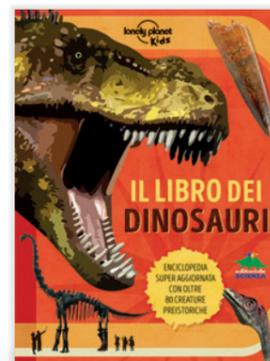


copertinario 3 / 2022
titoli in libreria da maggio 2022



In questo copertinario...



Il libro dei dinosauri



Sopra e sotto –
Mari e oceani



Oceano in 3D



I moschettieri
della matematica
- Calcoli a mente



I moschettieri
della matematica
- Tabelline



L'incredibile
plantoide



Perché le stelle
non ci cadono in testa?



Rachel Carson
e la primavera dell'ecologia



I giochi di allenamento



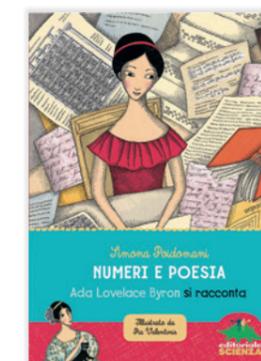
Lo sai chi siamo?



Storie in frigorifero



L'amica delle
giraffe



Numeri e poesia

I moschettieri della matematica - Calcoli a mente



CM 50802A
ISBN 978-88-9393-152-6
9 788893 931526

autore **Jonny Leighton**
illustratore **John Bigwood**
legatura **brossura con bandelle**
pagine **32, a colori**
formato **21 x 29,7 cm**
in store da **08/06/2022**

collana: A tutta matematica

età: da 7 anni

prezzo: **8,90€**

I moschettieri della matematica - Tabelline



CM 50803A
ISBN 978-88-9393-153-3
9 788893 931533

Unisciti a Topopiù e ai suoi eroi, i Moschettieri della Matematica, per aiutare re Leotopo a sventare i complotti dei gatti più malintenzionati del regno. Per risolvere queste avventurose missioni serviranno tutte le tue conoscenze su **addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni**: ma non preoccuparti, scoprirai le segretissime **strategie di calcolo** dei Moschettieri!

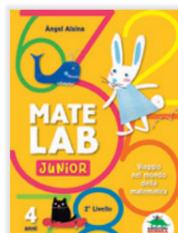
Altre proposte:



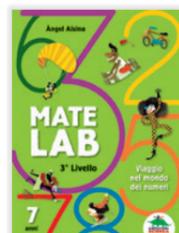
CM 78393Q
ISBN 978-88-9393-010-9
9 788893 930109



CM 77008L
ISBN 978-88-7307-983-5
9 788873 079835



CM 77009D
ISBN 978-88-7307-984-2
9 788873 079842



CM 69363M
ISBN 978-88-7307-887-6
9 788873 078876

INDOVINELLO 5:
I Moschettieri della Matematica accettano ufficialmente Topopiù come apprendista. La prima cosa da fare è presentarlo al re Leotopo: per raggiungere la sala del trono bisogna attraversare solo le stanze con i numeri della tabellina del tre. Guida i Moschettieri lungo il percorso, ma fai attenzione perché i numeri non sono nell'ordine giusto.

IL QUIZ DEL RE:
I Moschettieri sono giunti nella sala del trono del re. Aiuta Topopiù a completare un ultimo test per poter ottenere la matita e la divisa ufficiale.

3 x 9 = 8 x 3 =
7 x 4 = 3 x 12 =
8 x 5 = 4 x 8 =

INDOVINELLO 6:
Uno dei cortigiani interrompe la cerimonia: è scomparsa una parte dei preziosi gioielli della corona! Sai calcolare quanti ne mancano di ogni tipo? Il custode dei gioielli del re ha un inventario completo.

Diamanti: mancano sei anelli, ognuno con tre diamanti.
6 anelli x 3 diamanti = diamanti

Rubini: mancano sei collane, ognuna con otto rubini.
6 collane x 8 rubini = rubini

Smeraldi: mancano sette spille, ognuna con cinque smeraldi.
7 spille x 5 smeraldi = smeraldi

INDOVINELLO 7:
Il peggio è che manca anche una delle corone del re Leotopo! Ha sette punte, su ognuna ci sono tre zaffiri. Quanti zaffiri ha la corona in totale?

Topopiù e i Moschettieri trovano un indizio: un ciuffo di pelo impigliato in una finestra del palazzo. Può appartenere solo a un gatto!

Stimolanti missioni da compiere con tanti giochi, quiz e indovinelli per affrontare i primi concetti matematici divertendosi.

CALCOLI SUPER-DIFFICILI
I Moschettieri sono scappati dalla cella e si dirigono al palazzo per proteggere il re. Ma prima devono attraversare Parigi il più in fretta possibile.

h da u
1 9 8
+ 2, 1, 3
4 1 1

Il calcolo in colonna serve quando bisogna sommare o sottrarre numeri grandi. Comincia risolvendo la colonna delle unità (u), poi passa a quella delle decine (da) e infine a quella delle centinaia (h).

INDOVINELLO 3:
Ogni carrozza ha un punteggio diverso in base alla velocità del cavallo e all'abilità del conducente. Quale carrozza ha il punteggio più alto? Se la somma dei numeri nella colonna delle unità o delle decine è maggiore di 10, riporta l'1 sulla colonna subito a sinistra.

INDOVINELLO 4:
Topopiù e i Moschettieri corrono per le strade, e intanto ne approfittano per risolvere le loro conoscenze sulle sottrazioni.

QUIZ SUPER-DIFFICILE
Sai risolvere queste operazioni super-difficili senza usare il metodo delle colonne?

