

Foreign Rights
New Releases

SPRING 2023



FRANCO
COSIMO
PANINI

**FRANCO COSIMO PANINI
IS AN ITALIAN PUBLISHER
WITH MORE THAN 30 YEARS OF HISTORY.**

We publish children's books and young adult fiction.
Our main goal is to offer kids and parents amusement,
educational and **high-quality books**
to push imagination and love for reading.

Young readers will find in our production entertaining stories
and learning tools, with a huge variety of styles
to keep improving their knowledge and sense of beauty.

We are proud to be the publisher of the adorable **Pimpa** by **Altan**,
a character whose sweetness reached the hearts
of Italian kids for generations, with millions of copies sold.
Together with her, **Julius The Bunny**,
funny and lively character created by **Nicoletta Costa**,
whose adventures we would never stop reading.



Franco Cosimo Panini Editore S.p.A.
Via Giardini 474/D - 41124 Modena
francopanini.it

**FOR RIGHTS ENQUIRIES
PLEASE CONTACT:**

Valentina Colombo
valentina@phileasfoggagency.com
Mob. +39 347 55 35 386

Phileas Fogg Agency
via A. Tombesi 43
47814 Bellaria Igea Marina (RN) - Italy
www.phileasfoggagency.com

INDEX - New Releases

THE WORLD AROUND YOU	
Water All Around You	8
Light All Around You	10
Wind All Around You	12
FUNNY STORIES	
Scottie, the monster trainer	14
Sisters Witches	16
SHADY STORIES	
Howard Carter	18
THE BANDAGES GANG SERIES	
Tutankhamun's Dagger	20
Lies and False Myths of Ancient Egypt	22
DISCOVERING HISTORY	
Gladiators	24
Trajan, the emperor	26
House of Medici	28
BOOKS TO RESPECT THE WORLD	
Starfish Marina	30
Bee's garden	32
Supercookbook	34
PIMPA	
Pimpa's fairy tales	36
Feeling Books	38
Pimpa Plays...	40
Pimpa discovers	42
Pimpa travels through Space	44
JULIUS THE BUNNY	
Shaped Books	46
Julius the Bunny discovers	48
Magical Words	50
1000 Games on the Beach	52
A World of Friends	54
CREATIVE NON-FICTION	
Bestiary Of Artificial Intelligence	56

