



LE NOVITÀ in SALA RAGAZZI

GIUGNO 2025



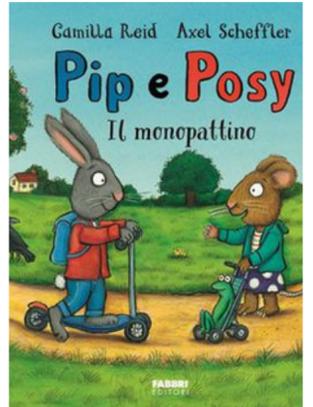


NASCONDINO ALLA FATTORIA - ALEX SCHEFFLER

Gioca a nascondino con gli animali della fattoria! Solleva le alette e aiuta il cane Bau a trovare gli amici. Le sorprese non mancano! Età di lettura: da 3 anni.

IL MONOPATTINO - CAMILLA REID

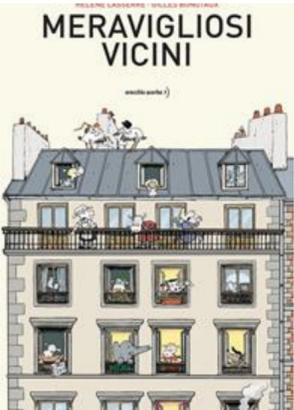
Posy vuole fare un giro sul monopattino di Pip, ma lo prende senza chiedere il permesso e le cose non vanno per il verso giusto! Pip, però, deciderà di aiutare lo stesso l'amica. Età di lettura: da 3 anni.



MERAVIGLIOSI VICINI - HELENE LASSERRE

In quel palazzo pieno di pecore non succede granché. A raccontarci le monotone giornate, è un giovane montone che dalla finestra le osserva. Con lui, scopriamo le dinamiche di quel condominio: sgarbi, scherzi e qualche antipatia. Passa il tempo e lo scenario cambia, e non solo perché si succedono le stagioni, ma perché, al posto dei seriosi inquilini che non amano le novità ne arrivano altri: tutti diversi e tutti con una gran voglia di socializzare. Quel palazzo grigio e quella strada tediosa, ora sono un brulicante e multietnico angolo di città pieno di gente: di ognuno conosciamo passioni e abitudini. Tra le diversità nascono amori, figli, zucche e scuole di ballo; musica e felicità diffuse. Essere insieme e tutti diversi è più bello.

Età di lettura: da 3 anni.



IL REGALO - MARJORIE BEAL

Un piccolo dinosauro trova un grande pacco ben incartato. È colorato, brillante, con un lunghissimo nastro... ed è per lui! Curioso di scoprire cosa contiene, comincia a scartarlo con entusiasmo, ma prima ancora di scoprire cosa c'è dentro, qualcosa lo distrae: comincia a giocare, trasformando il nastro, la carta e la scatola in mille avventure: un serpente da domare, un aquilone da far volare, un mantello da supereroe, una nave da pirata. La fantasia trasforma ogni pezzo dell'imballaggio in un mondo da esplorare. Quando arriva il dinosauro adulto, pronto a giocare con il nuovo giocattolo tecnologico, il piccolo è già soddisfatto: ha vissuto mille avventure ed è pronto per andare a dormire. Una storia tenera e colorata che celebra la creatività spontanea dei bambini e il potere dell'immaginazione.

Età di lettura: da 3 anni.



C'E' QUALCOSA DI PIU' NOIOSO CHE ESSERE UNA PRINCIPESSA ROSA? - RAQUEL DIAZ REGUERA

Carlotta era una principessa rosa, col suo vestito rosa e il suo armadio rosa, pieno di vestiti rosa... Ma Carlotta era arcistufa del rosa. Voleva vestire di rosso, verde, giallo e violetto e non aveva alcuna voglia di baciare rospi su rospi per trovare il principe azzurro. Perché non esistevano principesse che solcavano i mari o che salvassero i principi dalle fauci di un lupo feroce? Anche Carlotta voleva vivere le fantastiche avventure dei libri di fiabe, sognava di cacciare draghi e volare in mongolfiera...

Età di lettura: da 4 anni.



IERI AL MUSEO MI E' SUCCESSA UNA COSA PAZZESCA... - DAVIDE CALI'



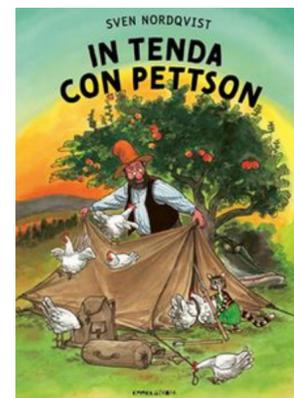
Una gita al Museo si trasforma in una rocambolesca avventura, in fuga da dinosauri, uomini primitivi e vulcani in eruzione. In questo improbabile Museo, dove tutto sembra prendere vita, le statue parlano e le scale si muovono al protagonista non resta che dare una mano a lucidare giganteschi cetacei, riordinare ossa di dinosauro e acconciare mansueti mammut... Ma sarà proprio tutto vero? Il celebre team composto da Davide Cali e Benjamin Chaud, il duo del bestseller "Non ho fatto i compiti perché...", è tornato con un'altra spassosissima e inedita storia! Parole e illustrazioni si intrecciano in un ritmo fantastico che coinvolge e diverte lettori piccoli e grandi.

Età di lettura: da 5 anni.

