



Biblioteca cantonale di Locarno
Via Cappuccini 12
CH - 6600 Locarno

Narrativa

Bambini, Ragazzi, Adolescenti

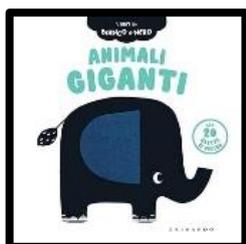
Nuove acquisizioni – **GENNAIO 2025**

Accesso web:

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)



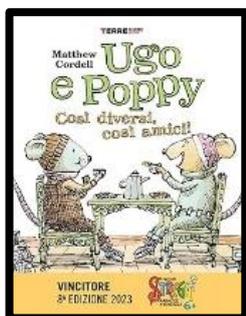
Kendall, Wendy

Animali giganti

Narrativa per bambini (0-3 anni)

Segnatura: *BRLF 3444*

I primi libri illustrati in bianco e nero per stimolare la fantasia, sviluppare il tatto e la motricità fine dei più piccoli! Alla scoperta degli animali giganti in un libro pensato appositamente per l'età evolutiva.



Cordell, Matthew

Ugo e Poppy: così diversi, così amici!

Narrativa per bambini (4-6 anni)

Premi e riconoscimenti

Segnatura: *CORD/UGOE*

Ugo adora fare provviste. Poppy no. Ugo è bravo a pianificare. Poppy no. Ugo è pronto per l'inverno. Poppy no! Dopo aver passato l'estate a scorrizzare in giro, ora Poppy si ritrova con la dispensa vuota! Ugo decide di aiutare la sua amica, ma sembra proprio che nei dintorni non sia rimasto più nulla da mangiare. L'unico posto che resta da esplorare è il terribile Monte Strillo...

VINCITORE DEL PREMIO STREGA 2023 RAGAZZE E RAGAZZI 6+



Stangherlin, Sara

Un cucciolo per Teo e Leo

Narrativa per bambini (4-6 anni)

Segnatura: *BRLF 3448*

È il compleanno di Teo e Leo, e la mamma ha organizzato una bellissima festa. Ma c'è un solo regalo per i gemelli: cosa sarà? Un bellissimo bassotto di nome Otto! Teo e Leo portano Otto a fare una passeggiata vicino al fiume. Ma a un certo punto, oh no!, Otto cade in acqua! Dei ragazzi più grandi lo salvano, ma poi lo portano via: sono dei veri bulli! Come faranno Teo e Leo a riprendersi il loro cucciolo?



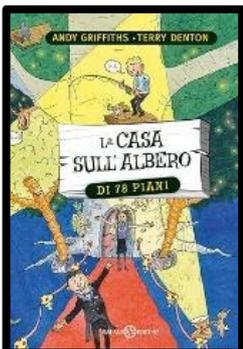
Galiano, Enrico

La società segreta dei salvaparole

Narrativa per ragazzi (7-10 anni)

Segnatura: *GALL/SOCI*

Quando le parole iniziano a sparire, Samu pensa che in fondo non sia poi un gran problema. Meno parole significa meno cose da studiare e finché spariscono parole come marmitta o iconoclasta per lui va benissimo! Ma cosa succederebbe se ad andarsene fossero parole come marmellata, vacanze, amicizia, amore? Samu potrebbe perdere il suo migliore amico Nico, e certamente dovrebbe dire addio a ogni speranza di conquistare Rachele, la ragazza dai capelli corvini e i calzini spaiati che gli fa battere forte il cuore. No, è un rischio che Samu non può correre. È per questo che sceglie di diventare un Salvaparole. Ed è per questo che, con l'aiuto di una banda alquanto sgangherata, si lancerà a capofitto in un'avventura fatta di missioni clandestine, messaggi in codice e misteriosi rapimenti. L'esordio di Enrico Galiano nella narrativa per ragazzi: una storia di amicizia, coraggio e lealtà che insegna l'importanza di proteggere sempre le parole, un'arma preziosa contro il male del mondo.



