

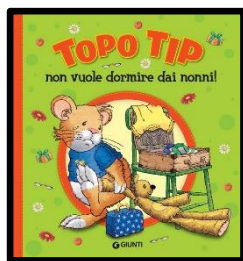


Biblioteca cantonale di Locarno  
Via Cappuccini 12  
CH - 6600 Locarno

## **Narrativa** **Bambini, Ragazzi, Adolescenti** Nuove acquisizioni – **GENNAIO e FEBBRAIO 2026**

Accesso web:  
**[www.sbt.ti.ch/bclo](http://www.sbt.ti.ch/bclo)**  
scorrere fino a "**Comunicazioni di servizio**", selezionare "**Nuove acquisizioni**"

**«Scrivere per ragazzi è come scrivere per gli altri, solo più difficile!».**  
**(Dino Buzzati)**



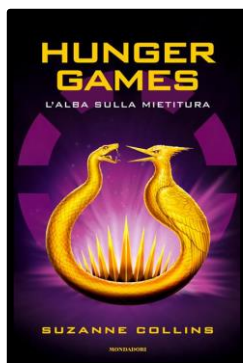
Casalis, Anna

### **Topo Tip non vuole dormire dai nonni!**

Narrativa per bambini (4-6 anni)

Segnatura: F 3515

Mamma e papà devono partire per un viaggio e Topo Tip va a stare qualche giorno in campagna dai nonni. Il topino non è molto contento di separarsi dai suoi genitori, ma gli abbracci affettuosi della nonna, i suoi pranzetti appetitosi e le storie del nonno gli faranno passare tutta la nostalgia! Nella versione digitale è sufficiente toccare due volte il testo per attivare o disattivare l'ingrandimento.



Collins, Suzanne

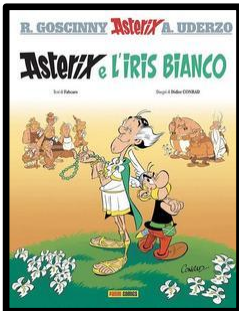
### **Hunger games : l'alba sulla mietitura**

Narrativa per adolescenti (>14 anni)

Segnatura: COLL/HUNG

All'alba dei cinquanteschi Hunger Games, i distretti di Panem sono in preda al panico. Quest'anno, infatti, per l'Edizione della Memoria, verrà sottratto alle famiglie un numero doppio di tributi rispetto al solito. Intanto, nel Distretto 12, Haymitch Abernathy cerca di non pensarci troppo, l'unica cosa che gli interessa è arrivare vivo a fine giornata e stare con la ragazza che ama. Quando viene chiamato il suo nome, però, il ragazzo vede infrangersi tutti i suoi sogni. Strappato alla sua famiglia e ai suoi affetti, viene portato a Capitol City con gli altri tre tributi del

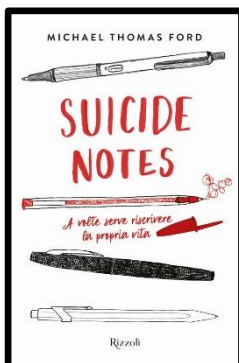
Distretto 12: una ragazza che per lui è quasi una sorella, un esperto in scommesse e la ragazza più presuntuosa della città. Non appena gli Hunger Games hanno inizio, Haymitch comprende che tutto è stato predisposto per farlo fallire. Eppure qualcosa in lui preme per combattere... e far sì che la lotta si estenda ben oltre l'arena.



Fabcaro, disegnatore, 1973-  
**Asterix e l'iris bianco**

Fumetti per ragazzi  
Segnatura: F 3516

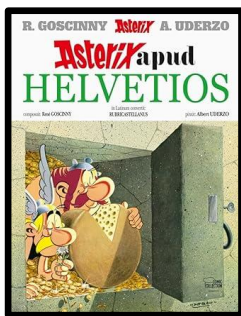
Una nuova scuola di pensiero va diffondendosi nei territori conquistati da Roma, e Cesare decide di sperimentarne i tanto decantati effetti positivi sul morale delle legioni che circondano un certo villaggio dell'Armorica che resiste ancora (e sempre!) all'invasore. Ben presto, però, i nuovi precetti cominciano a circolare anche fra gli abitanti... Riusciranno Asterix, Obelix e gli altri gallici eroi a resistere alle lusinghe della misteriosa dottrina?



