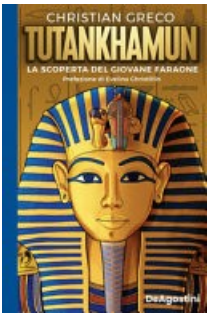
[TI PRESENTO PADOVA... Paolo Mameli](#)

Una città che mantiene ancora intatto il suo antico fascino plurisecolare, con i personaggi che la resero illustre come sant'Antonio, Galileo Galilei o il mitico Antenore; una città "dipinta", ricchissima di opere d'arte come la Cappella degli Scrovegni di Giotto, la Basilica di Sant'Antonio chiamata semplicemente "il Santo" o l'affascinante Palazzo della Ragione; una città sempre viva, oggi più che mai con la sua Università, i suoi caffè tradizionali e l'allegria dei Goliardi. Questo e altro è "Ti presento Padova...", non una guida ai monumenti, non un testo di storia, ma un libro per comprendere la città di Padova nei suoi molti, affascinanti aspetti tra la storia, appunto, le leggende, l'arte e le curiosità, dall'incendio di Agilulfo al terribile Ezzelino da Romano, dagli affreschi giotteschi andati perduti a quelli che possiamo ammirare ancora oggi, dal più antico Orto Botanico d'Europa all'affascinante museo del precinema, dalla prima donna laureata al mondo all'avventuriero che sfidò i segreti dell'Antico Egitto. Un testo semplice ma avvincente, corredato da foto e allegri disegni per aiutare a scoprire una città tanto bella quanto intrigante.



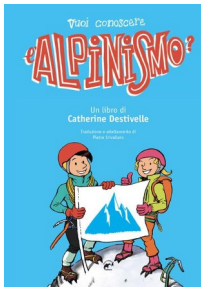
[COME FUNZIONA UN FARO? Roman Beljaev](#)

Chi non ha mai sognato almeno una volta nella vita di visitare un faro e capirne il funzionamento? Roman Beljaev ci conduce all'interno di un faro e in giro per il mondo, rivelandoci tante curiosità e informazioni su queste meravigliose opere architettoniche.



[TUTANKHAMUN : LA SCOPERTA DEL GIOVANE FARAONE, Christian Greco](#)

Luxor. Valle dei Re, novembre 1922. Howard Carter, partito da Londra a soli 17 anni per l'Egitto, da molti anni al servizio delle più grandi spedizioni in una terra ancora piena di misteri, è alla ricerca dell'unica tomba reale che ancora manca all'appello: quella di Tutankhamun. Nonostante i suoi sforzi, la tomba non si trova. Il tempo della spedizione è quasi finito, così come i soldi per pagarla. Sembra che il sogno ormai si sia infranto. Ma proprio allora gli operai si imbattono in un gradino tagliato nella roccia. Poi ne trovano un altro, e un altro ancora: conducono a una porta murata nascosta in profondità nel terreno su cui si riconosce il sigillo reale e il nome del faraone bambino. Carter realizza di trovarsi di fronte alla più grande scoperta archeologica del Ventesimo Secolo. Oggi, cento anni dopo, l'egittologo Christian Greco ripercorre i passi di Carter e spiega come funzionava uno scavo archeologico a quell'epoca, quale fu il metodo di indagine seguito dopo l'apertura della tomba, come Carter abilmente decifrò le tracce del passato e salvò i reperti, ma descrive anche l'emozione e la gioia di posare gli occhi su meraviglie sotterrate per millenni. Tra tesori trafugati, visite notturne, sarcofagi sigillati dal tempo e fake news (come la celebre maledizione del faraone), questo libro vi conquisterà grazie al fascino intramontabile dell'avventura e delle grandi storie del passato che vivono ancora oggi.



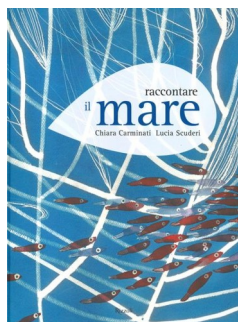
[VUOI CONOSCERE L'ALPINISMO? Catherine Destivelle](#)

Secondo manuale della collana Kids dedicata alla manualistica per ragazzi, ma assolutamente completo per chiunque voglia avvicinarsi alle attività di montagna da principiante ad ogni età. Ricco di illustrazioni e di fotografie, come tipico della collana, il manuale racconta dapprima la storia e l'evoluzione dell'alpinismo, quindi offre una progressione facile e comprensibile per avvicinarsi alle quote più elevate in assoluta sicurezza. Dalle nozioni di base, fino alle manovre più evolute, il tutto in un linguaggio semplice e divulgativo, frutto della pluriennale esperienza dell'autrice sulle montagne di tutto il mondo. Le bellissime illustrazioni permettono di comprendere con chiarezza le varie manovre, i nodi e tutto l'essenziale per iniziare con l'alpinismo.



