

# Abracadabra!

Che poi, a ben vedere, già la lettura di per sé è una magia. Ci trasporta in mondi lontani, ci fa vivere avventure inaspettate, provare emozioni che – chissà – nella vita reale non proveremo mai. E non è necessario alcun incantesimo, perché basta sfogliare le pagine di un libro...

ANNA GARBAGNA



**C**'è chi si è inventato mondi lontani, chi parole astruse, chi formule fantastiche, chi animali dalle forme più impensabili. Il motivo è sempre lo stesso: una fuga dalla realtà per proiettarsi in mondi straordinari.

Ben oltre a prestigiatori e colombe che escono dal cappello, Edizioni EL propone, nella sua collana *I classicini*, la storia di un mago vero. È infatti appena uscito *Re Artù e i segreti di Merlino*, scritto da Tommaso Percivale e illustrato da Fabiano Fiorin. Chi era in realtà Merlino, il grande mago che ha guidato re Artù nelle avventure della Tavola Rotonda? Che cosa si nasconde nel suo passato, quando ancora non conosceva i suoi poteri e non aveva idea della grandezza che lo aspettava? Il libro racconta la parabola di questo grande personaggio, da bambino diverso dagli altri e per questo emarginato e bersaglio di angherie, alla scoperta dei poteri e dell'apprendistato con il druido Blasius, fino a diventare un potente mago alla corte di re Artù.

La strega Babacadabra ha invece bisogno dell'aiuto di tutti i giovani lettori per ritrovare gli ingredienti necessari per realizzare i suoi incantesimi. *Babacadabra* è un gioco di abilità, precisione e concentrazione che vuole stimolare la collaborazione tra giocatori, apprendisti stregoni, e contemporaneamente, sviluppare le loro capacità di osservazione e le abilità descrittive. Ideato da Carlo A. Rossi e proposto dalle edizioni Erickson, il gioco sviluppa le capacità deduttive, perché trovare gli ingredienti non è un compito facile: le immagini, infatti, raffigurano oggetti molto simili tra loro e possono quindi essere confuse e fraintese.

Sempre di Erickson, *Il Mago delle Carte* è uno strumento didattico dedicato ai bambini che aspirano a diventare grandi maghi e ad intrattenere il pubblico, mettendosi alla prova e sviluppando abilità specifiche come destrezza, comunicazione e capacità di parlare in pubblico (Lorenzo e Pietro Scataglini).

A volte un mistero può essere rappresentato anche... dalla matematica! Finalmente i bambini della scuola primaria possono imparare questa materia divertendosi: la famiglia De Tenebris è tornata ed è determinata a scacciare ogni paura sull'argomento. *I misteri matematici di Villa Tenebra 2 - Il folletto Musicattivo* è il secondo volume dedicato a Villa Tenebra e ai suoi strambi inquilini. In questo episodio i lettori si trovano a dover affrontare un nuovo mistero: bisogna fermare il folletto prima che combini altri guai! (Valeria Razzini, Erickson).

Quante cose avvengono realmente per caso? Questo sì che è un vero mistero. E poi, è possibile e, soprattutto, come è possibile prevedere il caso? E siamo sicuri che esista davvero? Benoit Rittaud nel suo *I misteri del caso* (edizioni Dedalo) ci porta in uno degli ambienti più misteriosi. Del resto, chi non è tentato di attribuire al caso le situazioni che non sa controllare? Ben poco, però, è davvero casuale e, se lo è, siamo comunque sempre in grado di prevedere qualcosa. È proprio questo ciò che scoprono tre ragazzi grazie all'incontro con un misterioso e affabile personaggio che li guida alla scoperta dei mille giochi d'azzardo della sua bottega incantata. Così, fra dadi di tutti i tipi, biglie che rimbalzano e una scimmietta dattilografa, i tre giovani protagonisti impareranno a diffidare delle superstizioni, comprenderanno il concetto di probabilità e di eventi indipendenti e sapranno che per vincere alla lotteria non serve giocare sempre gli stessi numeri.