Ford, Michael Thomas  
**Suicide notes**

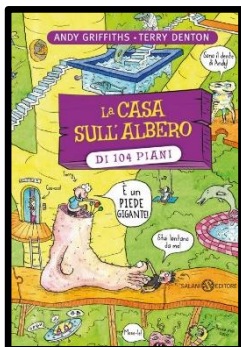
Narrativa per adolescenti (>14 anni)  
Segnatura: FORD/SUIC

Jeff ha quindici anni, una sorella normale, genitori normali, amicizie normali. Niente sembra spiegare perché abbia cercato di togliersi la vita. Quando si risveglia in un ospedale psichiatrico, il suo primo pensiero è uscirne al più presto. Quello non è un posto per lui, non è mica svitato come gli altri quattro ragazzi ospitati nello stesso reparto. Il suo è stato solo un inciampo di percorso e non ha nessuna intenzione di parlarne con il dottor Tantropus, o meglio Tanto Pus. Del resto, è convinto di cavarsela con battute e bugie, senza fare i conti con se stesso. E senza parlare di Allie. Tra quei muri, per quarantacinque giorni, sono gli altri che lo spingono a cambiare. Sadie, così tosta; Martha, inseparabile dal suo peluche; Rankin, i cui modi brutali lo costringono a fare i conti con la propria sessualità. Jeff scopre se stesso e le sue ferite. Lo fa con sguardo arguto e un'ironia sfacciata, rendendo questo romanzo una straordinaria storia di crescita che scava nel fondo buio dell'anima con inaspettata leggerezza.



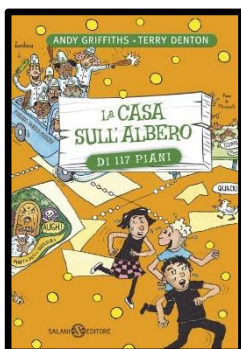
Goscinny, René  
**Asterix apud Helvetios**  
 Fumetti per tutti  
 Segnatura: F 3517

Die einen brüsten sich mit einzelnen lateinischen Zitaten aus Asterix-Comics. Die anderen lesen die Galliergeschichten in Gänze in lingua latina. Schüler und Lehrer der totgesagtesten aller Sprachen können sich nun freuen. Mit dem Band Asterix bei den Schweizern in lateinischer Sprache hält eine weitere Alternative zu De bello gallico Einzug in die Klassenzimmer. Bereits 22 Abenteuer der gallischen Helden sind schon auf Latein erhältlich. Auch dieser Band wird mit bewährter Sorgfalt und Liebe fürs philologische Detail von Karl-Heinz Graf von Rothenburg übersetzt, der unter dem Namen Rubricastellanus für die sprachliche Qualität der lateinischen Ausgaben bürgt.



Griffiths, Andy  
**La casa sull'albero di 104 piani**  
 Narrativa per ragazzi (dai 7 anni)  
 Segnatura: GRIF/CASA VIII

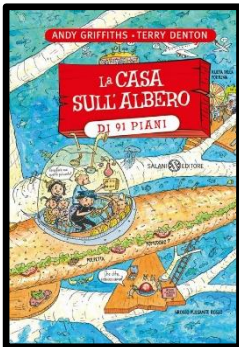
Adesso qui puoi lanciare frigoriferi, salire (o scendere) la scala che non finisce mai, scatenare una battaglia di panini, depositare i tuoi rutti nella banca dei rutti, perderti nel livello aggrovigliato o semplicemente scalare il monte Everest (sì, ora c'è anche quello!) Ma c'è anche un piccolo problema: Andy ha un terribile mal di denti che gli impedisce di scrivere battute per il loro nuovo libro! Riusciranno lui e Terry a trovare una soluzione prima che sia troppo tardi? Forse la penna Scrivi-Battute 2000™ potrà salvarli... o forse creerà ancora più caos con le sue barzellette a raffica?