Griffiths, Andy

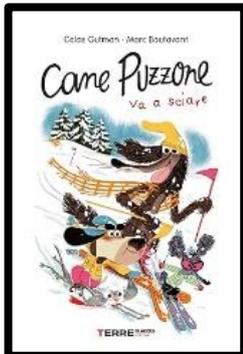
La casa sull'albero di 78 piani

Narrativa per ragazzi (7-10 anni)

Segnatura: *GRIF/CASA*

Raggiungi Andy e Terry nella loro spettacolare casa sull'albero di 78 piani (prima erano 65, ma continuano a espandersi)! Adesso ci sono tredici nuovi piani, tra cui un

autolavaggio a finestrini aperti, uno scarabocchiatore, uno stadio di palla-tutto, un deposito di patatine di massima sicurezza (protetto da un'anatra molto arrabbiata) e un cinema all'aperto con uno schermo super gigante, particolarmente utile ora che Terry sta per diventare una grande star del cinema. Vuoi andare alla prima proiezione anche tu? Basta aprire questo libro!



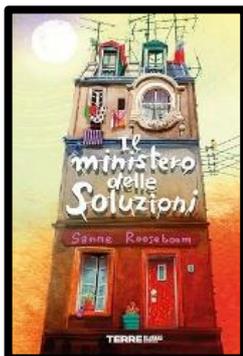
Gutman, Colas

Cane Puzzone va a sciare

Narrativa per ragazzi (7-10 anni)

Segnatura: *GUTM/CANE*

"Cercasi cane da slitta per trainare i bidoni a Madonna di Gattiglio. Ammessi anche "spiaccigatti delle nevi". Rispondendo a questo bizzarro annuncio, Cane Puzzone e Spiaccigatto vincono una stanza presso l'Hotel allo Spiaccigatto e un soggiorno presso una stazione sciistica decisamente fuori dal comune...



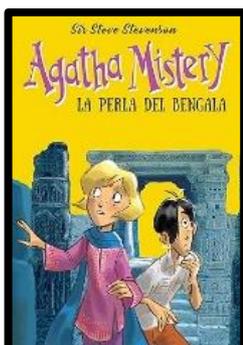
Rooseboom, Sanne

Il ministero delle soluzioni

Narrativa per ragazzi (7-10 anni)

Segnatura: *ROOS/MINI*

In passato il ministero delle Soluzioni risolveva in gran segreto i problemi delle persone. Poi un giorno è stato chiuso. Nina e la sua amica Alfa decidono di rimetterlo in piedi per aiutare il piccolo Ruben, tormentato da una compagna di classe davvero insopportabile, e scoprono che la città è piena di casi da sbrogliare! Ma la faccenda si complica quando rispuntano gli Argentei, acerrimi nemici del ministero... A grossi caratteri neri, sul retro della busta erano riportate le regole per tutti i ministeri delle Soluzioni del mondo: 1. Ogni aiuto è anonimo 2. È vietato aiutare sé stessi 3. I problemi da risolvere ce li troviamo noi 4. Non causiamo problemi agli altri 5. Il ministero aiuta chiunque.



Stevenson, Steve

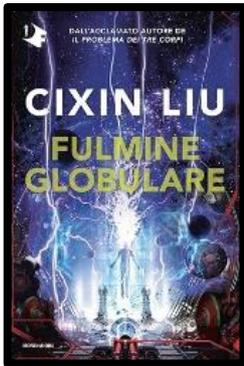
La perla del Bengala

Narrativa per ragazzi (7-10 anni)

Segnatura: *STEV/PERL*

La favolosa perla del Bengala è stata rubata dal tempio della dea Kalì e il custode del prezioso gioiello sembra svanito nel nulla. I cugini Mystery fanno le valigie e saltano

sul primo aereo per l'India. A destinazione li aspettano l'eccentrico zio Raymond e un incontro ravvicinato con serpenti e tigri feroci...



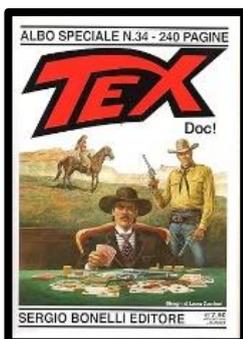
Liu, Cixin

Fulmine globulare

Narrativa per adolescenti (>14 anni)

Segnatura: *LIU/FULM*

Il giorno del suo quattordicesimo compleanno, Chen ha visto i suoi genitori carbonizzati davanti ai suoi occhi da un fulmine globulare. Da quel momento, nel tentativo di dare un senso alla tragedia, ha deciso di dedicare la vita a svelare i segreti di questo incredibile fenomeno naturale. Le sue ricerche lo portano tra montagne e temporali, laboratori militari e vecchie stazioni scientifiche. Più studia e impara, più si avvicina al mistero di queste potenti esplosioni di energia, più Chen si convince che il fulmine globulare è la punta dell'iceberg di una nuova frontiera scientifica. Il suo desiderio di conoscenza è ciò che dà un senso alla sua esistenza solitaria, ma non può proteggerlo dalle brame di chi ha interessi nelle sue scoperte. Il demone di Chen lo porterà così a scontrarsi con scienziati, militari, politici: un fisico privo di senso etico, disposto a tutto nella sua folle ed egocentrica corsa verso il sapere; un generale ossessionato dalle nuove guerre; una nazione disperata davanti a una sicura sconfitta.