230 + 170 = 100 - 42 =
110 + 135 = 220 - 175 =
440 + 268 = 305 - 113 =

Motivi per la vendita

- A chi è rivolto:** bambini della scuola primaria.
- Argomenti:** matematica, operazioni, tabelline, calcolo mentale, giochi, quiz.
- Punti di forza:** divertenti quaderni operativi per allenarsi con le operazioni matematiche.



autrici Barbara Mazzolai, Chiara Segre
illustratrice Veronica Carratello
legatura cartonato
pagine 80, a colori
formato 22,8 x 29 cm
in store da 15/06/2022

CM 51818A
 ISBN 978-88-9393-185-4
 9 788893 931854

L'incredibile plantoide e i superpoteri del mondo vegetale

collana: A tutta scienza

età: da 8 anni

prezzo: 16,90€



ascolta l'audio!

Barbara, Samira e Vittorio, i giovani protagonisti del racconto, si intrufolano in un centro di ricerca high-tech dove incontrano il Plantoide: un simpatico robot che spiega loro come le **innovazioni tecnologiche siano spesso ispirate alla natura e ai suoi superpoteri**. La scienziata italiana inventrice del Plantoide, Barbara Mazzolai, assieme alla divulgatrice Chiara Segre, danno voce a questo robot ispirato alle piante per raccontare le incredibili capacità dei vegetali.

Motivi per la vendita

- A chi è rivolto:** bambini del secondo ciclo della scuola primaria e ragazzi della secondaria di primo grado.
- Argomenti:** botanica, robotica, ricerca scientifica.
- Punti di forza:** un'eccellenza italiana raccontata dalla sua creatrice.

I libri dell'Orto:



CM 77004L
 ISBN 978-88-7307-979-8
 9 788873 079798



CM 77003E
 ISBN 978-88-7307-978-1
 9 788873 079781



CM 81374J
 ISBN 978-88-9393-046-8
 9 788893 930468



CM 83155U
 ISBN 978-88-9393-080-2
 9 788893 930802



CM 83973M
 ISBN 978-88-9393-100-7
 9 788893 931007



Un traguardo storico per **l'Università di Padova, che festeggia quest'anno il suo 800° anniversario!** Tra le tante iniziative per celebrarlo, ci sono **"I libri dell'orto"**: pubblicazioni divulgative dedicate alle tematiche attorno a cui si è sviluppato **l'Orto botanico di Padova, il più antico orto universitario del mondo** (1545): con le sue 3500 specie botaniche, è un importante punto di ricerca per la conservazione della biodiversità. Questo progetto editoriale è pensato per portare le conoscenze accademiche fuori dalle mura universitarie.



IL MISTERO DEL VASO DI FIORI

- Te l'avevo detto di tenere il drone lontano da quegli alberi - Barbara spedi con un calcio un sassolino fino alle radici di un pino marittimo lì vicino.
 - Adesso come lo recuperiamo? - Vittorio smanettava disperato sul telecomando. Inutilmente: il piccolo velivolo si era incastrato tra le fronde di alcuni lecci, al di là di un'alta recinzione di ferro con un cancello sbarrato. Barbara lo fissava con occhi fiammeggianti: del resto, quel drone l'aveva costruito tutto lei, che era un piccolo genio della robotica. Lui e Samira l'avevano soltanto aiutata. Vittorio guardò quest'ultima in cerca di aiuto. Samira cagò al volo: era abituata a placare la baruffe dei suoi due amici. Sul lato est il cancello di ferro era sostituito da un muro di mattoni ricoperto da un manto di edera rampicante.
 - Possiamo arrampicarci da qui e scavalcare il muro - disse.
 Barbara guardò i sottili fusti dell'edera e staccò una foglia, senza sforzo. - Non reggerà mai il nostro peso!

- Non sottovalutare le piante - replicò Samira, dopo che si attaccò all'edera, puntò i piedi sul muro e in quattro mosse giunse in cima e poi si calò dall'altra parte, usando la pianta rampicante come una corda. - Che aspettate a raggiungermi? Ciascuno minuti dopo, i tre osservavano dal basso il drone impigliato nella chioma del leccio.
 - Cavolo, quanto è alto - constatò Barbara, a metà tra il contrariato e l'ammirato.
 - Ci servirebbe una scala - osservò Vittorio.
 - Oh che sbadata, in genere la tengo in tasca proprio questa mattina l'ho scordata negli altri pantaloni - replicò Barbara.
 - Beh, possiamo sempre entrare lì e cercarne una - Samira stava indicando una porta al piano terra, che sbatteva leggermente al vento.
 Barbara e Vittorio sgranarono gli occhi: entrare nel Vaso di Fiori? Era così che tutti chiamavano quell'edificio ultramoderno alla periferia della città, per via della sua forma. Si diceva che dentro ci fossero laboratori in cui gli scienziati mettevano a punto robot super tecnologici: il volto di Barbara si illuminò.
 - Io ci sto!



- E se ci beccano? Sul cancello c'era un cartello "vietato l'ingresso ai non autorizzati" provò a protestare Vittorio.
 - È domenica, non ci sarà nessuno... - ribatté Barbara e senza aspettare risposta si infilò attraverso la porta socchiusa.
 Ciò che videro li lasciò a bocca aperta. Si trovavano in una grande stanza circolare: le pareti erano bianche, da grandi finestre si riversava una cascata di luce. C'erano lunghi banconi su cui erano sparpagliati pipette, cilindri di vetro, computer e microscopi. Ma la cosa più strabiliante erano le piante. Spuntavano da ogni cilindro, piovevano da ogni scaffale: in un angolo c'era persino una vasca in cui galleggiavano grosse ninfee. Insomma, sembrava una specie di giungla ipertecnologica.
 Barbara si avvicinò alla pianta più vicina, con fiorellini rosa che sembravano piumini. Quando sfiorò le foglie, si chiusero istantaneamente facendola sobbalzare.
 - Mimosa pudica - lesse Samira su un cartellino identificativo. - Ecco perché si ritrae... è timida!

