

Storie con le maniche corte

**+ 6
anni**

2025



Senoussi Samir

CHI HA RUBATO LA GIOCONDA?

R-N-SEN-11B



La storia della Gioconda, il celebre dipinto di Leonardo da Vinci, raccontata dal quadro stesso. E quando l'opera d'arte prende la parola, scardina ogni immagine di soavità legata a Monna Lisa, rendendo il racconto irresistibile: le lunghissime sedute di posa, i tanti viaggi con Leonardo che la portava sempre con sé, i traslochi più inverosimili, fino al momento in cui il quadro trova finalmente casa al Louvre. La Gioconda racconta che fu rubata da un italiano, il 20 agosto 1911.

Susani Carlo

DI COSA HAI PAURA?

R-N-SUS-12B



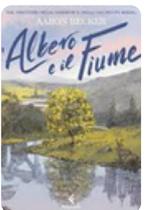
Di cosa hanno paura fratello e sorella quando scende il buio della notte e l'ora di andare a letto si avvicina? Carona Susani e Virginia Clericetti, ci trasportano nell'irresistibile gioco che adorano tutti i bambini: farsi paura. Ci troviamo così avvolti dal buio della notte in un percorso a due voci tra insicurezze e immaginazione.

Becker Aaron

L'ALBERO E IL FIUME

bibiliosemi

R-741.6-BEC-11B



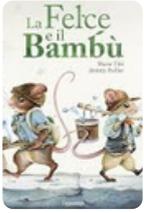
In un'unica scena che continua a cambiare, un albero e un fiume resistono allo scorrere del tempo. Paesaggi del nostro passato e presente si susseguono in una stupefacente storia che ci trasporta fino a oggi, aiutandoci a immaginare un futuro possibile.

Tibi Marie

bibliosemi

LA FELCE E IL BAMBU'

R-N-TIB-11B

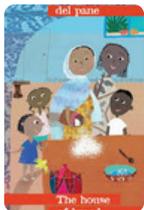


Alla morte del padre, due topolini ricevono in eredità un seme ciascuno: al fratello maggiore tocca quello di felce, al minore quello di bambù. Di lì a poco, la felce inizia a crescere florida nel fitto del bosco, mentre del bambù non si vede neanche l'ombra. Nonostante le difficoltà, per anni il fratello minore inaffia il suo pezzetto di terra senza perdere le speranze, finché un bel giorno... ecco spuntare un piccolo germoglio, che presto darà una splendida foresta! Una delicata favola sull'importanza di non arrendersi e di nutrire le proprie radici, illustrata con acquerelli dal tocco poetico e senza tempo.

Zannoner Paola

LA CASA DEL PANE

BIL-R-N-ZAN



I bambini di strada hanno fame e sogni semplici, che da soli non possono realizzare. Ma un giorno una maestra raccoglie questi bambini abbandonati e, mano nella mano, li accompagna nella sua casa per regalargli un ingrediente speciale: la pasta madre. Grazie a quella magia, sfamerà tutti e donerà loro una vita migliore. Il racconto è liberamente ispirato alla storia vera di Aynalem, una donna straordinaria che diversi anni fa ha fondato un orfanotrofio nella città di Hawassa in Etiopia, per dare casa, famiglia e futuro a chi non li ha.

Pujol Buhigas Cristina

SCONFINATE

R-910.922-PUJ



Da sempre i viaggi delle donne sono contrastati, resi invisibili o ridicolizzati. Per secoli l'avventura è stata un privilegio esclusivamente maschile. In realtà, i secoli passati registrano viaggi di molte donne partite per lunghe peregrinazioni in solitaria, per i motivi più vari e, talvolta, in abiti maschili, per non subire violenze o proibizioni, ma i loro nomi sono per lo più sconosciuti.

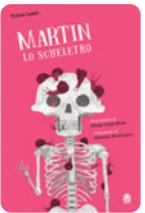
"Sconfinate" racconta i viaggi di venticinque grandi esploratrici, alcune conosciute e molte altre dimenticate con il passare degli anni e dei secoli. pre le loro vite.

Laan Triinu

MARTIN LO SCHELETRO

Un bel carattere aiuta

R-N-LAA-11B



Dall'Estonia, una storia volutamente bizzarra e strana, ma anche tenera, ironica, inaspettatamente commovente. Quante possono essere le avventure di un vecchio scheletro usato per fini didattici per moltissimo tempo e ora confinato in una fattoria? Tantissime ovviamente! Saune, tentativi di furto, mostre di arte moderna...

