

NOVEMBRE-DICEMBRE 2024

NUMERO 06

Gioco libro

Le Libraviglie

SALA RAGAZZI E BAMBINI
BIBLIOTECA LAZZERINI



Gioco libro

Chi l'ha detto che un libro si può solo leggere? Parti con noi in questa nuova avventura alla scoperta di libri che sono soprattutto un gioco.

Per i piccolissimi il libro diventa sensoriale con orecchie, code, pance morbide, ruvide o lisce da toccare; oppure con alette da aprire e manovrare per diventare dei veri maghi e trasformare la realtà. Dai 3 anni le proposte si arricchiscono con l'intramontabile gioco del cerca-trova; con il libro brulicante che tra le sue pagine custodisce tante storie da scovare; e con il libro ginnastica dove leggere e muoversi a ritmo di filastrocca è necessario.

Ma il gioco libro che conquista fin dalla prima pagina è quello che richiede il pronto intervento del lettore, senza il quale è impossibile andare avanti nella storia. E quando le azioni richieste al lettore si trasformano in scelte da intraprendere e strategie da provare e riprovare siamo di fronte al classico game-book, nato negli anni '80 del Novecento, e che oggi spazia tra i generi letterari per tutti i gusti e per tutte le fasce d'età. Scegli il libro per te e scoprirai una storia sempre diversa da vivere e riscoprire ogni volta.

Per approfondimenti e altri consigli di lettura ti aspettiamo in Sala Ragazzi e Bambini.

*"Quando penso a tutti i libri che mi restano ancora da leggere,
ho la certezza di essere ancora felice"*

Jules Renard

Fiona Watt

Dov'è la mia scimmia?

Usborne, 2009



Collocazione PL Carz 5 (Da 6 mesi)

Un piccolo cartonato della collana Carezzalibri Usborne. Immagini coloratissime incorporano aree di materiali diversi, pensate per sviluppare di pari passo la sensorialità dei bambini e il linguaggio.

I bambini si divertiranno a girare le pagine per immergersi nella natura, alla ricerca della propria scimmia in base al tocco delle parti in rilievo.

Amélie Graux

Io mi lavo

Il Castello, 2013



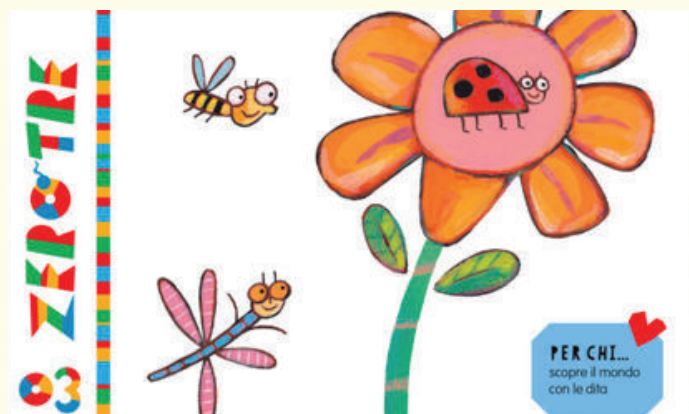
Collocazione P PL GraA 2 (Da 9 mesi)

Ai bambini piace maneggiare gli oggetti e perché non includere anche i libri? In questo libro i piccoli hanno la possibilità di unire al vedere anche il toccare: immagini di oggetti familiari realizzati con inserti di tessuto e di materiali di diverse tipologie e consistenze che riconoscono e associano ad azioni, abitudini e cure. Un libro cartonato adatto per giocare con i più piccoli.

Pietro Formentini e Gloria Francella

Cammina manina

Panini, 2020



Collocazione P PL Ztre 16 (Da 2 anni)

Ogni pagina è una strada, ogni strada sarà un viaggio un po' diverso.