- Ahiaaaaa - urlò Vittorio, che si era punto la schiena contro un cardo lanaiolo. E poi, qualcuno parlò: - Chi c'è? La voce era leggermente metallica. I tre amici erano immobili: non c'era nessuno altro nella stanza... o meglio, nessuno di umano. Arghhh! Un lungo tubo verde con la punta rotonda si era posato sulla spalla di Barbara. Lentamente, i tre amici si voltarono: sulla mensola dietro di loro si trovava quello che a tutti gli effetti era un robot a forma di albero.
 - Piacere, sono il Signor Plantoide!



I giochi di Allenamente

collana: A tutta scienza

età: da 8 anni

prezzo: 8,90€

Una miniera di giochi da esplorare e realizzare direttamente sulle pagine del libro, ma non solo. Diviso in 5 sezioni, che corrispondono alle abilità da allenare (**osservazione, logica, memoria, orientamento spaziale, creatività**), I giochi di Allenamento raccoglie **tantissimi giochi e attività**, suddivisi per livelli di difficoltà, da fare in casa, ma anche all'aperto, da soli e in compagnia degli amici, utilizzando carta e penna, ma anche altri materiali facilmente recuperabili. Gli allenatori d'eccezione, Leonardo Da Vinci, Sherlock Holmes, Albert Einstein assieme al "mental coach di Allenamento", proporranno le loro attività per allenare le capacità del cervello in modo ludico.

autori Carlo Carzan, Sonia Scalco
illustratore Ignazio Fulghesu
legatura brossura
pagine 80, a colori
formato 18 x 23 cm
in store da 08/06/2022

CM 51476A

ISBN 978-88-9393-182-3
 9 788893 931823

Motivi per la vendita

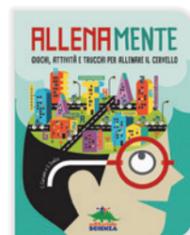
A chi è rivolto: da 8 a 11 anni.

Argomenti: giochi, matematica e logica, attività, tempo libero.

Punti di forza: L'esperienza di "Allenamento" per creare dei volumi dedicati esclusivamente ai giochi che potenziano le capacità del cervello in modo ludico.

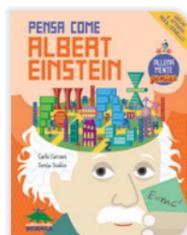
Un invito a giocare nel tempo libero, anche con particolare attenzione al periodo estivo, in sostituzione del classico libro delle vacanze.

Altre proposte:



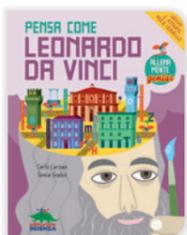
CM 66264D

ISBN 978-88-7307-783-1
 9 788873 077831



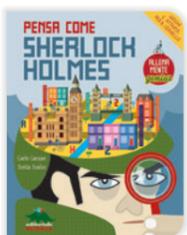
CM 71853D

ISBN 978-88-7307-930-9
 9 788873 079309



CM 68841R

ISBN 978-88-7307-863-0
 9 788873 078630



CM 68842J

ISBN 978-88-7307-864-7
 9 788873 078647



CM 77005Y

ISBN 978-88-7307-980-4
 9 788873 079804

MEMO STANZA

MATERIALI: Quelli disponibili nella stanza

Sherlock ti insegna ad allenare la memoria fotografica, così da visualizzare nella mente particolari che potrebbero sfuggire.

Giochiamo: Più investigatori si trovano in una stanza, un di questi riesce mentre gli altri spostano modificano la posizione di cinque oggetti. L'investigatore viene richiamato e deve scoprire quali sono gli oggetti spostati e la loro posizione iniziale. Si cronometra il tempo e per ogni errore si aggiunge un minuto di penalità. Può dare un massimo di cinque risposte e ha un tempo limite di tre minuti. Gli altri possono disturbarlo camminando, facendo smorfie e gesticolando, senza però mai toccarlo. Ogni investigatore svolge la sua indagine mnemonica, vince chi, comprese le penalità, ha utilizzato meno tempo.

L'INVESTIGATORE COSÌ COME LO SCIENZIATO RICONOSCONO L'IMPORTANZA DI IMMAGAZINARE NEL CERVELLO SOLO LE INFORMAZIONI PIÙ UTILI.

TUTTO AL SUO POSTO

MATERIALI: matita

Albert Einstein non era sempre ordinato, così la sua governante decise di sistemare tutti gli oggetti frutto di viaggi e ricordi in una libreria. La donna aveva l'abitudine di cambiare di posto gli oggetti ogni volta che li puliva, ma immancabilmente lo scienziato li rimetteva nella posizione iniziale.

Giochiamo: Osserva con attenzione l'immagine, memorizza tutte le informazioni, poi gira pagina e rispondi alle domande nel box.

LA LIBRERIA DI EINSTEIN

MATERIALI: penna

Albert Einstein ha molti libri: oltre a quelli di fisica e matematica è anche appassionato di fiabe e di storia. Aiutiamolo a catalogare i libri prima di sistemarli in libreria.

Giochiamo: Considerando le uguaglianze che vedi qui, quanti libri ha Albert per ogni argomento?

$3 \text{ Fisce} + 3 \text{ Fisce} + 3 \text{ Fisce} = 18$
 $3 \text{ Mela matita} \times 3 \text{ Mela matita} + 3 \text{ Fisce} = 22$
 $3 \text{ Fisce} + 3 \text{ Mela matita} + 3 \text{ Fisce} = 15$

LA MAPPA DI ALBERT

MATERIALI: penna

Albert Einstein amava giocare con i numeri anche se la matematica non era la sua passione principale. Spesso si formature le sue teorie matematiche per risolvere i calcoli necessari per formulare le sue teorie.

Giochiamo: Per tenere allenata la sua mente, Albert si divertiva a visualizzare numeri e idee, un po' come potrai fare tu trovando la strada giusta su queste mappe numeriche. Per trovare la strada si deve arrivare dal numero 0 a quello più in basso. Nella prima mappa abbiamo seguito una regola, ogni numero è la somma dei due precedenti.