Ballista Serena
WOOLF! WOOLF!

R-N-BAL-11B 



Virginia Woolf ha avuto cani per tutta la sua vita e con ognuno ha instaurato un rapporto speciale. Erano le uniche creature al mondo che riuscissero a distoglierla dai pensieri più cupi e farle apprezzare il lato giocoso della vita. "Woolf Woolf" racconta questo rapporto straordinario, prendendo spunto dai tanti scritti in cui la scrittrice parla di loro, e narra una giornata speciale in cui il tormento interiore della scrittrice esce sconfitto dalla leggerezza, grazie alla spontaneità dei suoi compagni pelosi.

Elfgren Sara B. - Maxén Emil
IL BANCHETTO DEL SECOLO

R-N-ELF-18 



I duchi Ludbert e Odert erano gemelli ma non si sopportavano e non perdevano occasione di superarsi a vicenda. Un giorno Ludbert decise di dare un banchetto con centinaia di prelibatezze e ospiti provenienti da tutto il mondo. Ma Odert riuscì a intrufolarsi tra gli ospiti e a spargere la voce che il fratello avrebbe servito una pietanza misteriosa, preparata con ingredienti magici rarissimi, presi da creature fantastiche che la minore delle figlie di Ludbert, Ottilia, studiava e amava da sempre. In cucina cominciarono a montare l'ansia e il panico. Fu deciso di usare come esca Amund, un piccolo sguattero che si occupava dei maiali...

Valentinis Pia

FARE FIGURE

R-741.6-VAL



"Quando inizio a lavorare a un libro, non so ancora come sarà. È un momento bellissimo, in cui tutto può essere". La voce e la mano di Pia Valentinis, grande maestra di tecniche e figure, ti permetteranno di conoscere i segreti di un lavoro bellissimo: quello dell'illustratore, che è anche, e soprattutto, un modo di osservare il mondo. A partire da penne, pennelli e matite, imparerai a sperimentare tutte le abilità necessarie per divertirti a realizzare il tuo primo libro illustrato.

Caporaso Gianluca

DOVE SEI? RIME SENZA FISSA DIMORA

R-N-CAP-10



Sono rime vagabonde: boschi, fiumi, cielo, sponde. Vanno in giro a dire come mondo rima col mio nome. Quelle di Gianluca Caporaso sono rime amiche di nuvole e viandanti, per chi cerca la magia nei luoghi quotidiani; rime che rendono visibile ciò che a volte ci dimentichiamo di guardare, passando fra le camere private di artisti come Kandinskij, Klee, Monet e Chagall, che con le loro opere hanno trasformato gli spazi vuoti in sogni, paure, incontri e abbandoni. Ma sono anche un inno: al mare, agli angoli nascosti delle case, ai vagoni deserti di un treno che passa, ai bar affollati in estate o in inverno, alla luce che certi luoghi non sanno neanche di possedere. Al Dappertutto, che altro non è che un mondo che aspetta di essere visto, in attesa dietro ogni parola.

Coppo Marianna

IL LIBRO CHE TI LEGGE NELLA MENTE

R-N-COP-11B



Signore e Signori, benvenuti al Lady Rabbit Show! Vi prego, prestate molta attenzione perché sarete chiamati a partecipare. Questo non è un libro normale, è magico! Lady Rabbit non si limita a tirare fuori un coniglio dal cappello o a scomparire. Per il suo prossimo numero, leggerà nella tua mente! Esatto: scegli un adorabile personaggio del pubblico – senza rivelare chi hai scelto – e questo libro indovinerà chi è! Ispirato ai libri di magia del XVII secolo, questo gioco interattivo in formato libro incanterà lettori di tutte le età, spingendoli a scegliere tra numerosi intriganti personaggi illustrati e a giocare ancora e ancora (e ancora!). Ora, senza ulteriori indugi... che lo spettacolo abbia inizio!

Dahman Myriam - Lefevre Clement

IL RE DORMIENTE

R-N-DAH-7



Una leggenda narra che molto tempo fa, un re viveva con le sue tre figlie nel cuore di una foresta splendente di verde e di sole. La prima figlia del re aveva il pelo del colore dell'erba bruciata dal sole, la seconda delle foglie autunnali e la terza di una luce argentea. Quando gli uomini scoprirono che una creatura dal pelo argenteo viveva in quella foresta, si misero a caccia. Una freccia trafisse il cuore dell'ultima figlia del re, e questi, preso da una furia folle, lanciò una maledizione sul mondo degli umani.

