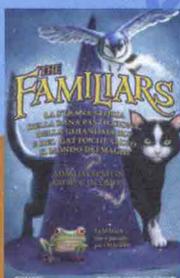


**LIBRI**  
DA 10 ANNI



## TRE ANIMALI CORAGGIOSI

I famigli, animali speciali che aiutano maghi e streghe, sono i protagonisti di questo romanzo che mescola una giusta dose di ironia a intriganti avventure. Un gatto randagio affidato a un apprendista maghetto, in una scuola di stregoneria incontra altri due famigli, una raganella verde e una ghiandaia blu. Quando i loro padroni vengono rapiti e il loro regno minacciato da una forza oscura, fanno squadra per fronteggiare la magia nera.

**A. J. Epstein e A. Jacobson,**  
**The Familiars,** Newton Compton,  
€ 9,90



**WWW.**

[www.parcodelconero.com/](http://www.parcodelconero.com/)

è il sito dell'omonimo parco. Pensato per affascinare e fare riflettere il navigatore, è un misto di video, poesie, immagini. I contenuti sono ben divisi (natura, cultura, tipicità, panorami) e in grado di appassionare chi non ha mai visitato questo spicchio di terra della regione Marche. Semplici simboli aiutano nella navigazione, che è sempre accompagnata da una musica d'effetto. Il sito è talmente bello che ha vinto il PWI Top Awards 2011, il premio annuale per le migliori realizzazioni web.

**GAME**  
DA 7 ANNI

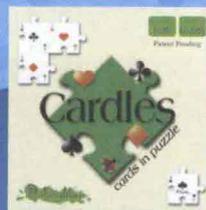


## MARIO VA SUL KART

Gli amanti dell'idraulico più famoso del mondo lo sanno: la Nintendo ama lanciare nuovi giochi che lo vedono protagonista. Stavolta Mario è alle prese con un circuito di kart, nella classica ambientazione del Regno dei Funghi, resa spettacolare dal 3D. 16 i circuiti tra cui scegliere (alcuni arrivano da altri giochi, per esempio dall'isola di Wuhu e dalle giungle di Donkey Kong Country Returns), e la possibilità di avere una visuale di guida – in prima persona – tutta particolare, garantita da uno speciale sensore.

**Mario Kart 7,**  
Nintendo, per Nintendo 3DS,  
€ 49,00

**GAME**  
DA 7 ANNI



## CARTE A FORMA DI PUZZLE

Un modo del tutto nuovo di giocare a carte: le "Cardles" (un nuovissimo brevetto internazionale di CreativaMente). Hanno i semi di un normale mazzo – quadri, cuori, fiori, picche – come pure i valori: assi, re, donne, jolly, ecc. La forma, però, è quella di tessere di puzzle che si incastrano tra di loro in tantissime varianti. Si gioca da soli o in gruppi fino a 8 persone: a rubamazzetto e a Uno, a scala quaranta e a poker, a solitario e a domino. Nella scatola trovate le regole dettagliate di oltre venti giochi, ma è anche possibile creare varianti o giochi tutti nuovi. Il kit comprende 4 leggi in legno dove sistemare le "Cardles" e un sacchetto da cui pescarle.

**Cardles, CreativaMente,**  
€ 18,00