[LA TEMPESTA, Pier Domenico Baccalaro](#)

In una sala buia della Galleria Palatina, il merlo Mercurio consegna una pergamena con un oscuro enigma a Nina, Jamal e Lorenzo. Quando un fulmine squarcia il cielo, i tre ragazzi si ritrovano smarriti in mezzo alla campagna veneta, in un tempo molto lontano. Nelle vicinanze c'è il casolare di Giorgione, ma il famoso pittore è scomparso. Tra mercanti in collera, pericolosi soldati e altre viscide insidie, i tre amici dovranno ritrovare l'artista e scoprire il suo segreto, prima di poter tornare a Firenze.



[RACCONTARE IL MARE, Chiara Carminati, Lucia Scuderi](#)

"Uomo libero, tu amerai sempre il mare" recita un famoso verso di Baudelaire. Simbolo di vita e di avventura, da sempre il mare ha affascinato l'animo umano ed è stato per lui specchio e miraggio. Ogni visitatore del mondo sottomarino è colto da un senso di muta meraviglia: in queste pagine ne

raccontiamo forme e colori, intrecciando le immagini a parole di poeti, scienziati ed esploratori che del mare hanno cantato lo spirito e indagato i misteri.



[IL LIBRO DELLA FILOSOFIA PER RAGAZZE E RAGAZZI : SCOPRI I PENSATORI DI TUTTI I TEMPI, LE LORO IDEE E LE TEORIE PIÙ IMPORTANTI, Sarah Tomley, Marcus Weeks](#)

Se qualche volta ti vengono in mente strani interrogativi, se hai la testa piena di "perché", "e se...", "ma allora...", forse potresti essere un buon filosofo. Fare filosofia non vuol dire, infatti, conoscere tutte le soluzioni, ma ragionare con metodo per cercare le risposte. In questo libro troverai una raccolta delle domande più famose, più complesse e più bizzarre che i filosofi si sono posti nel corso dei secoli: ti va di seguirli nei loro grandi dilemmi ed esperimenti mentali? Magari puoi coinvolgere anche amici e genitori. E ricordati: uno dei più grandi filosofi di tutti i tempi, Socrate, è diventato famoso proprio per aver detto: "Io so di non sapere!".



[GIUSEPPE TORNATORE PRESENTA 50 FILM PER DIVENTARE GRANDI, testi di Miralda Colombo ; illustrazioni di André Ducci](#)

Quali sono i film da guardare per diventare grandi? Quelli che fanno emozionare, ridere, pensare... e che ogni ragazzo dovrebbe vedere per imparare tutto sul cinema e, perché no, sulla vita? Un libro a cura del regista Giuseppe Tornatore che racconta 50 pellicole imperdibili, dalla saga di Harry Potter, per vivere una grande avventura e scoprire il valore dell'amicizia, a L'attimo fuggente, per capire quanto sia importante affrontare la vita seguendo se stessi. Dai grandi classici che hanno segnato un'epoca fino ai più recenti successi cinematografici, ogni film è presentato da un testo che ne racconta la trama e i temi principali e affiancato da una doppia pagina di approfondimento sul regista e sugli attori, con aneddoti e curiosità sul mondo e sui mestieri del cinema.



[116 FILM DA VEDERE PRIMA DEI 16 ANNI, Manlio Castagna ; illustrazioni di Alessandro Ventrella](#)

Cosa significa diventare grandi? Varcare la soglia che ci separa dall'infanzia e ci fa dire che non siamo più bambini? Non c'è un momento preciso, ma un insieme di esperienze e occasioni che ci accompagna in questo passaggio delicato ed entusiasmante. Diventare grandi significa andare a scuola, e magari incontrare un grande maestro di vita, inseguire i propri sogni ma anche affrontare tante difficoltà: la malattia, la guerra, la morte. Significa scoprire l'amore, e scoprire che la fantasia non ci abbandona mai, basta continuare a coltivarla. Per ciascuno di questi momenti esiste almeno un film che ci tende la mano con la sua storia, per aiutarci a riflettere e a costruire al meglio la nostra, di storia. Da Harry Potter a Moonrise Kingdom, passando per Elephant o Il labirinto del fauno, 116 film raccontati con maestria, accompagnati da illustrazioni iconiche e arricchiti da tante curiosità e contributi di attori e registi.

E per tanti altri consigli di lettura (storie illustrate, romanzi e racconti d'avventura, storie fantastiche, gialli, fumetti e molto altro ancora) vi invitiamo a consultare:

[MLOL- un'estate tutta da scoprire](#)

[Storie in canottiera - Consigli di lettura per l'estate \(ed. 2022\)](#)

[La lista dei libri delle vacanze](#)

[I suoni dell'estate](#)

[SOS - Libri e manuali per superare l'estate](#)

[PREMI letterari junior](#)