Barnard Booth Leslie - Martin Marc

UN SASSO E' UNA STORIA

R-N-BAR-11B 



Nato dal fuoco, eroso dall'aria, poi modellato dall'acqua... L'emozionante idea di poter stringere tra le dita qualcosa che ha attraversato i secoli, abitando il nostro pianeta ben prima di noi. Le pietre sono veri e propri libri aperti. Sembrano statiche, immobili, ma cambiano e si trasformano di continuo. Anche un semplice sasso trovato sulla spiaggia da un bambino ha molto da dirci: contiene il racconto del nostro Pianeta: la storia più antica di tutte. Un semplice sasso diventa testimone della storia della Terra per raccontarci il lungo viaggio che ha compiuto per arrivare tra le nostre mani.

Griffiths Andy

LA CASA SULL'ALBERO DI 91 PIANI

R-N-GRI-8 



Vedo, prevedo e stravedo... 13 piani in più! Già, perché la casa sull'albero di Andy e Terry continua a crescere e nei nuovi piani, oltre che un negozio di panini sottomarini che vende panini della grandezza diversi sottomarini, una ruota della fortuna a premi, un flipper umano, una torre di controllo per il traffico aereo e un castello di carte alto novantuno piani, c'è anche una tenda con una veggente, Madame Tuttosà, che – indovina un po'? – sa e prevede tutto! Chissà se riuscirà a indovinare dove si nasconderanno i nipoti del signor Nasone a cui Andy e Terry devono fare da baby-sitter. Cosa aspetti? Sali e aiutali a cercarli anche tu!

Toons Pera

PROVA A NON RIDEREI

R-N-TOO-7



Pera Toons, l'autore più amato da bambini e bambine, torna con una nuova sfida per grandi e piccini: "Prova a non ridere!" Battute e freddure a fumetti, dall'umorismo tanto leggero quanto irresistibile. Enigmi, indovinelli e intriganti misteri da risolvere.

Carini Stefania

Un bel carattere aiuta

IL CORAGGIO DI OSCAR

R-N-CAR-17



Valentino è in gita con la classe al museo di Storia, e quando si imbatte nella signora Elena la giornata diventa ancora più speciale. L'anziana donna, infatti, ricorderà di come, da bambina, durante la guerra si è salvata grazie a Oscar. Il suo racconto parte dalle Aquile Randagie, un gruppo di scout che negli anni del fascismo ha sfidato il regime. La gita si trasforma così in un tuffo nella Storia.

Parr Maria

OSCAR E IO

R-N-PAR-12G



In un piccolo villaggio nel cuore della Norvegia c'è una grande casa rossa e sciupacchiata che si affaccia su un bosco tanto amato e mai temuto, dai mille colori cangianti a seconda delle stagioni. Qui, insieme ai genitori, Ida e Oscar riempiono la loro vita di piccole e grandi avventure. Ida ha otto anni, è paziente e gentile. Oscar di anni ne ha cinque, non è per nulla paziente, ha l'argento vivo addosso e una fantasia che galoppa. Mica facile dividere la cameretta e la giornata. Con un tipo così.

Collins Tim

R-N-COL-6 

SHERLOCK BONES E L'ENIGMA DEI GIOIELLI DELLA CORONA



Quando i gioielli della corona scompaiono, tocca al famoso cane investigatore Sherlock Bones e al suo istrionico aiutante Dr. Catson risolvere il crimine. Ma con molteplici sospetti e una pista che si sta raffreddando, riusciranno i due abilissimi detective a catturare in tempo il colpevole?

Nilsson Frida

HEDVIG

R-N-NIL-12B 



Hedvig è una bambina di 7 anni che vive con i suoi genitori in una fattoria quasi ai confini del mondo, nella campagna svedese. Non ha molti vicini e, soprattutto, nessun bambino con cui fare amicizia. Aspetta con una certa impazienza l'inizio della scuola: è convinta che lì dimenticherà la noia, incontrerà tanti amici e vivrà vere avventure. Quando finalmente arriva il grande giorno... tutto le appare spaventoso! La paura le mangia la voce e comincia a pensare di non piacere agli altri. Non ci mette molto però a capire che la bambina seduta accanto a lei, Linda, è altrettanto nervosa e questo la aiuta a rompere il ghiaccio. Diventano subito grandi amiche e la scuola, un giorno dopo l'altro, non le sembra più un luogo così terrificante. Il vero problema è che a Hedvig vengono in mente idee stravaganti...