Griffiths, Andy  
**La casa sull'albero di 117 piani**  
 Narrativa per ragazzi (dai 7 anni)  
 Segnatura: GRIF/CASA IX

Infatti la folle casa di Andy e Terry è sempre in crescita: adesso ci sono 13 nuovi piani in cui, tra le altre cose, c'è anche una stanza per i pigiama party, un museo delle mutande, un circo, un'arena da combattimento per robot giganti, un parco acquatico per sci d'acqua pieno di piranha

carnivori (gulp!), un autobus turistico volante alimentato a pinguini e un negozio di souvenir. Ma se la casa sull'albero non si arresta, la Polizia delle Storie potrebbe arrestare Andy e (soprattutto) Terry per crimini narrativi... Sali con loro a scoprire se saranno veramente condannati a passare un miliardo di anni in prigione!



Griffiths, Andy

### **La casa sull'albero di 91 piani**

Narrativa per ragazzi (dai 7 anni)

Segnatura: GRIF/CASA VII

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 di veri 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--- sperando che stiano alla larga dalla vasca degli squali o dalla Proboscide Assassina! Cosa aspetti? Sali e aiutali a cercarli anche tu!



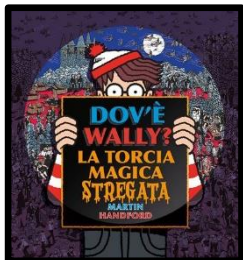
Gutman, Colas

### **Cane Puzzone va al circo**

Narrativa per bambini (dai 6 anni)

Segnatura: GUTM/CANE

Cane Puzzone e Spiaccigatto vogliono andare al circo! Ma – ovviamente – il circo Pastasciutta è molto “particolare”: con Jumbo l’elefante senza zanne, il trapezista ingessato, il pagliaccio Patrizio Lostrazio (che non fa ridere nessuno) sta perdendo pubblico e rischia di fallire. Colpa anche della concorrenza spietata e disonesta del circo Carbonara... Bisogna correre ai ripari!



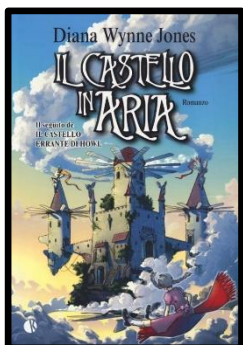
Handford, Martin

### **Dov'è Wally? : la torcia magica stregata**

Fumetti per ragazzi

Segnatura: F 3512

In questo libro è tutto buio! Riuscirete a trovare Wally?  
Utilizza la torcia magica per svelare l'immagine!



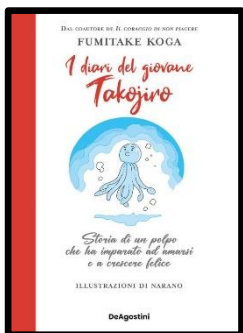
Jones, Diana Wynne

### **Il castello in aria**

Narrativa per ragazzi (dai 12 anni)

Segnatura: JONE/CAST 2

Il Castello Errante è scomparso, e così il suo proprietario, il potente mago Howl. E anche il demone del fuoco Calcifer sembra essere svanito nel nulla. Contemporaneamente, molto più a sud del regno di Ingary, un giovane venditore di tappeti di nome Abdullah, famoso in tutto il villaggio per i suoi sogni a occhi aperti, si rende conto che una dopo l'altra le sue fantasie iniziano ad avverarsi. È il potere dell'immaginazione o c'entra qualcosa il misterioso tappeto di cui il giovane è appena entrato in possesso, e sul quale dorme ogni notte? E la principessa Fior-della-Notte è vera o si tratta di un altro bellissimo sogno? Una movimentata avventura a cavallo fra due regni, fra castelli volanti, geni in bottiglia, mostruosi djinn, angeli e creature stregate dall'identità multipla, in cui la coraggiosa Sophie dovrà trovare una risposta a mille enigmi, e ricostruire passo dopo passo il mistero legato alla scomparsa di Howl. Questo romanzo costituisce il seguito de "Il castello errante di Howl", che ha ispirato l'omonimo film d'animazione del Premio Oscar e Leone d'Oro alla Carriera Hayao Miyazaki.



