



IL LIBRO

Chel, la ragazza dal nome piccolo ma un destino grande

Ande Lande è un regno dalla forma bizzarra: a guardarlo dall'alto ha il profilo di un uccello. Non c'è da stupirsi se i suoi abitanti adornano gli abiti di piume che simboleggiano nel tipo e nei colori le qualità di chi le porta. Eppure la cosa più bizzarra è la vicenda dei nomi, che lì contano più di ogni altra cosa. Più ne hai, più possiedi privilegi, per esempio quello di diventare apprendisti degli Astri che assegnano i nomi. Pochi nomi, vita grama: ecco il destino fallimentare che si prefigura alla dodicenne Chel, quattro lettere, un respiro. Ed ecco le premesse di una storia magica che pian piano si carica di personaggi e situazioni dentro una fantasia sfrenata, ma che ha a che fare con l'identità di ciascuno che non può essere un'imposizione né la conseguenza di un nome. Come saprà dimostrare la ribelle Chel. Un nome piccolo ma un destino grande. **Ande Lande** (Bompiani; 18 euro) è un corposo fantasy di Antonia Murgò, Premio Strega Ragazze e Ragazzi 2022 con "Miss Dicembre e il Clan della Luna" ■



IL LIBRO

Misteri e fantasmi sotto la nebbia al di là del fiume

Una bambina che si affaccia da un vecchio ponte da cui sale una nebbia fitta che pare fumo denso. È l'immagine di copertina di **Mal di nebbia**, romanzo firmato da Nicoletta Gramantieri, responsabile della biblioteca Salaborsa Ragazzi di Bologna (Emons Edizioni; 14 euro) che intreccia alla grande Storia quella immaginaria ma verosimile degli anni Quaranta di un paese delle colline emiliane. Un borgo segnato da una specie di maledizione dopo un delitto e disonorato durante la Prima guerra mondiale dalla diserzione collettiva di un gruppo di giovani che, secondo una leggenda, si sarebbero poi annegati nel fiume. Da allora in paese succedono cose misteriose e circolano idee strane di fantasmi e di voci angoscianti in arrivo dal fiume dove la nebbia fa ammalare e morire i bambini che si spingono al Ponte Grande. Albertina è una bambina sveglia cui non sfuggono certi particolari che messi uno dopo l'altro porteranno, grazie anche all'aiuto di due amici, a sollevare la cortina di fumo che nasconde la soluzione del mistero. ■



IL GIOCO DA TAVOLO

Sai costruire una città medievale?

Carcassonne, uscito nel 2000, è un vero e proprio classico "in famiglia", anche grazie alle molte espansioni, che lo arricchiscono di varie componenti. I giocatori devono costruire la città medievale di Carcassonne piazzando tessere, da connettere con le tessere simili, oppure piazzare segnalini per controllare le sezioni costruite. Occorre saper decidere: meglio completare una sezione, controllarla o rendere difficile la prossima mossa a un altro giocatore? La partita, che prevede da due a cinque giocatori, si può finire in meno di un'ora (forse di più con le espansioni). Oltre al divertimento, il gioco ha un bonus: volendo, si può andare in Francia a visitare la vera Carcassonne!