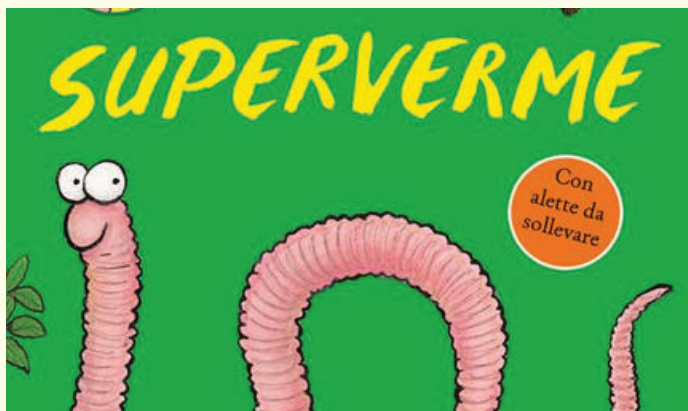
Pronto per fare ginnastica con le dita?

Ascolta il ritmo! A volte dovrai andare lento, come un bruco o una lumaca, altre volte veloce, come un topolino! Un libricino cartonato della collana ZeroTre che segue il bambino nelle sue tappe di crescita, per scoprire, giocare, ridere e usare la fantasia.

Julia Donaldson e Axel Scheffler
Cerchiamo Superverme
Emme, 2022

sollevo-
scopro

Collocazione P PL DonJ 1 (Da 9 mesi)



Superverme è un libro per giocare con le pagine di cartone, angoli arrotondati e alette in feltro da sollevare in ogni pagina, perfetto per stimolare l'abilità e la sensibilità manuale del bambino. La lettura della storia potenzia la coordinazione occhio-mano, sviluppa la capacità discorsiva e aiuta l'apprendimento tramite la ripetizione.

Agnese Baruzzi
Trasformanatura
Lapis, 2015

Collocazione P PL BarA 2 (Da 9 mesi)



“Quel che guardo, quel che afferro lo trasformo come voglio che sia pietra, legno o ferro, qui mi basta aprire il foglio. Non mi serve, questo è il bello, nessunissima magia: per passar da questo a quello ci vuol solo fantasia...” Un libro della collana I mutanti, ideata da Agnese Baruzzi per giocare, stimolare la manualità, la curiosità e sviluppare l'immaginazione.

Olivia Cosneau e Bernard Duisit
Come dormi?
Franco Cosimo Panini, 2017

Collocazione B PL DuiB 1 (Da 2 anni)



La lettura diviene un gioco che si sviluppa in modo ripetitivo come piace ai piccoli. Ogni pagina cela una sorpresa: alette e finestrelle animano ciascun cucciolo che mostra al bambino come si addormenta. Un libro per piccole mani curiose da leggere con mamma e papà. Un gioco che può continuare fuori dalle pagine: e tu, come dormi?

Silvia Borando
Nascondino
 Minibombo, 2017

Collocazione B PL BorS 1 (Da 1 anno)



Chi si nasconde tra i dadi da gioco?
 E in mezzo alle cuffie invernali?
 Qualcuno ci sarà, ma non è certo facile da scovare!
 Tra mucchi di calzini e montagne di foglie, un gioco di osservazione per rintracciare gli animali mimetizzati... del tutto o quasi!
 Un albo illustrato per giocare a cerca-trova con tutta la famiglia!

Britta Teckentrup
Due su mille: trova la coppia
 Gallucci, 2015

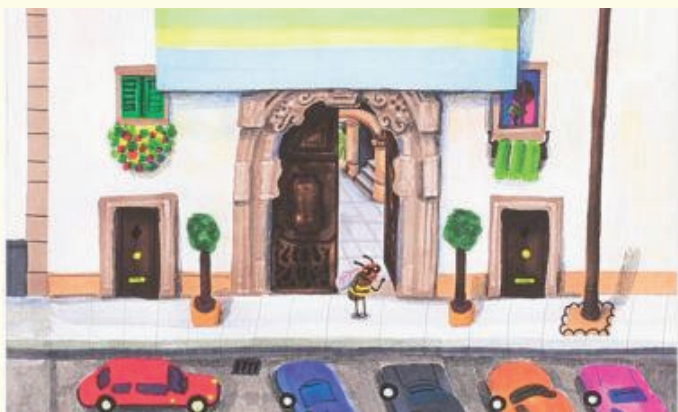
Collocazione B P 421(Da 3 anni)



“Cerca la coppia di tucani, le rane gemelle, gli identici cani. Tra tanti animali qui disegnati solo due su mille sono appaiati.
 Aguzza la vista, fa bene attenzione: quando li trovi, che soddisfazione!”
 Il piccolo lettore viene invitato di pagina in pagina a scovare gli animali che hanno le medesime caratteristiche attraverso la giocosità e il ritmo della poesia.