Koga, Fumitake

### **I diari del giovane Takojiro : storia di un polpo che ha imparato ad amarsi e a crescere felice**

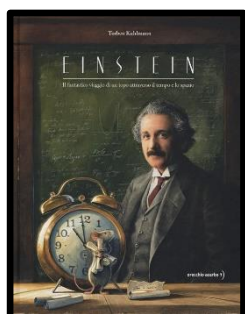
Narrativa per ragazzi (dagli 11 anni)

Segnatura: KOGA/DIAR

Il giovane polpo Takojiro si sente triste e solo. Non è molto bravo a scuola né nello sport, diventa rosso se parla in pubblico e perciò è bullizzato dai compagni, che lo chiamano "polpo bollito", e incompreso dagli adulti. Ma quando il peso si fa insopportabile, un incontro straordinario cam-



bia la sua vita per sempre: in un giardino, Takojiro fa conoscenza con un vecchio e saggio paguro, che lo invita a intraprendere un viaggio indimenticabile alla scoperta di sé. Attraverso passaggi segreti, bolle di schiuma marina e profondità popolate da meduse luminose, Takojiro si lancia in un'avventura incredibile... nella sua mente! Grazie al saggio paguro, impara a osservare i suoi pensieri confusi e a mettere ordine tra le emozioni. Ma come? Con una penna in mano, pagina dopo pagina, Takojiro si accorge che tenere un diario è un po' come parlare con se stesso: lo aiuta a trovare risposte nei momenti difficili, a capirsi meglio e persino a piacersi di più. E saranno proprio le parole, anche quelle scambiate con un amico inaspettato, a permettergli di vedere le cose in modo più chiaro e di scoprire, infine, quanto è speciale. Ambientato in un mondo sommerso che si fa metafora di quello interiore, questo libro invita i ragazzi a esplorare il proprio "labirinto", offrendosi come una mappa nel percorso di crescita. Un messaggio ricco di empatia per non sentirsi più isolati e senza valore, perché il potere delle parole può illuminare anche le notti più buie.



Kuhlmann, Torben

### **Einstein : il fantastico viaggio di un topo attraverso il tempo e lo spazio**

Narrativa per ragazzi (dai 7 anni)

Segnatura: F 3514

Il piccolo topo è arrivato in ritardo di un giorno esatto alla grande festa del formaggio! Come è potuto accadere? Ed è così che il nostro curioso protagonista comincia a ragionare sul tempo e si pone la grande domanda: è possibile fermarlo o addirittura riattraversarlo a ritroso? Dopo molti tentativi, grazie alla sua inventiva e alle tracce lasciate da un certo Albert Einstein, riesce a viaggiare indietro nel tempo, ma manca il suo obiettivo di quasi 80 anni. Come potrà mai tornare nella sua epoca? Con un po' di fortuna nella sfortuna, qualcuno lo aiuta, perché ne incrocia il percorso. Un qualcuno che capovolgerà la nostra idea di spazio e di tempo...



Mantegazza, Giovanna

### **12 mesi di pioggia e di sole**

Narrativa per bambini (dai 3 anni)

Segnatura: F 3513

Un anno con una famigliola di orsetti: seguendoli nelle loro piccole avventure si impara a conoscere il nome dei mesi e delle stagioni, tra giorni di pioggia, di neve, di vento e di sole.