The World All Around You

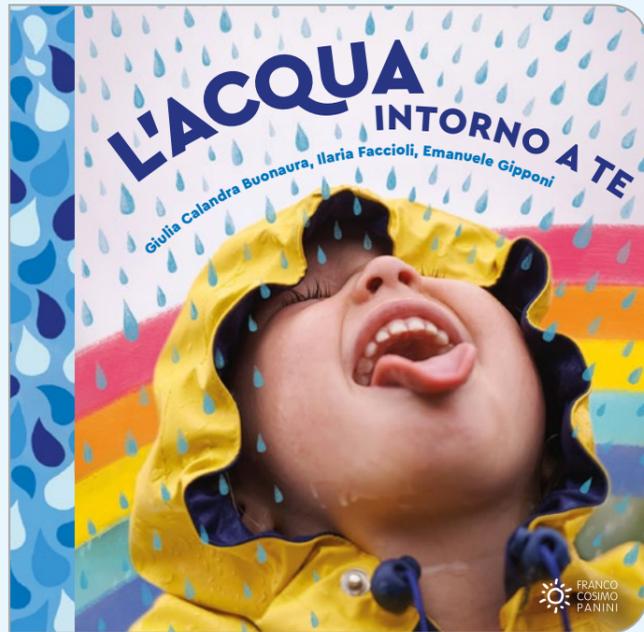
G. Calandra, I. Faccioli, E. Gipponi

16 X 16 CM
20 PAGES
BOARD BOOK
ROUNDED CORNERS

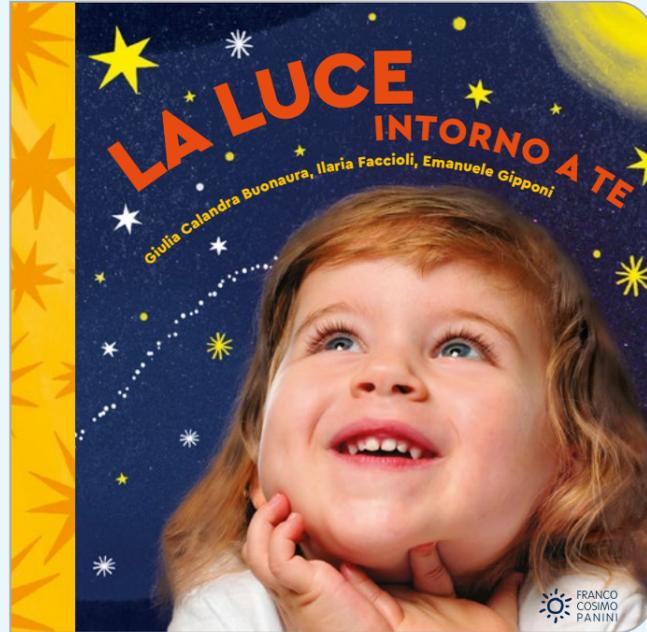
A NEW, INNOVATIVE BOOK SERIES FOR LITTLE HANDS

A non-fiction book series for the little ones who want to discover the world around them: **photos** and **illustrations** are combined to **suggest sensations, feelings** and **experiences**.

The elements are described physically and metaphorically, with emotions and sensations the child can feel when exploring them for the first time.



WATER ALL AROUND YOU

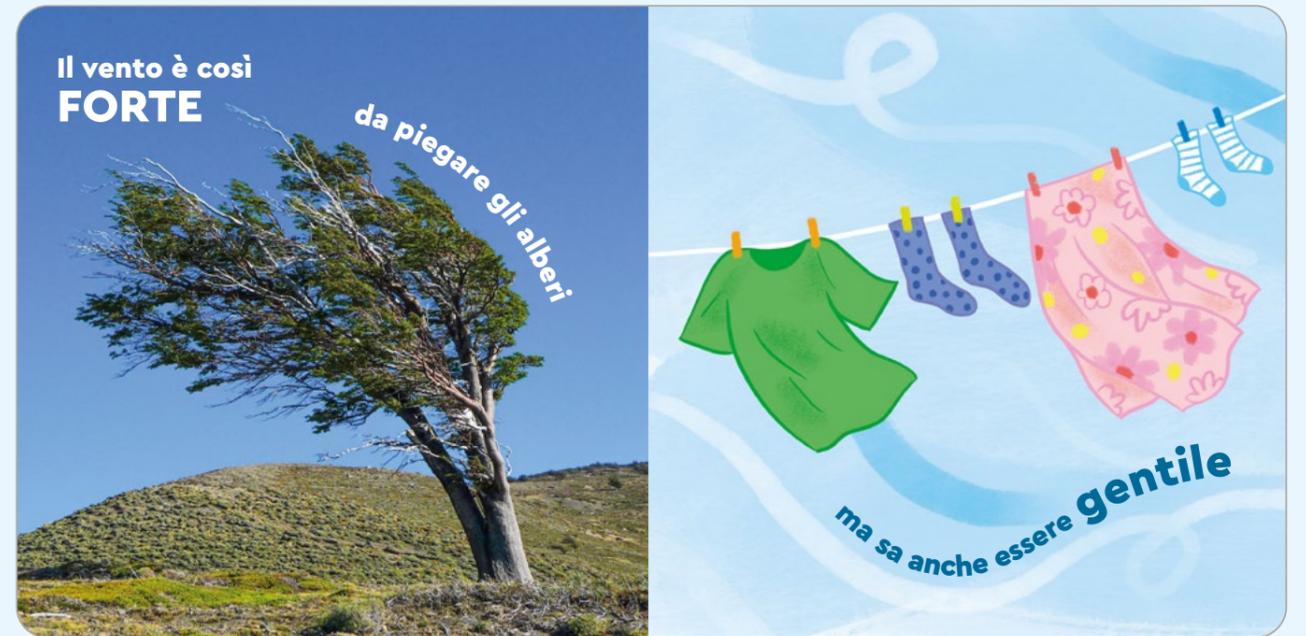


LIGHT ALL AROUND YOU



WIND ALL AROUND YOU

WITH
SPARKLING AND
TOUCH-AND-FEEL
MATERIALS



Water All Around You

G. Calandra, I. Faccioli, E. Gipponi

16 X 16 CM
20 PAGES
BOARD BOOK
ROUNDED CORNERS

WHAT IS WATER? HOW IT CHANGES? HOW DOES IT MAKE ME FEEL?