Boselli, Mauro

Tex: Doc!

Fumetti per ragazzi

Segnatura: *BRLF 3446*

Doc Holliday: dentista, giocatore e pistolero. Ritiratosi a Leadville, Colorado, dopo la famosa guerra della Cochise County culminata nella sparatoria dell'OK Corral, il legendario dottore con la pistola si guadagna da vivere al tavolo da gioco. Ma il passato ritorna: prima la sua scatenata e gelosa ex ragazza, Big Nose Kate. E poi due tenaci ranger, Tex e Carson, che lo cercano per chiarire il mistero su alcuni efferati omicidi compiuti con un trapano da dentista. Ma i superstiti della banda dei "Cowboys" continuano a morire e i loro nomi a essere cancellati con

un tratto di penna sul taccuino nero di Doc. Tra il Colorado e il New Mexico le Colt riprendono a ruggire nelle mani di Johnny Ringo, Bud Snow, i fratelli Hicks e altri famigerati badmen del West, sino alla sanguinosa resa dei conti a Skeleton Canyon.



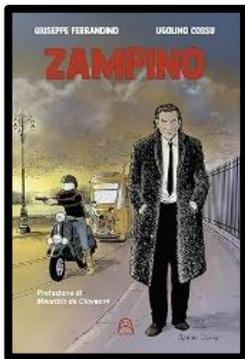
Goscinny, René
Asterix e gli Elvezi
Fumetti per ragazzi
Segnatura: *BRLF 3442*

In questa avventura i Galli intraprendono un lungo e faticoso viaggio per aiutare... un romano! Il questore Gracchus Malosinius è stato avvelenato dal Governatore di Condate (Rennes) che era stato inviato da Giulio Cesare a scoprire perché la provincia rendesse così poco. In realtà quasi tutti i proventi delle tasse se la intascava il governatore che, per paura di essere scoperto, aveva deciso di eliminare il questore. Malosinius manda in segreto un legionario a chiedere aiuto al druido Panoramix, del villaggio degli irriducibili Galli, di cui Cesare gli aveva parlato. Il druido tenta di curarlo, ma per preparare un elisir occorre un ingrediente essenziale: la stella alpina. Asterix e Obelix partono per l'Elvezia alla ricerca del prezioso fiore, ma li aspettano molte difficoltà...



Winick, Judd
Hilo: il ragazzo precipitato sulla terra
Fumetti per ragazzi
Segnatura: *BRLF 3443*

Dj e Gina sono ragazzini del tutto normali. Ma Hilo no. Hilo è appena caduto dal cielo e non sa da dove arrivi né cosa stia facendo sulla Terra (o perché andare in giro in mutande sia una pessima idea!). Riuscirà il trio a svelare i segreti del passato di Hilo? Riuscirà Hilo a sopravvivere a un giorno a scuola? Un'epica storia di amicizia che fa ridere a crepapelle.



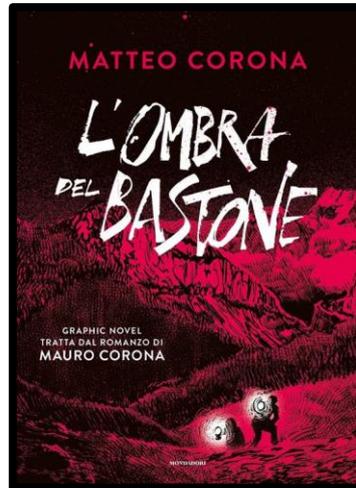
Ferrandino, Giuseppe
Zampino
Fumetti per adolescenti
Segnatura: *BRLF 3445*

In un unico volume tutti i racconti di Antonio Zampino, pubblicati su Orient Express tra il 1983 e il 1984. Quattro storie dure e realistiche scritte dalla penna graffiante di Giuseppe Ferrandino, un grande della narrativa (Pericle il Nero), simili agli articoli di cronaca nera dell'epoca, ambientate nei rioni popolari di Napoli, in cui tutti i personaggi sembrano destinati a cedere al fascino del Male. Il volume è realizzato a partire dalle tavole originali, in grado di restituire al lettore il tratto sottile e pulito di Ugo Cossu. Prefazione di Maurizio De Giovanni.