Giovanni Colaneri
Pippini
 Ri Raum Italic Bücher, 2023

Collocazione B SR 4296 (Da 4 anni)



Divertentissimo albo illustrato che ha come protagonista una simpatica ape che in un giorno di Primavera decide di farsi un bel giro in città. La curiosità di Pippini la spinge ad esplorare palazzi, edifici, persone.
 Una sfida alle capacità visive del lettore che è invitato a cercare la piccola ape tra le affollatissime scene del libro.
 Divertimento assicurato per grandi e piccini.

brulicanti

Ali Mitgutsch

Un giorno nella vita di tutti i giorni

Gallucci, 2016



Collocazione B Silent PL 2695 (Da 3 anni)

Entra anche tu nel mondo di Ali Mitgutsch: riconosci i personaggi e gli ambienti, scopri i dettagli, sperimenta le diverse situazioni. Un libro per imparare ad amare la poesia della quotidianità. Un delizioso libro-affresco, che bambini e adulti hanno amato fin dalla prima pubblicazione nel 1968 e che tutt'oggi affascina per il realismo e la ricchezza di dettagli nelle illustrazioni.

Thé Tjong-Khing

Tortintavola: ma la torta dov'è?

Beisler, 2011



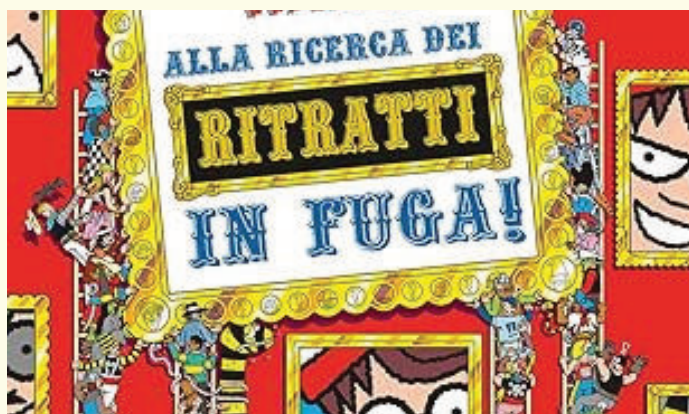
Collocazione B Silent PL 1856 (Da 3 anni)

La famiglia Scodinzoli si sta preparando per una bella merenda in giardino. Sul tavolo c'è già la torta, così pannosa da far venire l'acquolina in bocca. Anche ai due Toponi Golosoni, ahimè, che la sgraffignano e la portano via. E gli Scodinzoli dietro, in un esilarante intreccio di storie e colpi di scena che destano stupore. Senza bisogno di parole.

Martin Handford

Dov'è Wally?: alla ricerca dei ritratti in fuga!

Il Castello, 2022



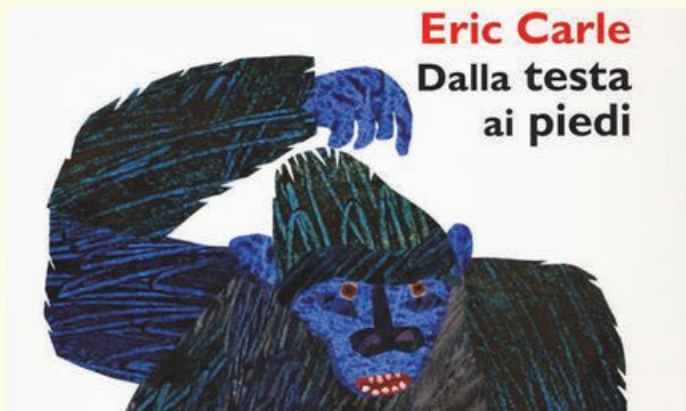
Collocazione B SR 4314 (Da 6 anni)