A poetic and playful exploration of the element to discover it with all our senses.

Photos, illustrations and simple but **evocative words** help children to learn about water in its journey from ice to raindrops, or wild sea waves. Little ones will also experience the element thanks to sparkling, holographic and touch-and-feel materials through the pages.



A NEW, INNOVATIVE BOOK SERIES FOR LITTLE HANDS

A non-fiction book series for the little ones who want to discover the world around them: **photos** and **illustrations** are combined to **suggest sensations, feelings** and **experiences**.

The elements are described physically and metaphorically, with emotions and sensations the child can feel when exploring them for the first time.



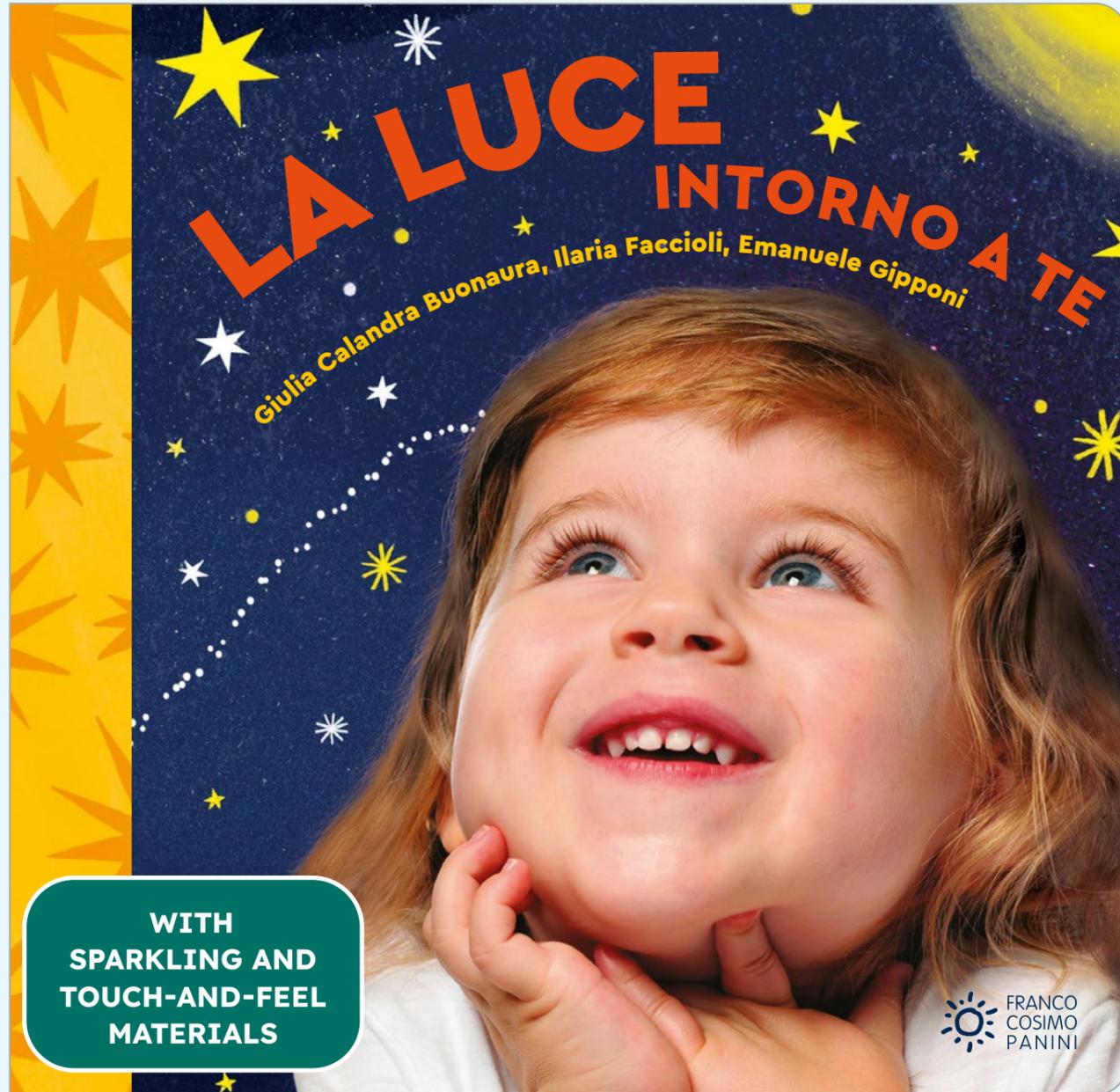
Light All Around You

G. Calandra, I. Faccioli, E. Gipponi

16 X 16 CM
20 PAGES
BOARD BOOK
ROUNDED CORNERS

WHAT IS LIGHT? HOW IT CHANGES? HOW DOES IT MAKE ME FEEL?

A poetic and playful exploration of the element to discover it with all our senses. **Photos, illustrations** and simple but **evocative words** help children to learn about light in its journey from gentle ray lights to fire, or warm sparkles in the dark. Little ones will also experience the element thanks to glitter, holographic and touch-and-feel materials through the pages.



A NEW, INNOVATIVE BOOK SERIES FOR LITTLE HANDS

A non-fiction book series for the little ones who want to discover the world around them: **photos** and **illustrations** are combined to **suggest sensations, feelings** and **experiences**. The elements are described physically and metaphorically, with emotions and sensations the child can feel when exploring them for the first time.