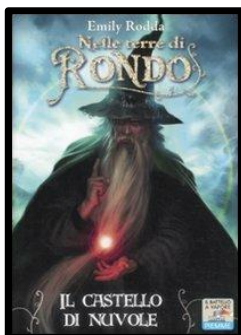
McKay, Hilary

### **La guerra delle farfalle**

Narrativa per ragazzi (11-14 anni)

Segnatura: MCKA/GUER

Clarry Penrose è bendisposta verso il mondo e verso tutti, anche verso suo padre che non ama i bambini – soprattutto non le bambine – e che non si preoccupa della sua educazione perché non serve. L'unica cosa importante per una ragazzina è comportarsi bene. Ma Clarry vuole una vita sua, vuole tuffarsi in mare dalla scogliera e nuotare, come suo fratello Peter e ancor di più come il suo affascinante e intrepido cugino Rupert. E vuole anche andare a scuola. Dopo tutto ha sempre fatto i compiti per il fratello finché lui non è stato mandato in collegio. Tutto d'un tratto scoppia la Prima Guerra Mondiale, e niente è più come prima. Rupert si arruola e anche Simon, il miglior amico di Peter, con conseguenze devastanti. Clarry ne è sconvolta, ma entra così nel grande mondo reale, crudele ma pieno di opportunità. Un romanzo stimolante, divertente, triste e commovente, che parla di Clarry e dei suoi amici ma anche di grandi temi universali.



Rodda, Emily

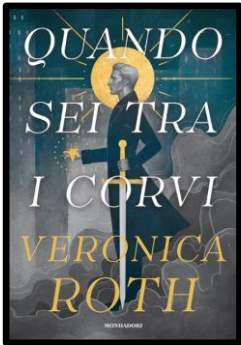
### **Il castello di nuvole**

Narrativa per ragazzi (dai 9 anni)

Segnatura: RODD/CAST

I due cugini Leo e Mimi sanno che il fantastico mondo di Rondo può essere molto pericoloso, e avrebbero davvero preferito starne alla larga. Però sanno anche di giocare un ruolo chiave nella difesa del reame fatato e di non aver ancora chiuso i conti con la perfida regina Blu. Ecco perché contravvengono, di nuovo, alle quattro regole: Girare la chiave solo tre volte; Mai girare la chiave mentre la musica

sta suonando; Mai sollevare il carillon mentre la musica sta suonando; Mai chiudere il coperchio prima che la musica sia terminata. E il carillon ricevuto in dono dalla prozia si apre, per la seconda volta, trascinandoli in un'avventura ancora più avvincente, dove un mago sparisce senza lasciare traccia, il suo apprendista si rivela molto sospetto e un antico terrore si staglia alto nei cieli del Nord.



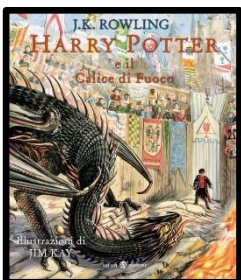
Roth, Veronica

### **Quando sei tra i corvi**

Narrativa per adolescenti (>14 anni)

Segnatura: ROTH/QUAN

Il dolore è la vocazione di Dymitr. La sua famiglia appartiene a un'antica stirpe di cavalieri che sacrificano la propria anima per poter uccidere i mostri che popolano il mondo. Ora è chiamato a un'altra missione, più rischiosa, forse mortale: trovare la leggendaria Baba Jaga. Ma per riuscirci sarà costretto a stringere un'alleanza proprio con una delle creature che ha giurato di cacciare. Il dolore è l'eredità di Ala, una zmora abituata a cibarsi della paura degli umani. Ormai non le resta altro che arrendersi alla maledizione che l'ha colpita anni prima e che, insinuandosi nelle sue giornate, le sta rubando la vita, attimo dopo attimo. Quando Dymitr le offre una cura in cambio del suo aiuto, non ha molta scelta né molto da perdere. Insieme, costretti a una corsa contro il tempo, dovranno affrontare un mondo sotterraneo insidioso. Eppure saranno i segreti di Dymitr - e le sue vere motivazioni - ciò che potrebbe davvero mettere a rischio la loro missione. E la loro vita.



Rowling, J.K.