Wally ha bisogno del vostro aiuto per trovare trenta ritratti che si sono dati alla fuga. Passando da una mostra all'altra, mettetevi subito all'opera per scoprire dove sono andati a cacciarsi quegli sfuggenti personaggi. Ammirate i capolavori, scrutate le scene e osservate le cornici. Un libro brulicante di tantissimi e piccolissimi personaggi, consigliato per chi ha un'ottima vista!

nuovo
il corpo

Eric Carle
Dalla testa ai piedi
La Margherita, 2017

Collocazione P PL CarE 6 (Da 3 anni)



Un libro interattivo per favorire il coinvolgimento fisico dei bambini che, come si sa, amano il movimento. Animali e bambini si sfidano in un gioco di imitazione che passa in rassegna tutte le parti del corpo con l'esplicito obiettivo di provocare nei bambini il desiderio di muovere ogni parte, 'dalla testa ai piedi'. Un libro che porta i bambini ad esclamare "Sì, lo so fare!".

Chiara Carminati e Simona Mulazzani
Rime per le mani
Panini, 2009

Collocazione P PL Ztre 13 (Da 3 anni)



Un viaggio alla scoperta del corpo e delle sue funzioni.

A ogni filastrocca corrispondono attività, gesti e movimenti da realizzare insieme al bambino, per rendere la lettura un momento coinvolgente.

Tutto è reso più divertente dalle filastrocche messe in musica, che si possono ascoltare con il QR code.

Elisa Mazzoli e Michela Guastaldi
La ginnastica degli animali
Il leone verde, 2019

Collocazione B P 475 (Da 5 anni)



32 carte illustrate con buffi animali che fanno ginnastica e simpatiche rime e filastrocche per accompagnare il movimento.

Un libro cofanetto di carte, perfetto per giocare in famiglia, favorendo l'educazione corporea del bambino, la sua percezione dello spazio e del tempo, la comunicazione del suo mondo interiore attraverso il linguaggio del corpo.

Delphine Chedru
Abracadita
Panini, 2018

interagisco
con la pagina

Collocazione P PL Ztre 8 (Da 2 anni)



Un libro in cartone leggero adatto alle piccole mani e alle dita curiose.

Pagine dai colori sgargianti mostrano animali in situazioni buffe! In ogni apertura ci sono buchi per le piccole dita che permettono di giocare e interagire con la pagina.

Un libro divertente che offre un momento di condivisione tra i genitori e il loro bambino.

Eric Carle
Il mio primo libro dei versi degli animali
La margherita, 2018

Collocazione P PL CarE 4 (Da 2 anni)



Caro lettore scegli un animale in una delle pagine in alto e accoppialo al suo verso presente in una della pagine in basso. Pronti? Via! Il gioco delle combinazioni per divertire tutta la famiglia e stimolare la fantasia grazie alla pagina cartonata divisa a metà che permette al lettore di combinare in modo originale il verso di un topolino a una mucca a pascolo oppure a un gatto...

Hervé Tullet
Il gioco delle ombre
L'ippocampo, 2018

Collocazione P PL TulH 7 (Da 2 anni)



C'è un rumore nel giardino. Ma chi può essere? Creature nascoste fra i cespugli? Un lupo smarrito? Spegni le luci e parti per una fantastica avventura notturna! Prendi una torcia e puntala sulle pagine del libro: misteriose ombre appariranno sul muro. Un cartonato da maneggiare al buio per scoprire l'incipit di nuove possibili storie insieme al proprio bambino.

interagisco
con la storia

Ramadier & Bourgeau
Aiuto, arriva il lupo!
Babalibri, 2014

Collocazione P PL RamC 1 (Da 3 anni)



Attenzione, arriva il lupo! Che paura! Ha un'aria decisa: vuole mangiarti! Ma improvvisamente, ecco un'idea: se inclini il libro forse il lupo scivola giù nel burrone? E se per caso riesce a salvarsi, puoi forse provare a scuotere il libro e farlo cadere? Un divertente libro interattivo per i lettori più piccoli.