Wind All Around You

G. Calandra, I. Faccioli, E. Gipponi

16 X 16 CM
20 PAGES
BOARD BOOK
ROUNDED CORNERS

WHAT IS WIND? HOW IT CHANGES? HOW DOES IT MAKE ME FEEL?

A poetic and playful exploration of the element to discover it with all our senses.

Photos, illustrations and simple but **evocative words** help children to learn about wind in its journey from a gentle breeze to strong blows. Little ones will also experience the element thanks to sparkling, holographic and touch-and-feel materials through the pages.



A NEW, INNOVATIVE BOOK SERIES FOR LITTLE HANDS

A non-fiction book series for the little ones who want to discover the world around them: **photos** and **illustrations** are combined to **suggest sensations, feelings** and **experiences**. The elements are described physically and metaphorically, with emotions and sensations the child can feel when exploring them for the first time.



Scottie, the monster trainer

C. Marsi, F. Carabelli

16 X 21 CM
48 PAGES
HARDCOVER

EVERY MONSTER-PARENT WANTS SCOTTIE TO BE THEIR LITTLE MONSTER'S TRAINER!

Studying and making experiences in the field, all little monsters can become real, scary nightmares. But what happens when they will face a **young, fearless human**?



A BOOK SERIES TO LAUGH ALL SOCKS OFF!

Fiction books filled with **unforgettable characters** and **imaginary worlds** where there's no troubles and boredom, only **contagious laughs!** To happily read and face lightly the everyday life.