McLachlan Brian

R-N-MCL-13



COMPLETA LA MISSIONE: IL LIBRO AVVELENATO

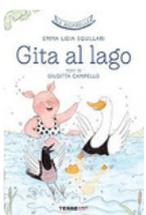


La regina Sempreverde è stata avvelenata! Per salvarla devi scegliere una squadra di eroi che viaggerà attraverso lande pericolose, dalla cripta di una strega a un enorme palazzo nel cielo. Sei TU a scegliere i personaggi con cui conquistare la vittoria, usando il potere più forte di tutti: la tua fantasia! Lungo il cammino incontrerai nuovi eroi, ti scontrerai in mille battaglie, e scoprirai che il libro avvelenato che ha attaccato la regina Sempreverde è solo il primo tassello di un piano ancora più malefico! Ogni scelta che fai cambia la storia, svela nuovi segreti e missioni secondarie, e apre altre strade verso l'obiettivo finale. Inizia il gioco e completa la missione! Un libro game interattivo perfetto per i lettori che amano le ambientazioni fantasy e i giochi di ruolo.

Squillari Emma Lidia

GITA AL LAGO

R-N-SQU-11B



Una bella mattina di sole, Oca, Gazza e Maialina partono felici per andare al lago. Arrivate in spiaggia, però, Gazza e Maialina non vogliono tuffarsi. E Oca intravede nell'acqua uno strano... Coso. Sicuramente è un mostro acquatico o forse no? Per scoprirlo ha bisogno delle sue amiche, che questa volta non la lasceranno sola.

Régis-Gianas Marine - Bidault Cécile

PERCHE' TI NASCONDI, PICCOLA VOLPE? R-N-REG-11B



Un topino solitario, una volpe curiosa e una storia di cambiamento e nuove scoperte, sulle note di Mozart. Julian è un topino che sa come muoversi in solitaria prudenza nel bosco, sa come schivare conigli e come nascondersi dalla contadina. Finché incontrerà una volpe curiosa e affamata... e scoprirà che gli imprevisti possono aiutarci a guardare agli altri con occhi nuovi, a dialogare con le nostre emozioni e il mondo in cui viviamo.

Cox Paul

IL MISTERO DELL'EUCALIPTO

R-N-COX-11B



Giallo sull'isola di Rastepappe: gli alberi di eucalipto di Koalaville, fonte primaria di cibo per i koala che la abitano, stanno perdendo le loro bellissime foglie. Il nostro eroe Arcibaldo, koala detective dell'isola, studia il misterioso caso in cerca di una soluzione. Gli alberi patiranno il freddo? Sarà colpa del caldo? Dei malefici roditori scesi dalle montagne? O, forse, servirà indagare sugli amici tassi della vicina Tassoville? Paul Cox, grande artista e grafico francese, omaggia con ironia Babar, l'elefantino capolavoro di Laurent de Brunhoff. La serie di Arcibaldo il koala, altro classico della letteratura francese (la prima edizione è del 1987), è pubblicata qui in italiano per la prima volta.

Dunbar Joyce

TOPO E TALPA. IPOTESI STARNUTI

R-N-DUN-11B 



Perché tutto è come è? E se una mattina vi svegliaste e scopriste di esservi trasformati nel vostro animale preferito? Quale animale sarebbe? Che si tratti di far smettere la pioggia, di curare un raffreddore o di far volare un aquilone, Topo e Talpa non smettono di porsi domande.

Ness Patrick

R-N-NES-8 

CRONACHE DI UNA LUCERTOLA QUALUNQUE



Zeke, Daniel e Alicia sono grandi amici e vanno a scuola insieme, dove convivono pacificamente, per lo più ignorati, in mezzo a tante specie diverse. I guai cominciano quando la preside Vombatelli li nomina "Guardiani del corridoio": un ruolo difficile, per tre lucertole come loro, perché da un grande potere derivano grandi responsabilità. Soprattutto se c'è chi si approfitta dei più deboli, come il supercattivo Pelicarnasso, un pellicano gigante dalla pessima fama. Più che un bullo, l'uccello è un famigerato criminale internazionale... almeno quando la mamma non lo sta guardando. E così, all'improvviso, i corridoi della scuola si trasformano in un teatro di guerra. Ma per fortuna al gruppo si unisce presto il misterioso Miel, l'ultimo arrivato in classe: un falco codarossa decisamente fuori dal comune...