Christie Matheson
L'albero magico
Gribaudo, 2015

Collocazione B PL MatC 1 (Da 3 anni)



All'inizio c'è solo un albero. Ma se lo tocchi, batti le mani e lo scuoti, si compirà la magia! Pagina dopo pagina vivrai insieme all'albero il succedersi delle stagioni. Un illustrato diventato un classico della letteratura per l'infanzia, amato da tutta la famiglia per la sua capacità di coinvolgere il lettore e sentirsi parte della natura come colei che tutto trasforma.

Hervé Tullet
Un libro
Franco Cosimo Panini, 2010

Collocazione B PL TulH 10 (Da 3 anni)



Dal pallino giallo nella prima pagina nasce un gioco che coinvolge e diverte il bambino, a cui sembra veramente di comporre le pagine del libro, semplicemente eseguendo quello che il libro chiede di fare! Un libro con cui interagire e che non potrà non diventare un fantastico compagno di giochi per genitori e figli.

Marianne Dubuc

Nina e Milo: giornata di pesca libro
Orecchio acerbo, 2023

Collocazione B SR 4370 (Da 5 anni)



Nina e Milo sono amici e oggi vanno a pesca. Ma una raffica di vento porta Milo lontano. Comincia così la ricerca da parte di Nina. Nel suo percorso, pieno di bivi che chi legge è chiamato a imboccare, incontra molti conigli affettuosi, un'anatra furiosa, due uccelli golosi... Dopo molte rocambolesche avventure, Milo, Nina e Zoe sono di nuovo assieme davanti ai biscotti della nonna.

Delphine Chedru

Il cavaliere Coraggio: un libro gioco dove l'eroe sei tu!

Franco Cosimo Panini, 2011

Collocazione B ALTI SR 2271(Da 5 anni)



L'intrepido cavaliere, nel bel mezzo del suo cammino, ha disgraziatamente perso... il coraggio! Al lettore il compito di aiutare il cavaliere a ritrovarlo! In ogni pagina il bambino affronterà insidie e si metterà alla prova con enigmi e giochi d'osservazione. Di volta in volta dovrà anche scegliere come proseguire l'avventura e potrà ricominciare a giocare quante volte vorrà!

Patrick Burston

Il castello della paura
Piccoli, 1986

Collocazione B SR 500 (Da 4 anni)



I tuoi amici sono prigionieri nel Castello della paura e tu devi salvarli. Un po' avventura, un po' gioco, questo libro ti mostrerà cupi sotterranei, torri minacciose e misteri affascinanti. In ogni pagina dovrai affrontare una prova e fare una scelta. Da che parte andare? C'è solo un sentiero che ti porterà fuori dal Castello della paura. Con tanto coraggio riuscirai a trovarlo!

decido io
la storia

Gianni Rodari
Tante storie per giocare
Einaudi ragazzi, 2011

Collocazione R RR ROD 4 (Da 7 anni)



A Gianni Rodari non piacevano le regole date senza motivo, e che una storia fosse obbligata ad avere uno e un solo finale, gli sembrava una regola da mettere alla prova, per vedere se era una regola buona o no. Ed ecco il risultato: Tante storie per giocare, un libro di racconti bizzarri, a volte fiabeschi a volte surreali, dal finale aperto. Chi lo dice che ogni storia deve avere un solo finale?

Anne Thiollier
Il fantasma del padiglione del vuoto blu
Giunti-Marzocco, 1992

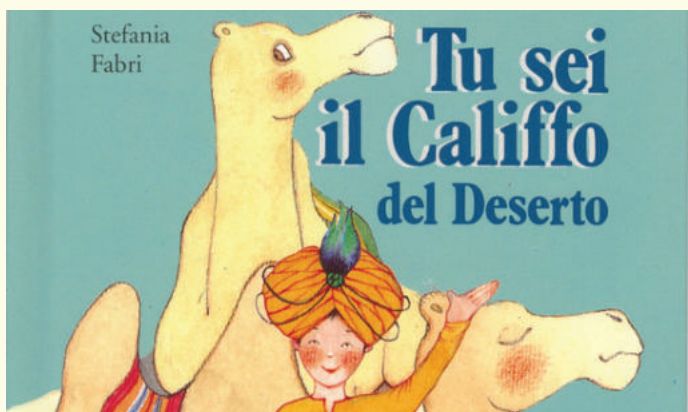
Collocazione R F Game Intr 4 (Da 8 anni)



Chi sarà l'ombra misteriosa che ogni notte si rifugia nel padiglione del Vuoto Blu? Riuscirai a salvarti dai trafficanti di oppio? Quali segreti si nascondono nella lontana Cina degli imperatori? Insieme a Yang Min, devi trovare una soluzione per tutti questi difficili enigmi. Altre storie di mondi misteriosi ed epoche lontane ti aspettano con la collana "Intrepidagame".