Sisters Witches

V. Rizzi, S. Benecino

16 X 21 CM
48 PAGES
HARDCOVER

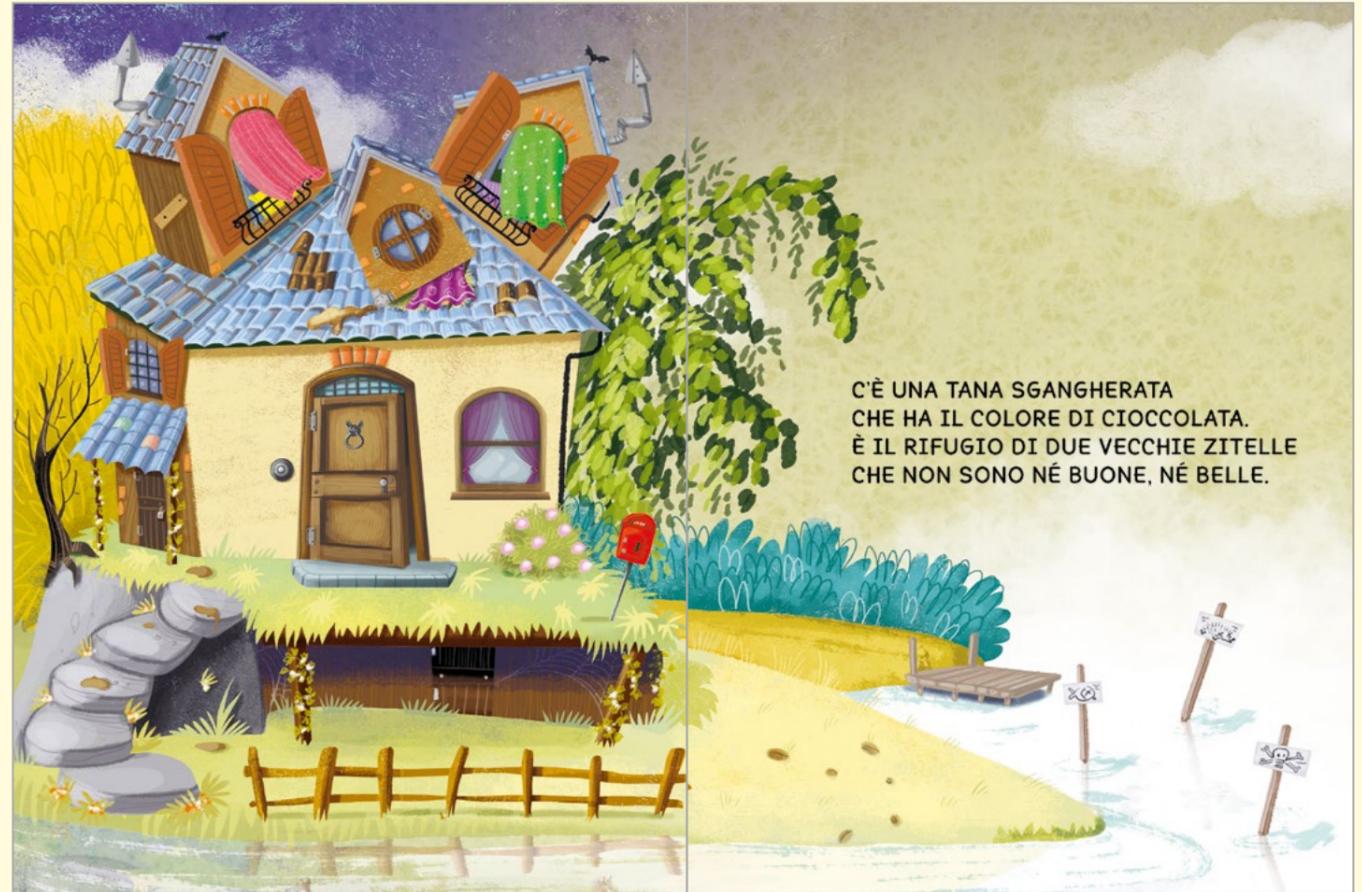
CLARABELLA AND ANNABELLA ARE TWO TWIN WITCHES SISTERS, WHO CAN'T STAND ONE ANOTHER!

Even during their birthday they are squabbling and bickering, using **rhymes** and magic tricks... but, in the end, they also love each other very much!



A BOOK SERIES TO LAUGH ALL SOCKS OFF!

Fiction books filled with **unforgettable characters** and **imaginary worlds** where there's no troubles and boredom, only **contagious laughs!** To happily read and face lightly the everyday life.