IN TENDA CON PETTSON - SVEN NORDQVIST

Quando Pettson ritrova una vecchia tenda da campeggio in soffitta, si ricorda di quanto era bello dormire in tenda sulle montagne. Il gatto Findus è subito entusiasta dell'idea, ma anche le galline vogliono partecipare all'impresa, e tutto si fa un po' complicato... dopo aver quasi pescato il luccio più grande del mondo, finalmente Pettson e Findus crollano a dormire, e cosa importa se la tenda è piantata soltanto in giardino? Il vicino di casa avrà qualcosa da raccontare...

Età di lettura: da 5 anni.



100 GIOCHI DI CARTA - KIM YOUNG-MAN

Questo testo propone 100 giochi coloratissimi da realizzare piegando la carta. I modelli, facili e fantasiosi, divertiranno tutti: gli adulti ritroveranno il piacere del gioco e i bambini scopriranno come coltivare la propria sensibilità e creatività. Piegare la carta sviluppa nei più piccoli il senso artistico e del colore, stimolando lo spirito scientifico giocando un importante ruolo educativo: l'autore si concentra infatti sulla funzione didattica di questa disciplina, per esempio nell'apprendimento della geometria.

Età di lettura: da 5 anni.



IL PICCOLO MAGO - EDIBIMBI

Trucchi ingegnosi in un libro di magia divertente e spassoso... anche per te! Con oltre 100 trucchi, illusioni ed effetti spettacolari, questo libro è una divertente guida di magia per aspiranti maghi! Abracadabra... e magia! Con bacchetta magica.

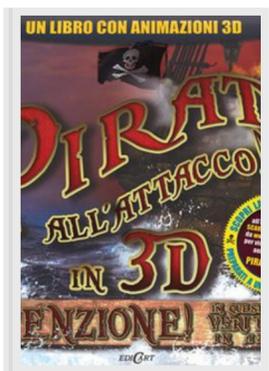
Età di lettura: da 5 anni.



PIRATI ALL'ATTACCO! - EDICART

All'arrembaggio! Incontra a faccia a faccia un vero pirata, guida il galeone, spara con il cannone, divertiti con l'antico gioco dei pirati e infine... vestiti e trasformati in un vero pirata!

Età di lettura: da 6 anni.



L'ANTICO EGITTO - SASSI SCIENCE

Parti per un emozionante viaggio lungo il Nilo per scoprire tutti i segreti dell'antico Egitto! Guarda quanto è alta la piramide di Cheope, riconosci i geroglifici, esplora le antiche tombe dei faraoni, scopri la vita quotidiana all'ombra della misteriosa Sfinge! Lasciati stupire da un mondo affascinante tra le sabbie del deserto! Com'è fatta una mummia? Come si vestivano gli antichi egizi? Quali erano le loro antiche leggende?

Età di lettura: da 8 anni.



FUOCHI D'ARTIFICIO - ANDREA BOUCHARD

Alpi piemontesi, negli anni cruciali della Resistenza. Marta ha tredici anni, è magrolina e ha lunghi capelli biondi che la fanno sembrare tedesca. Un giorno suo fratello Davide, poco più grande di lei, le propone di aiutare la Resistenza contro nazisti e fascisti, all'insaputa degli stessi partigiani, che non li accetterebbero alla loro età. Davide ha un piano geniale, ma Marta si sente piccola, ha paura ed è contraria alla guerra. Il fratello però coinvolge anche Marco, un compagno di cui lei è innamorata, e quando conosce i partigiani da vicino Marta ne rimane affascinata. Così si ritroverà dentro un'avventura più grande di lei, che la esporrà a pericoli spaventosi, ma le permetterà di tirare fuori grinta, fantasia e indicibile coraggio, riuscendo infine a sconvolgere la guarnigione nazista della zona.

Età di lettura: da 11 anni.



IL LATO PIU' BELLO - ALBERTO PELLAI

In un mondo in cui essere belli e magri sembra l'unico ingrediente per il successo, Viola ha un sogno. Che tutti possano *vedersi* davvero, imparare a conoscersi e scoprire il proprio lato più bello. Per questo ha deciso di diventare una videomaker: per restituire una storia a chi non riesce a farsi sentire e che, per i motivi più diversi, si sente fuori posto. Iniziare non è facile, soprattutto se il riflesso che ti rimanda lo specchio appare così diverso rispetto ai fisici scolpiti dei social. Ma Viola è una forza della natura e non si lascia buttare giù dalle battute velenose delle compagne di classe, né dai genitori troppo 'vintage' per comprenderla fino in fondo. Questo lo sa bene la sua migliore amica Lara, che farà di tutto per aiutarla. L'ha capito Leo, genio dell'informatica, che ha gli occhi tristi e vive in un mondo tutto suo fatto di mattoncini colorati. Ed è chiaro anche a Jacopo, che per Viola e la sua determinazione sembra avere un debole...

Età di lettura: da 11 anni.





I FUORICLASSE

Dai giochi con le figure dei "Mini" Fuoriclasse ai quiz per le fasce d'età più alte: ogni set di schede si presenta in confezioni in cartone colorato ed è rilegato con un unico punto di giuntura plastificato. Le risposte a ogni domanda non sono sul retro di ogni scheda, ma su quella successiva, in modo che ogni set possa essere utilizzato per una sfida vis a vis. Età di gioco: da 8-9 anni.

SPAZIO - SCIENZA QUIZ

"Scienza Quiz Spazio" è un gioco educativo che mette alla prova le conoscenze sull'astronomia e lo spazio attraverso una serie di quiz. Il gioco, adatto a diverse fasce d'età, offre 150 quiz divisi in 50 schede tematiche, suddivise in quattro categorie. È possibile giocare da soli o in gruppo per imparare divertendosi.