Stefania Fabri e Marilena Pasini
Tu sei il califfo del deserto
Giunti, 1994

Collocazione R F GAME FAB Tus/5 (Da 8 anni)



Diventa il Califfo della Città delle Pietre e scopri chi sei e qual è la missione che devi compiere. Leggendo il libro entri in un mondo pieno d'avventura, dove ti aspettano personaggi straordinari e oscuri pericoli. Altre avventure fiabesche ti aspettano con la collana "Fiabagame" dove sei tu a decidere come mandare avanti la storia fino a ottenere il lieto fine.

decido io
la storia

Simon Tudhope e Tom Knight

Il cacciatore di ombre

Il castoro, 2023



Le ombre stanno arrivando e solo tu puoi fermarle. In questa misteriosa avventura, sei solo tu a scegliere, e la tua sopravvivenza dipende dalle decisioni che prenderai. Contro chi combattere? Di chi fidarsi? In un libro dove niente è quello che sembra, anche le immagini nascondono segreti che devono essere scoperti... Che l'avventura abbia inizio!

Collocazione R F Game TUD Cac (Da 10 anni)

Lauren Magaziner

Caso chiuso: Il mistero del castello

DeA, 2018



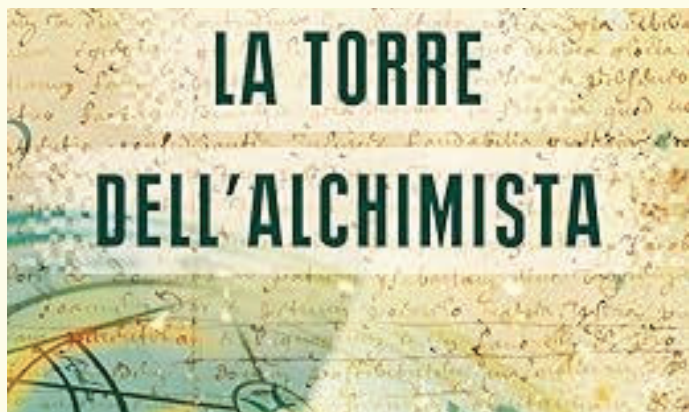
Questo è un libro pericoloso. Ti condurrà attraverso botole nascoste, tranelli e misteri da risolvere. Puoi ancora tirarti indietro, se hai paura. Non ne hai? Bene, perché questo caso ha bisogno di te. Le segrete della prestigiosa tenuta Le Cavalier stanno per essere violate, un tesoro sta per essere rubato. Ma col tuo aiuto, Carlos e i suoi amici potrebbero risolvere il mistero del castello.

Collocazione R F Game MAG Cas 1 (Da 11 anni)

Francois Levin

La torre dell'alchimista

Salani, 2020



Sei in trappola! Chiuso in una torre inquietante, devi dare una vera e propria prova di coraggio per risolvere tutti gli enigmi che ti separano dalla libertà. Trasmutazione dei metalli, elisir di lunga vita, pietra filosofale... nessun dubbio: per poter scappare, devi imparare a padroneggiare i più grandi segreti dell'alchimia, e in fretta! Perché il pericolo incombe su di te...

Collocazione R F Game LEV Tor (Da 11 anni)

un classico
da giocare

Marco Zamanni e Enrico Corso
Jekyll e Hyde
Watson, 2019



Collocazione R F Game ZAM Jek (Da 11 anni)

Sei uno stimato medico, considerato dagli amici una persona affidabile e degna di rispetto. La tua smania di sapere ti ha portato a esplorare i confini della scienza e affrontare studi estremi, alla ricerca della vera natura dell'animo umano. Su questa strada hai scoperto che dentro di te si annida un altro individuo, oscuro e licenzioso, che desidera prendere il controllo.

