

NOVITA' RAGAZZI

GIUGNO 2024

Recensioni di alcuni dei libri acquistati dalla Biblioteca di Castelleone

SALA RAGAZZI Rosa Cocchetti Maggi

<https://opac.provincia.brescia.it/library/CASTELLEONE/>



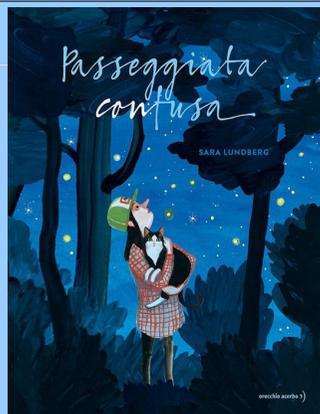
Il grande cuoco Monsieur Fourmi ha invitato a cena tutti gli animali, ma assegnare i posti a tavola sembra un'impresa impossibile: Cane e Gatto non possono sedersi vicini, Pecora rischia di diventare il pranzo di Lupo, Civetta insisterà per mangiare al buio. Che puzzle complicato! Come farà il nostro chef a sistemare tutti gli ospiti? *Età di lettura: da 4 anni.*



Nel negozio di Vettore, ciascuno trova ciò che desidera: mezz'ora in più per giocare con gli amici, altri cinque minuti sotto le coperte, una giornata da dedicare a una nuova invenzione... Vettore lavora da mattina a sera e il tempo che gli avanza lo regala a chi non può comprarlo. Finché un giorno, proprio quando è lui ad averne più bisogno, scopre di aver finito le scorte. Non c'è più tempo! E ora come si fa? Qualcuno bussa alla porta con la soluzione... *Età di lettura: da 4 anni.*



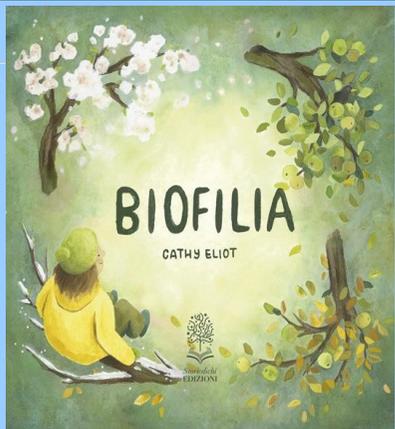
Capita a tutti di sentirsi persi. A volte gli ostacoli che abbiamo di fronte ci sembrano montagne invalicabili e non vediamo alcuna via d'uscita. Perciò gettiamo la spugna ancora prima di tentare. Si sente proprio così il protagonista di questa storia, un pettirosso che non ha alcuna intenzione di lasciare il suo nido. Non imparerà mai a volare, ne è certo, quindi tanto vale rinunciare. È convinto che le sue ali non siano abbastanza forti e che i suoi amici rideranno di lui quando cadrà. Ma la sua maestra di volo gli rivela un segreto, anzi due: non si impara a fare nulla se si ha paura di sbagliare, ma, soprattutto, a volte basta cambiare prospettiva per trasformare un fallimento in una bellissima avventura. *Età di lettura: da 4 anni.*



Tutte le mattine una ragazzina e la sua gatta escono a passeggio per le strade di una città. La ragazzina davanti e la gatta dietro, giocano insieme a nascondino nel parco, fino al giorno in cui il perfetto meccanismo si inceppa: la gatta decide di fare conoscenza di un altro gatto, di farsi coccolare da un passante e di non tornare a casa con la ragazzina. Che fare? Lasciarla andare per la sua strada con il magone nel cuore? Il ritorno a casa trasforma la tristezza in gioia perché la gatta è sulla poltrona ad aspettarla. La bambina in cambio di tanto affetto decide con la gatta che il giorno dopo sarà lei a guidarla nelle sue esplorazioni che, neanche a dirlo, si riveleranno indimenticabili e bellissime. Una lezione di grande rispetto. *Età di lettura: da 6 anni.*



Astrid questa estate è dai nonni, dove trova anche i suoi cugini Giovanna e Ruggero. Insieme sono una vera e propria banda: il temerario, la stratega e la furba. I tre, dopo aver fatto il "Patto del Caprifoglio", si lanciano in un'avventura segretissima: arrivare in bicicletta fino alla miniera di talco in disuso. Su questo luogo esistono leggende di ogni tipo, compresa quella su... un fantasma! *Età di lettura: da 7 anni.*



Il termine "biofilia" significa letteralmente "amore per la vita" e viene comunemente usato per esprimere il legame innato tra uomo e natura. "Biofilia" di Cathy Eliot è una raccolta di 14 parole dal mondo che danno immagine e sostanza all'istinto di noi umani a entrare in relazione con tutto ciò che è vivo: il mondo vegetale, gli animali, gli insetti e anche con tutto ciò che porta a un cambiamento nelle forme di vita, come il sole, la pioggia, la neve e il vento. *Età di lettura: da 8 anni.*