PARTENZA

| | |
|----|----|
| 0 | 1 |
| 5 | 1 |
| 3 | 1 |
| 8 | 0 |
| 13 | 3 |
| 21 | 0 |
| 34 | 21 |
| 34 | 34 |

LA CARTA MANCANTE

MATERIALI: Miste e foglio di carta

Durante una delle sue indagini Sherlock ha risolto l'enigma della carta mancante, da quel momento allena la memoria con le carte che gli ha regalato l'amico Watson.

Giochiamo: Mescola le carte, pescane sei, distribiscile davanti a te scoperte. Memorizzate, prendile e mischiale coperte. Mettine due da parte senza vederle, scopri le altre, quali sono quelle mancanti? Sei riuscito a ricordarle? Continua ad allenarti, aumenta le carte e sfida gli amici.

COLOR MEMORY

MATERIALI: Matite colorate

Sherlock ha la grande capacità di memorizzare importanti oggetti sul luogo del delitto.

Giochiamo: Ora è tempo che sia tu a mettere alla prova la tua memoria. Osserva con attenzione le immagini qui a fianco, vai alla pagina corrispondente e colora l'immagine con gli stessi colori che vedi qui.

L'ESSENZA DI LEONARDO

MATERIALI: penna

Leonardo da Vinci è un vero esteta, ama vestirsi bene, pettinare i suoi lunghi capelli e usare un profumo differente per ogni occasione. Naturalmente non è semplice estrarre e produrre, scopriamo insieme gli ultimi due che ha realizzato.

Giochiamo: Leonardo ha preso sei diverse essenze, dentro le ampolline ha messo un limitato di gocce per ognuna. Riempi le due boccette di profumo, sapendo che:

- La somma delle gocce di essenze inserite in una sono uguali alla somma delle gocce dell'altra.
- Non puoi mai separare le gocce di una singola essenza.

Giochiamo: Potrai anche tu avere la fiducia di Ludovico Sforza, basta riuscire a trovare il codice segreto. Il meccanismo è semplice, devi appendere al muro le varie chiavi seguendo la giusta sequenza. Leonardo per aiutarti ti ha lasciato un biglietto con alcune indicazioni:

Unisci con una linea l'essenza e la boccetta corrispondente. Infine scrivi il totale delle gocce sull'etichetta.

LE CHIAVI DI LEONARDO

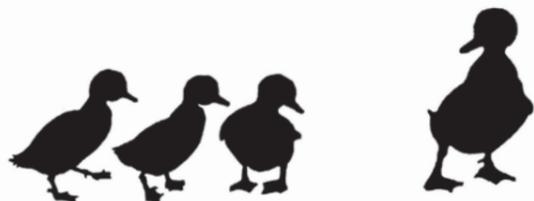
MATERIALI: penna

Leonardo da Vinci ha creato per Ludovico Sforza una stanza segreta, si trova dietro una parete girevole. Naturalmente non è semplice entrare c'è un codice ben preciso che è in possesso solo di tre persone di fiducia del signore di Milano.

Giochiamo: Potrai anche tu avere la fiducia di Ludovico Sforza, basta riuscire a trovare il codice segreto. Il meccanismo è semplice, devi appendere al muro le varie chiavi seguendo la giusta sequenza. Leonardo per aiutarti ti ha lasciato un biglietto con alcune indicazioni:

- Due chiavi verdi sono vicine al centro
- Due chiavi rosse sono in colonna sotto una chiave blu
- Le chiavi gialle sono sempre accoppiate e nei medesime colonne
- La fila di centro a sinistra con tre colori

LO SAI CHI SIAMO?



TANA HOBAN

autrice
e illustratrice
legatura
pagine
formato
in store da

Tana Hoban
cartonato
10+2, a colori
15,9 x 15,9 cm
11/05/2022

CM 51144A
ISBN 978-88-9393-171-7



Lo sai chi siamo?

collana: Bellodasapere

età: da 0 anni

prezzo: **7,90€**

Dopo il successo del leporello "Bianco e nero", proponiamo un altro libro per neonati firmato dalla fotografa statunitense Tana Hoban.

Appena nati, i bambini hanno una **vista poco sviluppata**, con una limitata capacità di messa a fuoco. Sono attratti da immagini con **contorni netti e forti contrasti** di luminosità, ben staccate dal fondo, realistiche e immediatamente riconoscibili. Partendo da questi presupposti, Tana Hoban ha realizzato un libro che raffigura tanti **cuccioli di animali assieme alle loro mamme**: con loro impareremo anche a contare fino a cinque.



autrici
illustratrice
legatura
pagine
formato

Emanuela Bussolati,
Federica Buglioni
Emanuela Bussolati
brossura
112, a colori
16,5 x 22 cm

CM 63932W
ISBN 978-88-7307-730-5



Storie in frigorifero

Tutte vere... e più avventurose delle fiabe

collana: Ci provo gusto

età: da 7 anni

prezzo: **9,90€**

La **storia dell'alimentazione** è costellata di eventi incredibili, esperimenti scientifici, naufragi, incontri con popoli sconosciuti, e ancora guerre, superstizioni, scoperte geniali o inganni, senza i quali i cibi e i piatti che amiamo non sarebbero mai arrivati sulle nostre tavole. Alcune ricette famose sono nate per caso o per sbaglio, altre sono state create nelle cucine di re o di papi, altre ancora derivano dall'incontro tra culture diverse. Con "Storie in frigorifero" entri in un mondo inatteso di aneddoti, fatti bizzarri e notizie singolari: **scopri com'è nato il gelato, chi ha introdotto l'uso della forchetta, che cosa c'entrano le spremute con i pirati e le carote con il radar...**

Motivi per la vendita

- A chi è rivolto:** neonati e genitori o altri adulti di riferimento.
- Argomenti:** primi libri montessoriani in bianco e nero.
- Punti di forza:** immagini a forte contrasto per attirare l'attenzione del bebè; formato cartonato piccolo e resistente; i libri della fotografa statunitense Tana Hoban sono punti di riferimento nel panorama dei primi libri.