Jonathan Green e Kev Crossley
L'incubo di Alice nel paese delle meraviglie
Vincent books, 2020



Collocazione R F Game GRE Inc (Da 11 anni)

In questo romanzo interattivo, assumerai il ruolo della famosa protagonista di Alice nel paese delle Meraviglie, compirai un viaggio magico e incontrerai vecchie conoscenze come il cappellaio matto e il gatto del cheshire. Ma attenzione alla regina di cuori e al suo giabbervocco! Qualunque via prenderai, qualunque Fiala assaggerai, qualunque porta attraverserai: fai attenzione!

Alberto Orsini
Sherlock Holmes: prima con delitto
Watson, 2019



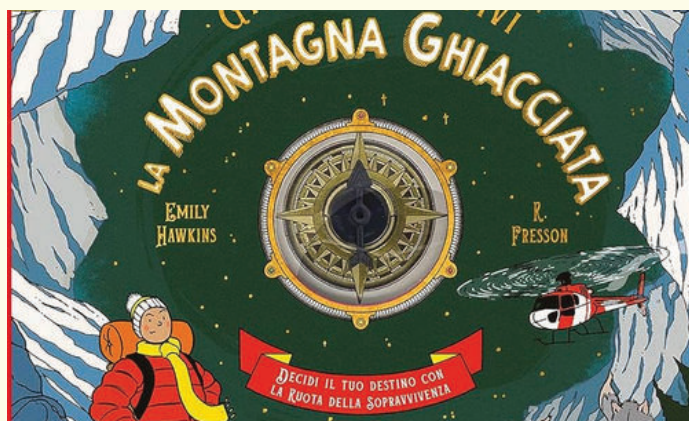
Collocazione R F Game ORS She (Da 11 anni)

Un romanzo investigativo in cui la protagonista sei tu. Ti chiami Rebecca, giovane e appassionata docente di Psicologia forense dell'Università di Washington. Sei partita dagli Stati Uniti e ti trovi in vacanza in Europa per riabbracciare tuo cugino, il dottor John Watson, e conoscere il suo celebre amico Sherlock Holmes, il più famoso investigatore del mondo.

Emily Hawkins e R. Fresson

La montagna ghiacciata: gira e sopravvivi

L'ippocampo, 2021



Collocazione R F Game HAW Mon (Da 7 anni)

Dopo un incidente aereo, ti ritrovi smarrito su una montagna innevata. Per salvarti devi giocare con il libro in una lotta alla sopravvivenza. Come? Analizza lo scenario, scegli accuratamente il percorso da seguire in base al suo grado di pericolosità e, dopo aver posizionato la Ruota della sopravvivenza nell'apposito spazio, girala per scoprire cosa ti riserva il destino.

Philippe Nessmann

Missione Marte: l'avventura di cui tu sei l'eroe!

ElectaJunior, 2020



Collocazione R F Game NES Mis (Da 10 anni)

L'avventura di cui tu sei l'eroe! Indossa la tuta spaziale e sali con un'équipe internazionale sull'astronave che ti porterà su Marte. Pensi di avere la stoffa dell'astronauta? Hai coraggio, sangue freddo e conoscenze sufficienti ad affrontare l'avventura nello spazio? Attenzione, una decisione sbagliata potrà rivelarsi fatale! Un game book per scoprire l'esplorazione dello spazio.

Leonardo Lupo

Escape book: la villa misteriosa

Piemme, 2019



Collocazione R F Game LUP Esc (Da 11 anni)

In questa storia il protagonista sei tu: sei rimasto chiuso in una villa misteriosa e dovrai ricorrere a tutto il tuo ingegno per riuscire a fuggire. Risolvi gli enigmi, trova gli indizi, svela i rompicapo, decifra i codici e avanza nel gioco. I minuti passano, ma tu devi rimanere lucido perché nella villa c'è qualcun altro. E sta venendo a cercarti. Un libro che mette a dura prova il tuo intuito!