### **Harry Potter e il calice di fuoco**

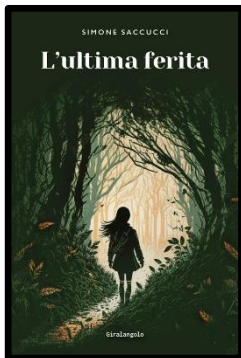
Narrativa per ragazzi (dai 12 anni)

Segnatura: ROWL/HARR

Da quando il Marchio Nero è comparso nel cielo durante la Coppa del Mondo di Quidditch, il pericolo perseguita Harry Potter. Scelto dal Calice di Fuoco per rappresentare Hogwarts al leggendario Torneo Tremaghi, Harry deve affrontare prove di magia e coraggio che metterebbero in difficoltà persino i maghi più eccezionali, a cominciare da quella che lo pone davanti a un feroce Ungaro Spinato. Ma per Harry la gara è solo il preludio a un ben più inquietante



confronto. Nella nebbia di Little Hangleton, dove sono sepolti gli antenati di Tom Riddle, un Oscuro potere si sta rigenerando...



Saccucci, Simone

### **L'ultima ferita**

Narrativa per ragazzi (11-14 anni)

Segnatura: SACC/ULTI

Simone Saccucci torna in libreria con il suo terzo romanzo, e lo fa con una fiaba contemporanea sulla potenza salvifica delle storie. Maya ha undici anni e si è da poco trasferita in un villaggio della Normandia, un manipolo di case di legno e un bosco di betulle da cui si arriva alla baia che dà sulla Manica. Lì vivono da sempre la nonna - che prepara le migliori "Lacrime di Giovanna d'Arco" del paese (mandorle glassate al caramello o al cioccolato) - e il nonno, che ha una passione per il legno e le storie e passa ore nella sua falegnameria a intagliare e a leggere libri antichi, custoditi in un baule come oggetti preziosi. Maya, che a Parigi soffriva di un'inspiegabile tristezza, si sente a casa in quell'ambiente. Un giorno, la ragazza accompagna il nonno a far visita alla Donna della Casa di Pietra, una guaritrice dai metodi ancestrali, al limite della magia. Quando, per errore, quest'ultima la graffia con delle forbici sotto l'occhio, qualcosa in Maya si apre: una ferita che è anche una porta, e le permette di accedere a una terra molto antica, quella delle storie. Maya scopre così che ogni volta che si ferisce, anche accidentalmente, può fare visita al mondo raccontato in centinaia di favole, leggende e miti della storia dell'umanità. E non solo: durante quelle esplorazioni la ragazza è testimone della nascita delle storie, per mano o per bocca dei suoi autori. A una di essi Maya si affeziona in maniera particolare: Marie Catherine D'Aulnoy, nata in quello stesso villaggio e autrice dei "Racconti di fate", di cui il nonno possiede una prima edizione, del 1697. Conoscere Marie e vivere con lei la scrittura di quei racconti è per Maya un'esperienza totalizzante, perché Marie non è la classica dama della sua epoca, è una donna di azione e avventura, che ha cercato di riscattarsi e sovvertire l'ordine del proprio mondo attraverso la creatività. E Maya è disposta a pagare un prezzo per incontrarla, quello di procurarsi una ferita e aprire un varco fisico per permettere a quelle storie di entrare in lei.



Wolk, Lauren

## **L'anno in cui fui colpita da un fulmine : romanzo**

Narrativa per ragazzi (11-14 anni)

Segnatura: WOLK/ANNO

Ci sono momenti che ci cambiano e dopo averli vissuti ci riscopriamo diversi da ciò che eravamo. Non migliori o peggiori, diversi. Per Annabelle è il fulmine. Un lampo abbagliante nella tempesta e poi il buio. Al risveglio, sola nel bosco e viva per miracolo, percepisce di avere una nuova sensibilità: è in grado di riconoscere le emozioni degli animali, dei cani soprattutto. E così, quando il cane di suo fratello Henry scompare, quel 'dono' la porta sulle tracce di una temuta vecchia conoscenza: Andy Woodberry, il 'bullo' complice della cattiveria di Betty, con cui Annabelle è costretta – da quelle strane circostanze – a fare i conti una volta per tutte. Ma, si sa, chiudere i conti col passato può aprire impreviste prospettive e regalare nuove alleanze anche con chi all'apparenza non ha nulla in comune con noi spingendoci a rinegoziare la nostra idea di ciò che è giusto e ciò che non lo è, di ciò che è bene e ciò che è male.