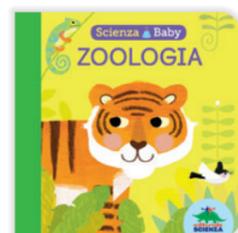
Motivi per la vendita

- A chi è rivolto:** a giovani appassionati gourmet.
 - Argomenti:** alimentazione, storia e società.
 - Punti di forza:** Le storie narrate sono più avvincenti delle fiabe.
- Due autrici molto preparate e di grande valore: Emanuela Bussolati, premio Andersen 2013 come migliore autrice completa, e Federica Buglioni, fondatrice dell'associazione "Bambini in cucina", con cui organizza laboratori di cucina dai 2 agli 11 anni.

Altre proposte:



CM 83961T
ISBN 978-88-9393-097-0



CM 80768S
ISBN 978-88-9393-038-3



CM 80769W
ISBN 978-88-9393-039-0



Nella stessa collana:



CM 61721V
ISBN 978-88-7307-698-8

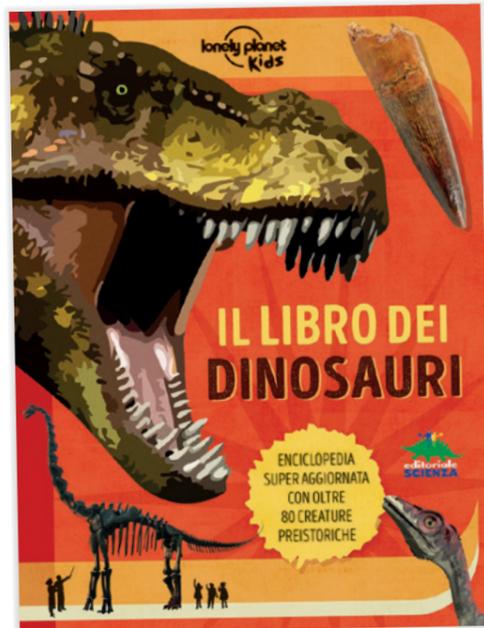


CM 61720V
ISBN 978-88-7307-699-5



CM 63930U
ISBN 978-88-7307-729-9





autrice
illustratore
legatura
pagine
formato
in store da

Anne Rooney
Dynamo limited
cartonato
184, a colori
23 x 30,5 cm
25/05/2022

CM 50925A
ISBN 978-88-9393-167-0



Il libro dei dinosauri

Enciclopedia super aggiornata con oltre 80 creature preistoriche

collana: A tutta scienza

età: da 8 anni

prezzo: **22,90€**

Dall'enorme argentinosauro al piccolo Compsognathus, dal pacifico diplodoco al feroce Tyrannosaurus rex, dai rettili marini e volanti ai primi mammiferi, ecco i dinosauri! Prima scopri chi erano, quando sono vissuti e quando si sono estinti. Poi visita i cinque continenti ed esplora la vita di più di 80 incredibili creature che un tempo popolavano il nostro pianeta. Con coinvolgenti illustrazioni a tutta pagina, fotografie dei veri fossili, informazioni paleontologiche aggiornatissime e tanti box di approfondimento per scoprire le caratteristiche più curiose sui dinosauri!

Motivi per la vendita

- A chi è rivolto:** bambini appassionati di dinosauri.
- Argomenti:** dinosauri.
- Punti di forza:** i contenuti sono organizzati per zone geografiche: ogni capitolo si apre con una mappa in cui vengono collocate le diverse specie; le illustrazioni sono dettagliate, in stile quasi fotografico; i testi sono divisi in brevi box di facile lettura.

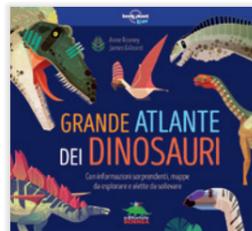
Altre proposte:



CM 75385N
ISBN 978-88-7307-949-1



CM 82553H
ISBN 978-88-9393-068-0



CM 75214Q
ISBN 978-88-7307-947-7

ALLOSAURO

CARTA D'IDENTITÀ
Nome: Allosaurus fragilis
Viveva in Wyoming, Colorado, Utah (USA), anche Portogallo, Siberia, Tanzania, 115-150 milioni di anni fa
Dimensioni: circa 2000 kg, lunghezza 9 m
Dieta: dissalatore di mare
Scoperto nel 1899 da Ferdinand Hayden, nominato nel 1877 da Othniel Marsh

CONFRONTO CON UN UOMO ADULTO
[Illustrazione di un uomo accanto a un allosauro]

CRISI D'IDENTITÀ
La gente del posto pensava che le prime ossa di allosauro portate alla luce fossero roccie di cavallo "pneumatiche". In seguito, erroneamente, furono identificate come appartenenti a una specie europea di dinosauro, Psittacosaurus, e poi attribuite ad Anurognathus. Da allora, altri resti sono stati classificati in modo sbagliato come Coeloceros, Labrosaurus ed Epimerias.

SNACK DI SAUROPODE
L'allosauro potrebbe aver affrontato i grandi sauropodi. Nelle zone del Nord America in cui viveva, c'era molta scelta, tra cui diplodochi, camarasauri e brontosauri. Questi animali, però, erano molto più grandi di un allosauro. A meno che non cacciasse in branco, l'allosauro doveva cercare individui deboli o giovani. Oppure poteva semplicemente staccare grossi pezzi di un sauropode in fuga, che poteva facilmente raggiungerlo.

LE GRANDI MASCELLE E L'AMPIA APERTURA DELLA BOCCA ERANO ADATTE A STRAPPARE AMORI GROSSI BOCCHI DELLA SUA PREDA.
[Illustrazione di una bocca di allosauro che strappa un pezzo di carne]

FRAMMENTI DEL PIÙ GRANDE ALLOSAURO RITROVATO
Da allora, altri resti sono stati classificati in modo sbagliato come Coeloceros, Labrosaurus ed Epimerias.