FUMETTO DEL MESE

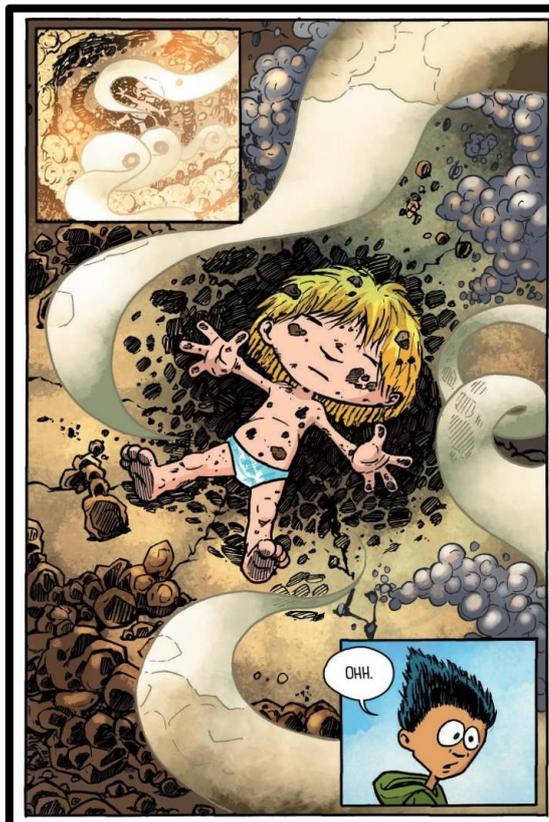
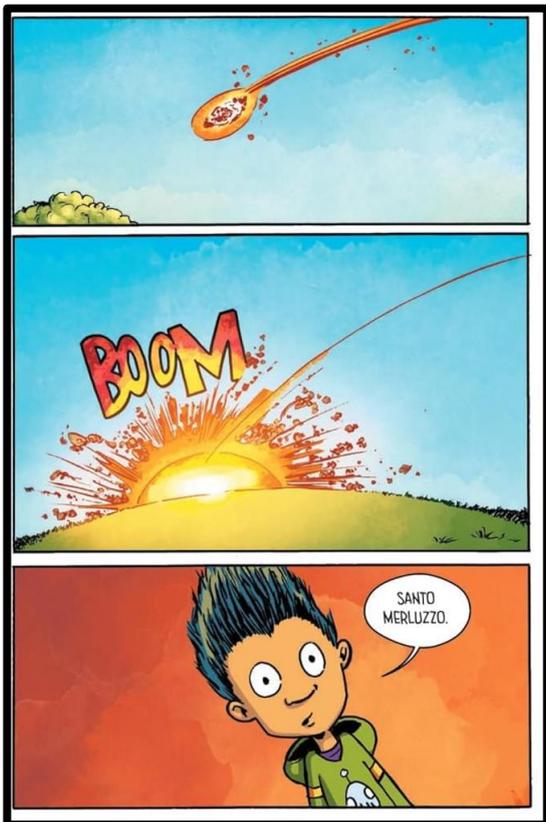
"Possiamo immaginare che un giorno, attraverso il tocco di un artista, saranno trasposte sulla semplice carta centinaia di immagini in cui segno grafico e colori canteranno molteplici avventure" (lettera di Paul Gauguin a Georges-Daniel de Monfreid, marzo 1892).

