

LIBRI
DA 8 ANNI

LA CLASSICA ENCICLOPEDIA

In tempi di informazioni rapide a prova di clic o touch, continua a essere utile una enciclopedia classica, che in un solo volume racchiude arte, storia, animali, geografia e scienze. 430 pagine illustrate da "abaco" a "zucchero", oltre 2.000 voci da consultare per le ricerche scolastiche, in caso di curiosità improvvisate (Quanto misura il colibrì più piccolo? Quanto dista Plutone dal Sole? Qual è la capitale del Bangladesh?), quando non si conosce un termine o per il semplice gusto di accrescere il proprio sapere.

La mia grande enciclopedia
dalla A alla Z, Edizioni
bimbi, € 14,90

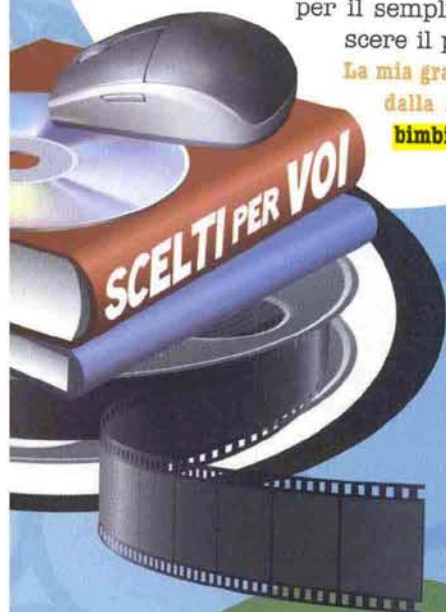


GAME
DA 6 ANNI

INIZIA LA MISCHIA

Coinvolgente, corretto, "duro", il rugby è uno sport nobile che anche in Italia si sta apprezzando sempre più. Sugli echi della Coppa del Mondo, ecco il videogame ufficiale dell'appuntamento sportivo. Da soli o con gli amici (fino a tre), potrete scegliere quale delle 20 squadre nazionali supportare per aggiudicarvi l'ambito premio, gestire ogni team, sudando e calciando come solo i veri rugbisti fanno. Sul sito <http://rwc2011game.com/italy/> tutte le informazioni sul gioco e gli aggiornamenti per Facebook e Twitter.

Rugby World Cup 2011, Halifax, per
PS3 € 57,99, per Xbox 360
€ 47,99



SCELTI PER VOI

WWW.

<http://italia.aula365.com>

È il vostro nuovo compagno di studio, sempre pronto ad aiutarvi e a rispondere a domande di matematica piuttosto che di scienze. Sul sito - diviso per fasce di età - trovate video educativi, l'inglese multimediale, risorse interattive per "digerire" gli argomenti più ostici trattati a scuola. La storia dei grandi personaggi famosi è raccontata attraverso fumetti. E per i dubbi più dubbiosi, ecco la consulenza dei prof. Un vero portale educativo, insomma, in cui si impara divertendosi.

LIBRI
DA 10 ANNI



UNA MENTE FANTASTICA

Un fantasy davvero singolare il romanzo di esordio di un'educatrice professionale che si occupa di ragazzi affetti da autismo, una sindrome che isola le persone in un mondo tutto loro, quasi del tutto impenetrabile. Come il protagonista di questa storia, Orfeo, dodici anni, mai una parola in tutta la sua vita, gemello di Ofelia, una ragazzina appassionata di antiche arti marziali e molto legata al fratello, che si trova per magia a entrare nella sua mente, popolata di incubi ma anche di tutti quegli eroi dei libri fantasy che lei legge al fratello. Ofelia combatterà per lui, per strapparli all'oscurità di cui è prigioniero, tra personaggi come i Cavalieri della Tavola Rotonda e Robin Hood, Frankenstein e Sherlock Holmes, gli Hobbit e King Kong.

Elena Mariani, *Il mondo di Orfeo*,
Piemme, € 16,00