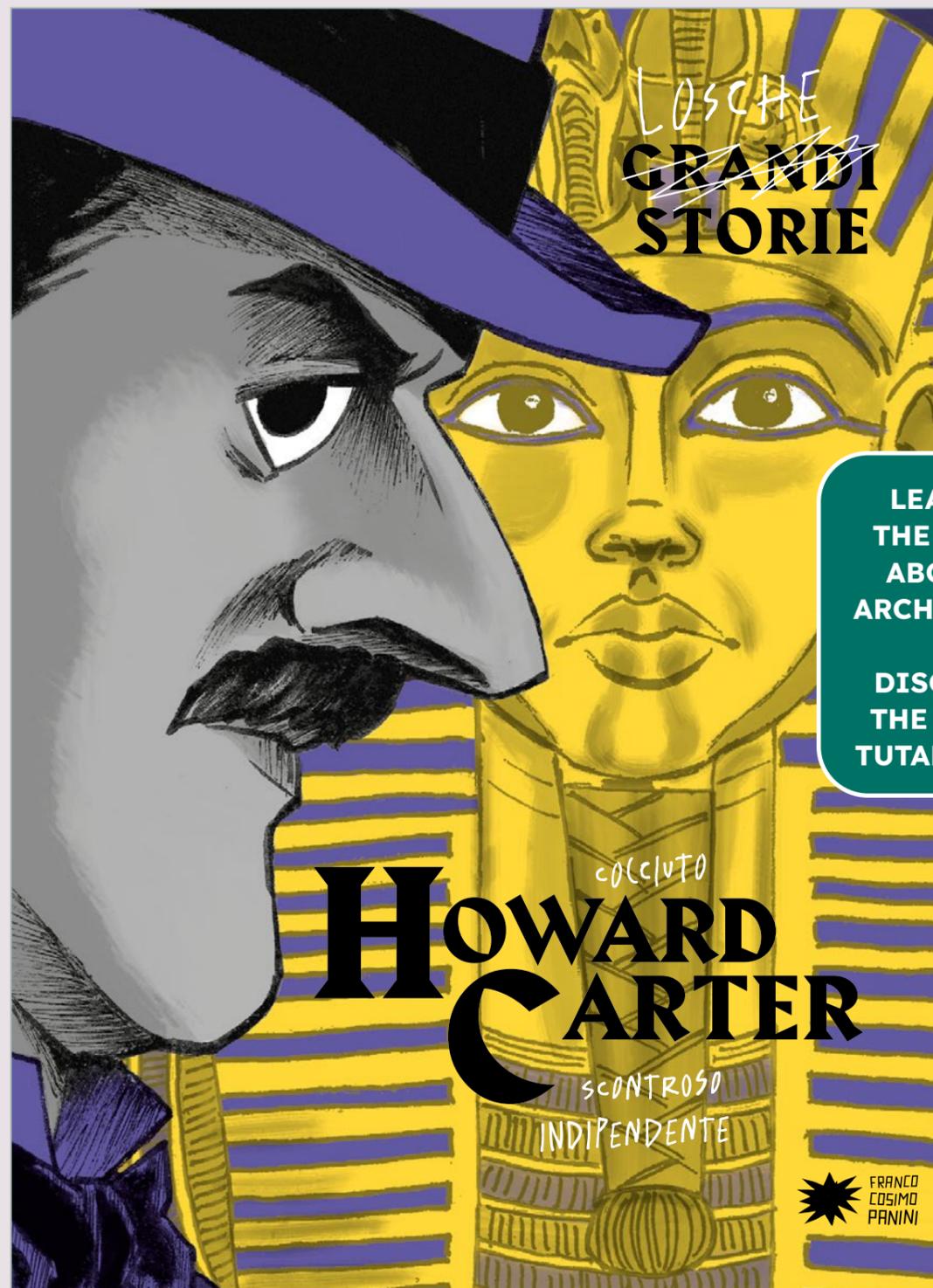
Howard Carter

P. Cantatore, A. Vicenzi, G. Carta

17 X 24 CM
124 PAGES
PAPERBACK

HISTORY IS MUCH SHADIER THAN WHAT SCHOOL BOOKS TELL US!

November 1922, Valley of the Kings, Egypt. Howard Carter, a restless, self-taught british archeologist, discovered an ancient tomb behind a wall. He didn't know yet that he just found **Tutankhamon's tomb**, and made the **greatest discovery in archeology history**. But not all that glitters is gold, especially if it comes from "King Tut": what happened next in Carter's life is just as extraordinary and mysterious as his discover...



LEARN ALL THE SECRETS ABOUT THE ARCHEOLOGIST WHO DISCOVERED THE TOMB OF TUTANKHAMUN

RIPOSTIGLIO UN SEPOLCRO

Buio. Le ultime sofferenze del faraone si spengono. Il suo respiro si interrompe. La cognizione del tempo è perduta. Egli scivola via in silenzio. Quando diventa freddo, i sacerdoti imbalsamano il suo corpo e mettono una maschera di oro purissimo sul suo volto. Hanno preparato per lui una sepoltura degna di un glorioso sovrano. È stata approntata in fretta, ma al morto non mancherà nulla. Per rinascere nell'oltretomba e vivere eternamente, la stanza che accoglierà la sua mummia deve contenere tutto ciò che è necessario. Le pantofole preferite tempestate di perline, le statuette dei servitori, i fiori ricevuti dalla sua sposa come pegno di amore e le straordinarie pitture alle pareti. I sacerdoti aggiungono le immagini degli dèi e tutto quanto è giusto che accompagni un faraone nel Luogo Immortale e nei campi di Iaru. Nell'istante in cui il re si sarebbe