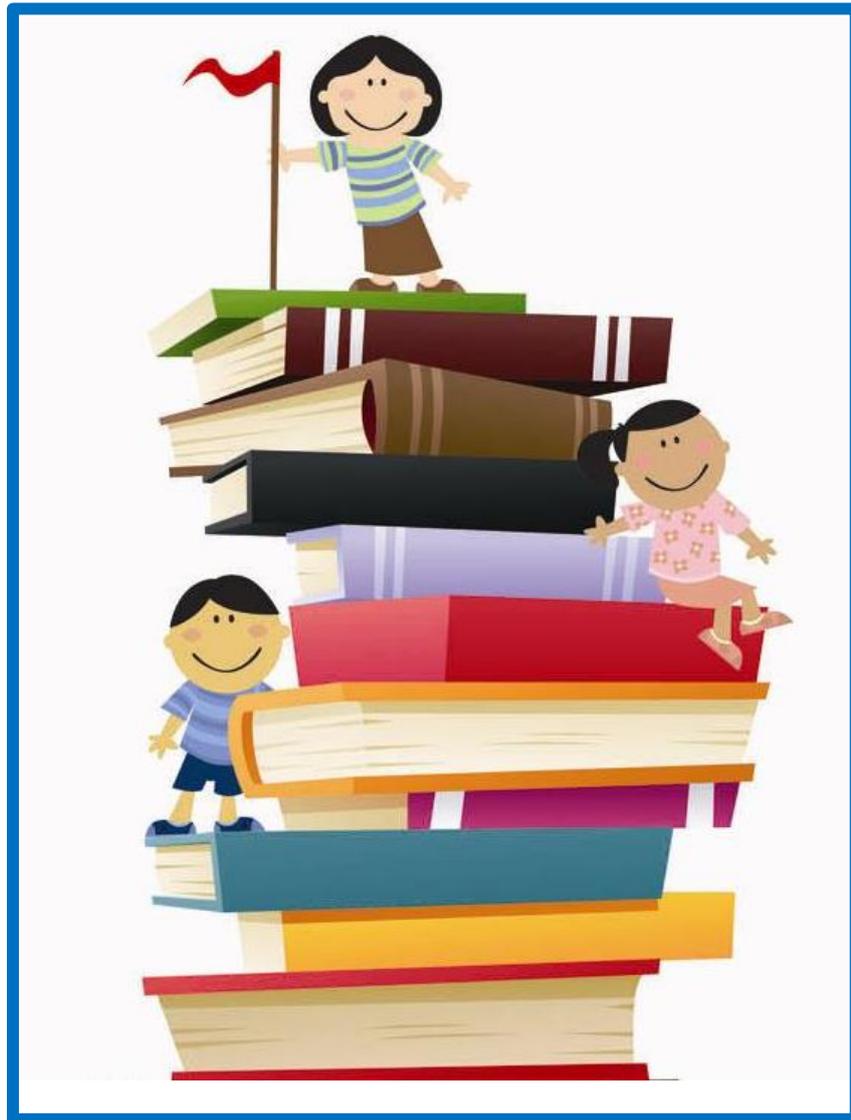


Corona, Matteo
L'ombra del bastone
(2021)
Fumetti per adulti,
V.M. 18 anni
Segn.: BRLF 3447

"Lasciare andare, non scegliere niente non è "scegliere di non scegliere", è non fare nulla"

A sedici anni dalla pubblicazione del romanzo "L'ombra del bastone" di Mauro Corona, la cupa storia dei fratelli Zino e Bastianin riemerge dalla polvere del tempo attraverso l'inedita e avvincente interpretazione del figlio Matteo Corona che, grazie ai suoi disegni lirici e tormentati, le conferisce la stravolta verità di un incubo. Aggiungendo ulteriori colpi di scena alla vicenda, la arricchisce anche di un nuovo, sorprendente finale. Zino Corona nasce a Erto nel settembre del 1879. Lui e il fratello minore Bastianin imparano presto a cavarsela, dopo che una sequela di terribili disgrazie colpisce la loro famiglia, lasciandoli soli. Giovani uomini, cercano di costruirsi la vita: l'amore, il lavoro... ma il destino sembra avere altri disegni. Disegni oscuri. Perché la sorte continua ad accanirsi? In quale spirale di colpa e vendetta è precipitato Zino? Solo scavando nel passato della sua famiglia e del paese potrà comprendere la verità, cambiando il corso degli eventi, per guarire un male di vivere che pare ineluttabile. Immensi campi di fieno sovrastano il Vajont, animali al pascolo, uomini al lavoro: paesaggi apparentemente pacifici celano una natura notturna, cupa e tenebrosa e fanno da scenario a un viaggio all'interno della parte più oscura della condizione umana, in un incubo che detiene connotati così reali da confondere il lettore tra folklore, allucinazione, magia e verità. Tra maledizioni, miseria, alcolismo, omicidi, tradimenti, aborti clandestini e morti orribili per emorragie digestive da rottura di varici esofagee, capitolo terminale di cirrosi alcoliche dettate dalla disperazione, Matteo Corona riesce a disegnare con tratto deciso e plastico dinamismo personaggi, sentieri e sentimenti di un'umanità corrotta e trasfigurata dalla violenza e dagli istinti più bassi avvalendosi unicamente del bianco e del nero. Una storia che narra di una maledizione, come afferma l'autore: l'incapacità del soggetto di prendere decisioni.





**Buona lettura dalla
Biblioteca cantonale di
Locarno**