Fin da piccola, Isotta è sempre stata convinta di essere una grande maga. E anche se ormai è cresciuta e nessun potere si è ancora manifestato in lei, Isotta Illusione non demorde e s'impegna in trucchi e incantesimi che, in realtà, falliscono miseramente producendo una serie di danni a catena. Ecco perché Isotta si ritrova a Picco Pernacchia tra i banchi della Seconda B: è stata costretta a cambiare scuola dopo l'ennesimo tentativo di magia finito con

un disastro. Isotta ha allagato l'intera scuola! Anche tra i nuovi compagni di classe, nessuno è disposto a credere ai suoi poteri magici. Che fare per convincerli? Isotta Illusione si cimerà in una nuova sfida per stupirli: fare sparire proprio... la scuola! (*Isotta Illusione*, di Eleonora Babbo e Vincenzo Galli, Lapis edizioni).

Chi non conosce la storia del *Pifferaio Magico*? Attilio Cassinelli ripropone la fiaba ambientata ad Hamelin con toni leggeri e accattivanti, adatti anche ai più piccoli. *Herry Sotter* invece non è un mago, ma tutti lo cambiano per l'altro Harry, quello 'famoso' pieno di poteri. Da un maestro della scrittura comica, Claudio Comini, ecco l'esilarante parodia della nota saga di J.K. Rowling (tutto Lapis edizioni).

Beisler editore presenta *La Signora Lana*, personaggio creato da Jutta Richter che ha dato il via ad una collana molto amata dai ragazzi per il suo fascino intriso di mistero. Le avventure dei fratelli Merle e Moritz, affidati dalla mamma alla bizzarra Signora Wolkenstein, sono un susseguirsi di magia e di colpi di scena. La notte, una porta nera li catapulta nel misterioso mondo dell'Incredibile dove regna l'invisibile ed enigmatica Signora Lana e dove i due incontrano la saggia volpe Lacrimadargento e i perfidi gnomi Zannapunta. Con il suo linguaggio inconfondibile, Jutta Richter accompagna i lettori in un viaggio fortemente simbolico alla ricerca dei significati reconditi delle cose, un viaggio per bambini curiosi, di quelli che sanno cercare e trovare (*La signora Lana e il profumo di cioccolata*, *La signora Lana e il segreto degli ombrellini cinesi*, *La signora Lana e il mondo oltre il mondo*).

Sempre da Beisler ecco *La squadra Cacciantasmi*, le avventure di Tom, Edvige e Ugo, alle prese con apparizioni spettrali sempre più minacciose: case che sprofondano nel fango, miasmi pestilenziali, strida assordanti nella nebbia. Sarà necessaria tutta l'esperienza di Edvige Rosapepe, grande amica della nonna dei due ragazzi per risolvere tutti i problemi. Non a caso i tre formano una squadra cacciantasmi imbattibile e i loro pericolosi incarichi hanno il sapore di terra di cimitero e bava appiccicosa...

Un libro magico, pieno di fate degli alberi da vestire mentre raccolgono i frutti di bosco, sfrecciano nel cielo al chiaro di luna, ballano con i fiocchi



di neve e giocano tra le cime: Usborne non parla ai più piccoli di maghi, ma di fate e regni incantati con *Fatine degli alberi* e *Il regno incantato* dove le creature fatate volano nei cieli iridati in compagnia dei loro amici draghi, i folletti danzano in una città fatta di funghi e gli elfi si aggirano in una foresta dimenticata. Scenette fantastiche da decorare con i coloratissimi adesivi.

È una vera magia invece quella di *Coloro per magia - Facile facile* (Usborne), la collana che propone tantissimi titoli, tra cui *Mostri, Elicotteri e aerei*, *Il giardino* o *Aspettando il Natale*: basterà che il piccolo lettore intinga il pennello nell'acqua e lo passi sopra le immagini in bianco e nero per vedere le immagini di tutti i tipi prendere vita. Mostri, aerei ed elicotteri, fiori e alberi decorati per le festività natalizie si coloreranno con tinte allegre e sgargianti. Perché siamo tutti un po' maghi.