UNA CASA NELLA UTAH, USA, CONTIENE IL MAGGIOR NUMERO DI FOSSILI DI DINOSAURO DEL GIURASSICO NEL MONDO. DEI 14 DINOSAURI PRESENTI, 46 SONO ALLOSAURI.
[Illustrazione di un fossile di allosauro]

L'ALLOSAURO RITROVATO
Uno dei più completi scheletri di allosauro mai scoperti è rimasto ignorato in una casa di fossili per molti anni. Di proprietà del paleontologo Edward Cope, la casa non fu aperta fino a 4 anni dopo la sua morte. Cope e il suo rivale Othniel Marsh erano spesso così impegnati a raccogliere ossa, nella gara a chi trovava più fossili, da avere poco tempo per esaminarle.

UN INDIVIDUO DI ALLOSAURO PROBABILMENTE FINIVA DI CRESCERE ALL'ETÀ DI 15 ANNI, MA NON VIVEVA OLTRE I 30 ANNI CIRCA.
[Illustrazione di un allosauro in crescita]

SPESSE, I DENTI DELL'ALLOSAURO RESTAVANO CONFICCATI NEL CIBO, MA VENEVANO REGOLARMENTE SOSTITUITI DA NUOVI DENTI.
[Illustrazione di un allosauro che mangia]

UNA CENA PERICOLOSA
Forse l'allosauro cacciava animali molto più lenti, come lo stegosauro, che però era ricoperto di spinosi ossi e piuttosto pericoloso da catturare. Sono stati trovati allosauri con prove di ferite inflitte da stegosauri, così come stegosauri con segni di morsi di allosauri.

ICHI PROBLEMI DI BIG AL
Uno degli scheletri di allosauro più completi mai trovati è stato battezzato "Big Al". Scoperto nel 1991 in Wyoming (USA), Big Al non era ancora un adulto e aveva molti problemi. Le sue ossa mostrano diverse ferite e infezioni, soprattutto ai piedi e alle zampe. In alcuni punti, era cresciuto nuovo tessuto osseo per saldare le fratture. La caccia per lui sarebbe stata difficile e dolorosa, quindi potrebbe essere morto di fame.

FRAMMENTI DI UN ALLOSAURO CHE POTREBBE ESSERE STATO CIRCA UN QUINTO PIÙ GRANDE DEL SUO SIMILE, PER UN TOTALE DI 1,4 M DI LUNGHEZZA.
[Illustrazione di un allosauro gigante]

PICCOLE PROTUBERANZE SOPRA I SUOI OCCHI E CRESTE OSSEE ALL'ESTREMITÀ DEL MUO, CONFERIVANO ALL'ALLOSAURO UN ASPETTO DIVERSO DA QUELLO DEGLI ALTRI TEROPIDI.
[Illustrazione di un allosauro con protuberanze]

UNA STEGOSAURO ADULTO (A DESTRA) POTREBBE AVER DIVISO PERICOLOSI I SUOI PICCOLI DALL'ATTACCO DI UN ALLOSAURO.
[Illustrazione di un allosauro che attacca uno stegosauro]

EUROPA

IL PRIMO FOSSILE DI DINOSAURO NOTO ALLA SCIENZA FU TROVATO IN EUROPA, E IN SEGUITO MOLTI ALTRI DINOSAURI SONO STATI SCOPERTI QUI. L'EUROPA, PERÒ, NON FU SOLTANTO LA PATRIA DEI DINOSAURI: QUI FURONO RITROVATI I PRIMI RETILI MARINI (PLEIOSAURI E ITTIOSAURI), COSÌ COME I PRIMI TEROSAURI (RETTILI VOLANTI).

ITTIOSAURO (pp. 84-85)
Inghilterra

BARYONYX (pp. 76-77)
Inghilterra

LIOPLEURODONTI (pp. 88-89)
Francia

PTERODATTILO (pp. 96-97)
Germania

COMPSOGNATHUS (pp. 78-79)
Francia

ARCHAEOPTERYX (pp. 74-75)
Germania

HUNGAROSAURO (pp. 82-83)
Ungheria

RANFORINCO (pp. 98-99)
Spagna

UMIDO E CALDO
Al tempo dei dinosauri, l'Europa era un arcipelago di isole e si trovava più vicina all'equatore rispetto a oggi. La terra che adesso è asciutta e perlopiù montuosa giaceva sotto un mare caldo. L'Europa era unita al Nord America e quando si separarono frammentandosi, gli animali rimasero intrappolati su piccole isole evolendosi indipendentemente dai loro vicini. L'Europa, come il Nord America, aveva dinosauri teropodi, sauropodi e ornitismi, ma avevano un aspetto piuttosto diverso dai cugini americani.

SCOPERTE VOLANTI
Prima della scoperta dei dinosauri, il fossile di un pterosauro - un rettile volante - fu portato alla luce in Italia nel 1788. Lo precedono (pp. 96-97) si rivelò essere il primo di molti pterosauri trovati in tutto il mondo. Archaeopteryx (pp. 74-75), trovato in Germania nel 1860, era un rettile piumato legato sia agli uccelli sia ai dinosauri. Una serie completa di dinosauri, così come altri rettili, mammiferi e volanti, furono rinvenuti in Europa verso la metà del XIX secolo.

IL PLEIOSAURO (PP. 94-95)
Viveva nei mari di tutto il mondo. I suoi fossili si trovano dove gli antichi fondali marini sono ora esposti.

I PRIMI FOSSILI
Anche i rettili marini sono stati discussi in Europa prima dei dinosauri. Gli ittiosauri e i pleiosauri, trovati dalla raccolta di fossili Mary Anning (p. 84) sulla costa meridionale dell'Inghilterra, prosperavano nel mare caldo ed erano abbondanti nel tratto di costa dove lei viveva, da allora ribattezzata Costa Giurassica (mostrata qui).