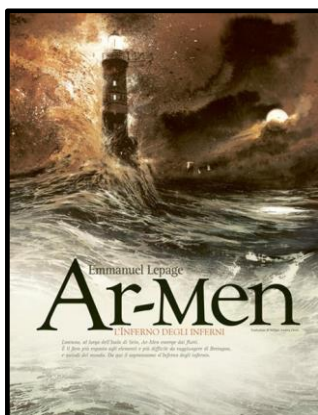
Fonte dell'illustrazione: *Harry Potter e il calice di fuoco*, segn. ROWL/HARR (n. sis. 001049822).

### **Fonti per immagini e sintesi:**

[www.ibs.it](http://www.ibs.it)  
[www.amazon.it](http://www.amazon.it)  
 editori vari

## FUMETTO DEL MESE

*"Possiamo immaginare che un giorno, attraverso il tocco di un artista, saranno trasposte sulla semplice carta centinaia di immagini in cui segno grafico e colori canteranno molteplici avventure"* (lettera di Paul Gauguin a Georges-Daniel de Monfreid, marzo 1892).



Lepage, Emmanuel  
**Ar-Men : l'inferno degli inferni** (2019)  
Fumetti per adolescenti  
Segnatura: F 3519

C'è un faro in mezzo al mare, lassù, in Bretagna, la cui esistenza ha segnato la vita di molte persone, dagli abitanti di Sein, terra desolata e bruciata dal sale, ai molti marinai che hanno navigato lungo le coste bretoni. Ar-Men, "l'inferno degli inferni", è il faro costruito sullo scoglio più irraggiungibile a nord dell'Île de Sein e quella che ci racconta Emmanuel Lepage è la storia di questo solitario baluardo sull'impietoso oceano Atlantico: una storia fatta di tante vite, molte spezzate dalla ferocia delle acque, molte che hanno resistito all'aspra vita su quegli scogli, quasi tutte ammaccate dalla furia del mare. Nel racconto di Lepage, finzione e realtà documentata si intrecciano, andando a creare un'aura quasi sacrale attorno all'imperturbabile faro che ha resistito all'impeto di migliaia di tempeste. La vita di Germain, l'ultimo guardiano di Ar-Men prima che il faro diventasse automatizzato, fa da cornice narrativa a molte altre storie – vere o leggendarie – che ruotano attorno a Sein e al suo scoglio più inaccessibile: c'è la storia di Dahut, indiscussa regina dell'edonistica città di Ys, che combatte da sola contro gli intrighi orditi dal malvagio sacerdote Vinvaleo; c'è la storia di Moizez, giovane naufrago cresciuto a Sein e vittima delle più becere superstizioni, la cui vita si intreccia indissolubilmente con la costruzione del faro; ma c'è anche la storia della figlia di Germain, del suo collega guardiano Louis, e del bag noz, il vascello fantasma delle leggende bretoni.

Più che una graphic novel, Ar-Men è un manuale grafico di filosofia e riflessione, da leggere nei giusti tempi, concedendosi le giuste pause per riflettere o solamente per perdersi negli aspri paesaggi del nord Europa.

Fonte: <https://www.nerdevil.it/2019/07/01/ar-men-fumetto-tunue-recensione/> (29.12.2025; testo fortemente ridotto).

**Buona lettura**  
**dalla vostra**  
**Biblioteca cantonale di Locarno!**



*Arosa, Kinder-Skischule, gennaio 1972.*

ETH-Bibliothek Zürich, Bildarchiv / Com\_C11-112-002-005 / Fotograf: Baumann, Heinz / CC-BY-SA 4.0