Carlo è un cane davvero speciale: adora i grattini (meno i gattini), si diverte a zampare per attirare l'attenzione, ma più di tutto ama abbuffarsi di crocchette al tonno. Allora cos'ha di tanto speciale? Be', per cominciare è un carlino, ma soprattutto... parla! E quando questo potere viene scoperto dalle persone sbagliate, lui e il suo padroncino Yan Yan decidono di scappare. Ha inizio così una lunga avventura in fuga verso la libertà... *Età di lettura: da 8 anni.*



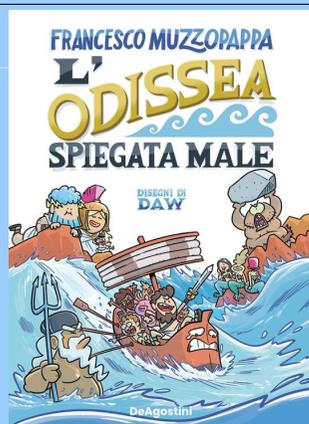
"Stringiamo le schede come biglietti d'amore". È il 2 giugno 1946, è un grande giorno per l'Italia, ai seggi c'è fermento: per la prima volta in massa anche le donne si recano al voto, per dare forma al futuro del nostro paese. Stringono fiere le loro tessere elettorali, ancora intonse. Attendono pazienti in fila e quando è il loro turno si tolgono il rossetto, per non invalidare nella chiusura della scheda il loro voto. Si vota per la repubblica, ma anche per scegliere i membri dell'Assemblea costituente. Ventuno donne ne faranno parte e il loro contributo alla Costituzione sarà fondamentale. In queste pagine si raccontano le loro incredibili vite, come sono riuscite a nutrire i propri sogni e come hanno lottato per realizzarli. Donne che si sono incontrate sul terreno comune dell'affermazione dei diritti e dell'uguaglianza di tutti, senza alcuna discriminazione, restando unite e superando le diversità in vista di un obiettivo condiviso. Vite comuni e nello stesso tempo sorprendenti che ci incoraggiano a custodire il dono più prezioso che abbiamo ricevuto in eredità: essere cittadine e cittadini liberi che non hanno paura di credere in un mondo migliore e di fare tutto il possibile per costruirlo. *Età di lettura: da 8 anni.*



Millie vive nella soleggiata California, tra lo sciabordio delle onde, lo stridio dei gabbiani e il mondo sommerso dei pesci nella baia. Potrebbe essere tutto perfetto, ma i tempi sono difficili: il padre non trova un lavoro, i soldi sono pochi e, come se non bastasse, la sorellina riceve ogni attenzione. Tutto questo mentre da lontano cominciano ad arrivare gli echi di una guerra terribile: in Europa Hitler sta avanzando con aerei e carri armati. Per non soccombere alla tristezza e alla paura Millie ha un rituale: disegnare nel suo taccuino le cose morte che trova sulla spiaggia e scrivere il suo nome nel fango. Un giorno però, grazie a una nuova amica arrivata da lontano e un surfista da capogiro, capisce che forse è troppo viva e troppo giovane per continuare a pensare a cose tristi e terribili e che, anche se il mondo travolto dalla guerra sta cambiando, la vita va celebrata in ogni suo momento. Perché ci saranno sempre lo stesso cielo, lo stesso oceano e la stessa baia. E sempre persone straordinarie da festeggiare e amare. *Età di lettura: da 10 anni.*



Rapiti dallo strampalato nonno Argo, Oscar e Marina sono salpati alla volta della mitica Atlantide. A causa di una violenta tempesta, però, i due giovani protagonisti ben presto si separano e si trovano a compiere un viaggio pieno di scoperte scientifiche nelle profondità del mare. Ciascuno seguirà il percorso indicato dall'Atlante marino, un libro misterioso che permette di respirare sott'acqua, di resistere a pressioni abissali e a temperature estreme, ma soprattutto di percorrere distanze eccezionali nel giro di poche pagine! Tra maree e correnti, isole di plastica e barriere coralline, Oscar e Marina vivranno entusiasmanti avventure guidati da un polpo e una tartaruga. E noi viaggeremo con loro, scoprendo diversi ecosistemi e le sfide che tante specie marine devono affrontare a causa del cambiamento climatico. Una graphic-novel che unisce fantasia e divulgazione scientifica per raccontare il mare in tutti i suoi aspetti. La narrazione è intervallata da approfondimenti scientifici basati sui principi dell'Ocean Literacy, importante iniziativa dell'Unesco per promuovere lo sviluppo sostenibile del mare e delle sue risorse. *Età di lettura: da 10 anni.*



A 3000 anni dalla versione di Omero (anno più, anno meno), la storia più epica mai raccontata, tramandata all'inizio per via orale – come lo sciroppo per la tosse! – viene "spiegata male", ma in realtà riscritta benissimo, da Francesco Muzzopappa. *Età di lettura: da 11 anni.*