È UN DINOSAURO
Poco dopo i rettili marini, emersero in Inghilterra anche i fossili di dinosauri, a cominciare dall'iguaronote (pp. 84-87) e dal megalosauro (pp. 90-91). La prima persona a riconoscere che questi resti appartenevano a un gruppo di animali esclusi fu il biologo inglese Richard Owen. Con il termine "dinosauri" nel 1842, quando se ne conoscevano soltanto tre. Con la scoperta di altri dinosauri in Europa e in Nord America, divenne chiaro che i rettili giganti un tempo popolavano tutta la Terra.



Sopra e sotto – Mari e oceani

Solleva le alette e scopri gli habitat marini

collana: Bellodasapere

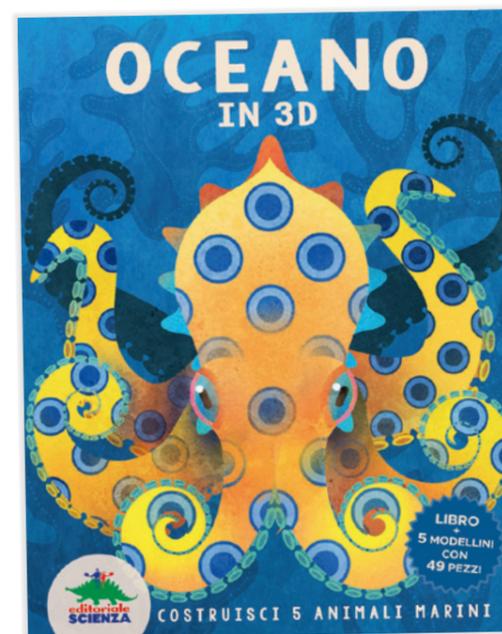
età: da 7 anni

prezzo: **14,90€**

Tuffati tra le pagine fustellate ed esplora **8 diversi ambienti acquatici**, poi scopri di più sulle tante specie che vivono in acqua e i loro sorprendenti adattamenti. Le coste fanno da casa per molti molluschi e uccelli marini. Nelle foreste di kelp vivono molti piccoli animali di cui si cibano le lontre di mare. I mari polari sono abitati da foche e pinguini. I pesci degli estuari si confondono con il fondale fangoso. Le barriere coralline sono abitate da pesci di mille colori. Negli abissi marini vivono creature strane e misteriose, come il pesce lupo e il verme tubo gigante...

autrice Harriet Evans
illustratrice Hannah Bailey
legatura cartonato
pagine 22, a colori
formato 31 x 21,5 cm
in store da 18/05/2022

CM 50926A
ISBN 978-88-9393-168-7



Oceano in 3D

Costruisci 5 animali marini

collana: Pop-up & co.

età: da 6 anni

prezzo: **22,00€**

autrice Nancy Dickmann
illustratore Paul Daviz
legatura cartonato
pagine 22+5, a colori
formato 24 x 30 cm
in store da 04/05/2022

CM 51472A
ISBN 978-88-9393-176-2

Un libro interattivo per costruire i **modellini di cinque animali marini** e scoprire l'incredibile varietà di forme di vita che si cela sotto le onde. Stacca i pezzi fustellati dalle pagine, segui le istruzioni e ricrea un affascinante mondo marino in miniatura assemblando 5 modellini di animali (**Squalo balena, Tartaruga liuto, Diavolo nero degli abissi, Lontra marina, Polpo dagli anelli blu**). Con testi aggiornati ricchi di informazioni e curiosità.

Motivi per la vendita

- A chi è rivolto:** adatto a bambini dei primi anni della scuola primaria per la lettura individuale.
- Argomenti:** animali, biologia.
- Punti di forza:** testi brevi e grandi illustrazioni dettagliate; le alette coprono e scoprono metà della pagina, per chiarire subito visivamente cosa c'è "sopra e sotto".

Motivi per la vendita

- A chi è rivolto:** appassionati di animali e natura, costruzioni, modellini.
- Argomenti:** ambiente ed ecologia, animali.
- Punti di forza:** libri interattivi che includono 5 modellini in 3D facilissimi da costruire: basta incastrare i pezzi senza usare forbici né colla!

Altre proposte:



CM 82542J
ISBN 978-88-9393-062-8



CM 71857Y
ISBN 978-88-7307-934-7

Nella stessa collana:



CM 83027S
ISBN 978-88-9393-077-2



CM 82752U
ISBN 978-88-9393-075-8



Perché le stelle non ci cadono in testa?
E tante altre domande sull'astronomia

collana: Teste toste
età: da 9 anni
prezzo: **12,50€**

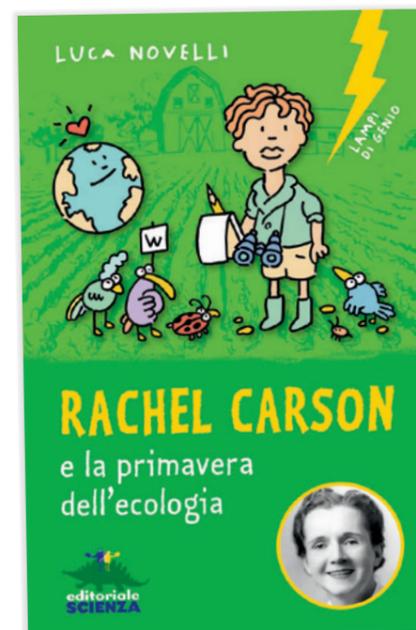


Un viaggio davvero stellare tra galassie vorticanti, minacciosi asteroidi e pianeti in zona retrocessione. Com'è che le stelle nascono, vivono e muoiono, proprio come noi? E perché Galileo è tanto famoso? Ma soprattutto, come si fa a vedere un buco nero, se è nero? Tante **impertinenti domande a una vera astrofisica**: per fortuna che a risponderci c'è una vera testa tosta!