PER L'ETERITÀ ZEPPO DI ROBA!

risvegliato, le pantofole gli sarebbero calzate ai piedi, i servi si sarebbero istantaneamente messi al lavoro, e il ritratto della sua dolce Ankhesenamun, che il re aveva voluto con sé sul trono, avrebbe preso vita, poiché dovunque lei fosse andata a trascorrere gli ultimi anni della sua esistenza mortale, era con lui che avrebbe passato l'eternità. Le pitture alle pareti si sarebbero gonfiate diventando tridimensionali e poi sarebbero balzate sul pavimento. Voci e risate sarebbero echeggiate in tutte le stanze della residenza per il viaggio del faraone, brillanti di luce sovranaturale. Ma per garantirsi l'immortalità, il suo nome doveva sopravvivere in eterno sulla terra e il suo corpo sotto. Così, quando ogni cosa è sistemata e ogni cerimonia conclusa, gli uomini sigillano e nascondono l'ingresso della tomba. E pregano. Pregano che il segreto di quel luogo non sia mai violato.

PER GLI EGIZI L'ALDILA AVEVA UN GRANDE DIFETTO: BISOGNAVA PORTARSI LA ROBA DA CASA. ECCO PERCHÉ NELLE TOMBE HANNO TROVATO DI TUTTO: MOBILI, ABITI, TRUCCHI PARRUCHE, VASI, VASETTI, VASETTINI, MUTANDE E SANDALET E SCORTE DI CIBO E BEVANDE SUFFICIENTI PER SOPRAVVIVERE A UN'APOCALISSE ZOMBIE!

UN VOLTO TUTTO D'ORO

IL FARAONE SMASCHERATO

Carter lesse e rilesse il certificato di morte, redatto in francese. Il documento diceva che George Edward Stanhope Molyneux Herbert, conte di Carnarvon, nato il 26 giugno 1866, proveniente da Londra, era deceduto all'età di cinquantasei anni per un'infezione polmonare dopo giorni di malattia. Ancora non riusciva a credere di aver perso uno dei pochi uomini di cui poteva dirsi amico. "Senza di lui" pensò, "le giornate saranno grigie e fredde persino sotto il sole del deserto". Ma bisognava iniziare i lavori nella camera sepolcrale, smantellare le cappelle dorate e arrivare al sarcofago di Tutankhamon, e non c'era tempo per dolore e tristezza. Finalmente, il 12 febbraio 1924, alla presenza di molti ospiti illustri, venne sollevato il coperchio del sarcofago. Carter infilò la testa sotto la copertura sospesa sopra di lui; dodici quintali di pietra che, dopo qualche oscillazione, restarono immobili. Le mani tremanti, la fronte imperlata di sudore, srotolò e ripiegò con delicatezza parecchi strati di sudari di lino, e quando arrivò all'ultimo non poté trattenere un grido di meraviglia. Il volto d'oro di Tutankhamon, sereno, magnifico, lo contemplava dall'eternità: gli occhi erano di aragonite e ossidiana, le sopracciglia e le palpebre di lapislazzuli. Le mani, incrociate sul petto, tenevano i simboli del suo potere regale: il bastone da pastore e il flagello, entrambi con intarsi di ceramica azzurra. La bellezza del volto d'oro superava, in fatto di splendore, ogni cosa che avesse mai visto.



Quello che doveva essere un momento importante si trasformò, però, in un ennesimo problema. Il Servizio delle Antichità voleva che nel cantiere fosse presente un ispettore e che l'accesso fosse impedito alle persone non autorizzate. Il governo insisteva, invece, perché il monumento fosse aperto a tutti i visitatori interessati. Howard cercava di tenere conto di tutte le richieste, ma la sua priorità restava proteggere la tomba, gli oggetti e il lavoro di tanti studiosi. E la sua già scarsa pazienza ben presto si esaurì.