Simler Isabelle
NELLE TASCHE

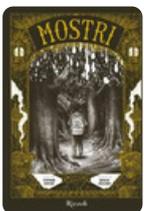
R-390.4-SIM



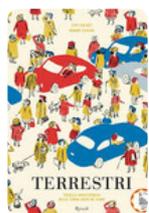
Quanti mestieri più o meno comuni esistono al mondo! Cuoco, farmacista, pompiere, astronauta... Ma anche naso, liutaio, oceanografo e aracnologo. In questo libro ricco di immagini e cose da osservare, Isabelle Simler si è divertita a svuotare le tasche di coloro che esercitano 42 mestieri, scoprendovi tantissimi tesori: una chiave inglese, una zappetta, un pluviometro, un ditale, una bacchetta di legno, un truschino...Il gioco è innanzitutto riuscire a indovinare i nomi dei vari oggetti e attrezzi studiando bene le immagini. Dopo aver capito a chi appartengono, chissà se troverai il lavoro che farà al caso tuo quando sarai grande! I gettoni numerati riveleranno, alla fine del libro, le identità di tutti i mestieri.

Servant Stéphane
MOSTRI

R-N-SER-15



«Signore e signori, cari e teneri bambini, avvicinatevi, avvicinatevi! Dopo aver fatto il giro del mondo, il Circo de' Isogni è arrivato da voi. Ecco i giocolieri con i coltelli! I mangiafuoco! Gli acrobati della morte! E infine, sotto questa stoffa, in questa gabbia, il pezzo forte dello spettacolo. Ecco colui che il mondo intero ci invidia. Colui che tutti temono. Il solo e l'unico Mostro de' Isogni!»



«È la prima volta che i Terrestri, ovvero gli abitanti del pianeta Terra, sono oggetto d'esame. La stesura del rapporto ha richiesto esattamente sette secondi.»

Vi siete mai chiesti... Quanti chili di ossigeno ci sono nel nostro corpo? Cosa significa "eterocromia"? Perché in alcuni Paesi la guida è a destra e in altri a sinistra? Quanto hanno in comune il DNA dell'uomo e quello di una banana? Quali sono le lingue più parlate? Voi forse no, ma la Spedizione di Ricerca Interplanetaria che ha studiato il nostro pianeta ha trovato le risposte a queste domande e scoperto molte altre cose interessanti. Il libro che avete tra le mani contiene il suo rapporto: preparatevi a conoscere tutti i segreti della Terra e dei suoi abitanti.

Abadia Ximo

VERTICALE

R-796.522-ABA



Chi ha raggiunto per primo le vette delle montagne più alte del pianeta? Quando sono nate l'arrampicata trad e quella sportiva? Quali sono le attrezzature fondamentali e come si sono evolute nel tempo? Cos'è il bouldering? Un libro pieno di imprese incredibili, avventure oltre i limiti, storie di donne avanguardiste e uomini leggendari, informazioni e curiosità per conoscere meglio l'appassionante mondo dell'arrampicata.

Romero Marino Soledad

I SUPERPOTERI DELLE PIANTE

R-580-ROM

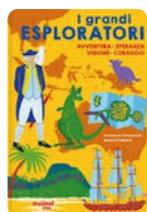


Stati di “letargo” che durano decenni, sorprendenti capacità di rigenerazione, crescite portentose, esplorazioni di territori sconosciuti o veri e propri mimetismi... No, non sono solo gli animali ad avere delle straordinarie capacità di sopravvivenza e adattamento, ma anche le piante. Qui trovi raggruppate alcune fra le supereroine del mondo vegetale, con il racconto delle loro caratteristiche più fenomenali.

Tomasinelli Francesco

I GRANDI ESPLORATORI

R-910.92-TOM



Questo libro si propone di raccontare la storia dell'esplorazione e dei suoi protagonisti, dagli albori dell'uomo all'immediato futuro, tramite interessanti curiosità storiche e racconti in prima persona dei più grandi esploratori. Sulle orme di alcune figure chiave, antiche e moderne, racconta come la nostra percezione del mondo conosciuto sia cambiata nel corso dei millenni. Quest'opera non racconta semplicemente le vite degli esploratori, ma intende sottolineare anche le sfide, le difficoltà, le scoperte e l'audacia. Oltre ad essere un viaggio nel tempo e delle più grandi scoperte, è anche un percorso geografico di tutto il mondo fino allo spazio!