Una nuova edizione per celebrare i **100 anni dalla nascita di Margherita Hack**.

autori Margherita Hack, Federico Taddia
illustratore Roberto Luciani
legatura brossura
pagine 112, a colori
formato 16 x 21 cm
in store da 25/05/2022

CM 50923A
ISBN 978-88-9393-165-6



Rachel Carson e la primavera dell'ecologia

collana: Lampi di genio
età: da 8 anni
prezzo: **9,90€**



guarda il video!

In questo nuovo titolo dell'**amatissima serie Lampi di genio**, scopri la storia di Rachel Carson: ragazzina amante dell'oceano e della natura, diventa con gli anni una **scrittrice e divulgatrice appassionata**. Deve combattere contro poteri forti, contro l'avidità mascherata da modernità, contro la distruzione della biodiversità e il falso progresso. Con il suo impegno e il sostegno della scienza, dà inizio al movimento d'opinione più importante dell'ultimo secolo, quello in **difesa dell'ambiente**. Affinché sulla Terra non arrivi mai un terribile inverno.

autore e illustratore Luca Novelli
legatura brossura
pagine 128, a colori
formato 13 x 19,8 cm
in store da 25/05/2022

CM 51771A
ISBN 978-88-9393-184-7



Motivi per la vendita

- A chi è rivolto:** ragazzi e ragazze interessati all'argomento specifico; lo stile "domanda e risposta" rende questo titolo fruibile anche dai lettori più pigri.
- Argomenti:** astronomia, universo.
- Punti di forza:** il 12 giugno 2022 si celebra il 100° anniversario della nascita di Margherita Hack. Il piglio ironico del duo Taddia-Hack appassionerà il lettore.

Motivi per la vendita

- A chi è rivolto:** tutti i titoli della collana "Lampi di genio" sono godibili sia da giovani che da adulti.
- Argomenti:** biografie, fumetti, ecologia, storia.
- Punti di forza:** con più di 20 titoli di successo, non c'è bisogno di presentazioni! Lo stile inconfondibile di Luca Novelli rende appassionante la vita di ogni scienziato di cui racconta.

Nella stessa collana:



CM 50101A
ISBN 978-88-9393-125-0



CM 77007L
ISBN 978-88-7307-982-8



CM 59360V
ISBN 978-88-7307-633-9



CM 63794R
ISBN 978-88-7307-726-8



Nella stessa collana:



CM 76705G
ISBN 978-88-7307-966-8



CM 81271B
ISBN 978-88-9393-045-1



CM 77716R
ISBN 978-88-9393-004-8



CM 76739W
ISBN 978-88-7307-968-2



L'amica delle giraffe

Anne Innis Dagg si racconta



autore Arianna Di Genova
illustratore Daniela Tieni

CM 50915A
ISBN 978-88-9393-157-1
9 788893 193157



Pioniera nello **studio delle giraffe**, la canadese Anne Innis Dagg è stata la prima ricercatrice a studiare sul campo questi animali affascinanti nel lontano 1956, decidendo di partire per il **Sudafrica dell'Apartheid** da sola, senza nessun contributo economico e sotto il segno di una bugia: in una lettera dichiara al rancher che la ospiterà di essere un ragazzo, firmandosi solo con il cognome e l'iniziale del nome. Una storia di audacia e intraprendenza sostenuta da un infinito e incrollabile amore per le giraffe e per la scienza, che la porterà a combattere una lunga guerra contro i vertici dell'università che non riconoscono i suoi meriti e le negano la cattedra, ma che alla fine la riporterà in Africa 50 anni dopo, accolta dalla comunità scientifica internazionale come **la più grande esperta di giraffe al mondo**.

Numeri e poesia

Ada Lovelace Byron si racconta



autore Simona Poidomani
illustratore Pia Valentinis

CM 82039Y
ISBN 978-88-9393-054-3
9 788893 930543

L'affascinante vita di Ada Byron Lovelace, la grande matematica inglese considerata **la prima programmatrice della storia**. Dotata fin da giovanissima di una fantasia sfrenata e di una estrema sensibilità, diventerà una grande matematica in grado di esprimersi per **immagini e metafore nuove**. Così riuscirà a prefigurare ciò che ai tempi era inimmaginabile: un **mondo di macchine intelligenti** che lavorano per l'uomo, gli **antenati dei nostri computer**. L'amore per i gatti, la passione per tutto ciò che la scienza nuova rappresenta per il futuro dell'umanità e ancora... le cene mondane, il matrimonio e l'incontro con la macchina di Charles Babbage, "il gioiello di tutti i macchinari". Una vita intensa di grande ricerca e passione.

collana: Donne nella scienza

età: da 11 anni

prezzo: 12,90€

legatura cartonato olandese
pagine 96/112, a colori
formato 14,3 x 19,6 cm
in store da 11/05/2022



Motivi per la vendita

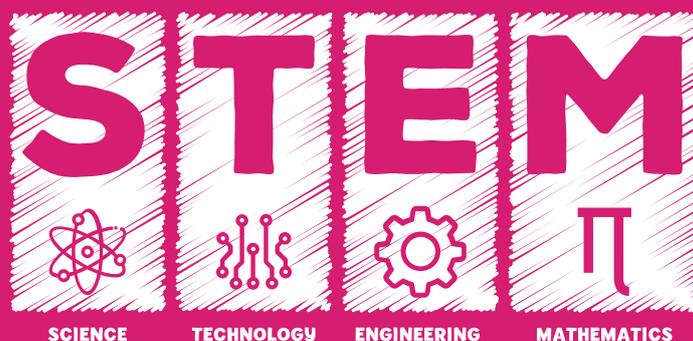
A chi è rivolto: da 11 anni.

Argomenti: ambiente ed ecologia, animali, matematica e logica, storia della scienza, biografie.

Punti di forza: Storie coinvolgenti da cui emergono la passione scientifica e le vicende umane delle sue protagoniste.

Vincitrice del Premio Andersen come migliore collana di divulgazione.

libri amici della **scienza**



e dell'**ambiente**

tutti i nostri libri sono stampati
su carta proveniente da fonti
sostenibili e sono certificati
per la sicurezza dei nostri lettori