Un pomeriggio Carter era intento al restauro di una collana quando alla porta del laboratorio si presentò un alto funzionario egiziano accompagnato da un uomo del Servizio. "Desidero visitare la tomba", esordì seccamente l'egiziano. "A che titolo?". "Sono munito di un'autorizzazione del Servizio". "Non mi importa". "Che significa?". "Significa che la tomba è chiusa e lo resterà fino alla prossima campagna di scavi". "E chi ha preso questa decisione?". "Io". "Tutankhamon appartiene a questo Paese e gli archeologi stranieri lavorano per l'Egitto, non viceversa. Questa tomba non è una vostra proprietà!". "Ma io sono responsabile della sua salvaguardia". "Vi consiglio di lasciarci entrare, signor Carter". "E io vi consiglio di togliervi dai piedi". L'uomo del Servizio divenne paonazzo. "Howard Carter si crede al di sopra delle leggi, ma le cose non andranno sempre così!", gridò. "Se il Servizio assumesse persone meno incapaci, non dovrei preoccuparmi così tanto di proteggere il retaggio dei faraoni!". "Andiamocene", disse allora l'uomo. "Sistemeremo la faccenda con i miei superiori". "Vi costringeremo a rassegnare le dimissioni!", promise l'alto funzionario. "Ve lo potete scordare", replicò Carter con un sorriso. "Ci sono già passato, ma questa volta è fuori discussione. Io non appartengo a nessuna amministrazione".

DAI TEMPI DELLA LITE CON I TURISTI FRANCESI AL SERAPEO, CARTER ERA RIMASTO LO STESSO SPIRITO AFFABILE



Tutankhamun's Dagger

A. Vicenzi, R. Lauciello

14 X 20 CM
144 PAGES
PAPERBACK

DARK MYSTERIES, FANTASTIC WORLDS AND PHARAONIC LAUGHTERS!

Thousands of years ago a stone fell from the sky and the men of Ancient Egypt carved it to create a powerful weapon, worthy of a king... Today, the **Bandages Gang** is visiting an amusement park when something strange happens, and a new adventure begins! Who came from Kha and Merit's past to commit a burglary in the Realm of the dead? What terrible secret hides Tutankhamun's dagger?



**THE
BANDAGES
GANG 9TH
ADVENTURE!**



Bob la interrompe. "Però! Gli effetti speciali sono belli, eh! Guarda che luci!"

Miu miagola.

Schiapp guarda Merit, Merit guarda Cody, Cody guarda Kha, Kha guarda dentro al trasportino di Miu, che ora sta soffiando.

Le pareti della tomba tremolano.

"Sai, Schiapp?" dice Bob. "Se questa fosse una delle tue storie, adesso succederebbe qualcosa di strano, tipo che ci ritroveremmo tutti in qualche situazione assurdaaaaaAAAAA!"

Quando il mondo ha smesso di girare, Schiapp apre gli occhi.

"Do-dove siamo?" chiede suo padre. Bob è poco distante da lui, si sta rialzando dal suolo deserto e polveroso. "E cosa ci fa una porta, qui in mezzo al nulla?"

Vicino a lui c'è Cody, che sbatte gli occhi come per cercare di mettere a fuoco. Miu è uscita dal



le sale deserte, raccontandosi storie spaventose. Fantasmii, mostri, vampiri, quelle cose lì. Noi li seguivamo di nascosto, perché non volevamo farci scoprire, ma al tempo stesso era un po' come avere compagnia. Una sera, però, Pino e Ballo non erano da soli nel Museo. Un gruppo di ladri si era intrufolato per rubare dei gioielli e Pino e Ballo li avevano sorpresi prima che noi riuscissimo a fare qualcosa. I ladri li avevano catturati e già parlavano di come avrebbero 'chiuso il forno per sempre ai mocciosi'. A quel punto, non c'è rimasto altro da fare che balzare fuori dall'oscurità e... fare le mummie!"

Kha si alza in piedi, tende le mani davanti a sé e fa un passo o due barcollando. "Uuuh" dice con voce cavernosa. "Chiii oosaaa disturbare il nostro sonno millenario?"

"Terrificante" dice Merit. "Il buio, il Museo, i sarcofagi hanno fatto il resto: i ladri se la sono data a gambe, lasciando lì tutto quello che avevano rubato."

Lies and False Myths of Ancient Egypt

P. Cantatore, A. Vicenzi, R. Lauciello

26 X 31 CM
84 PAGES
HARDCOVER

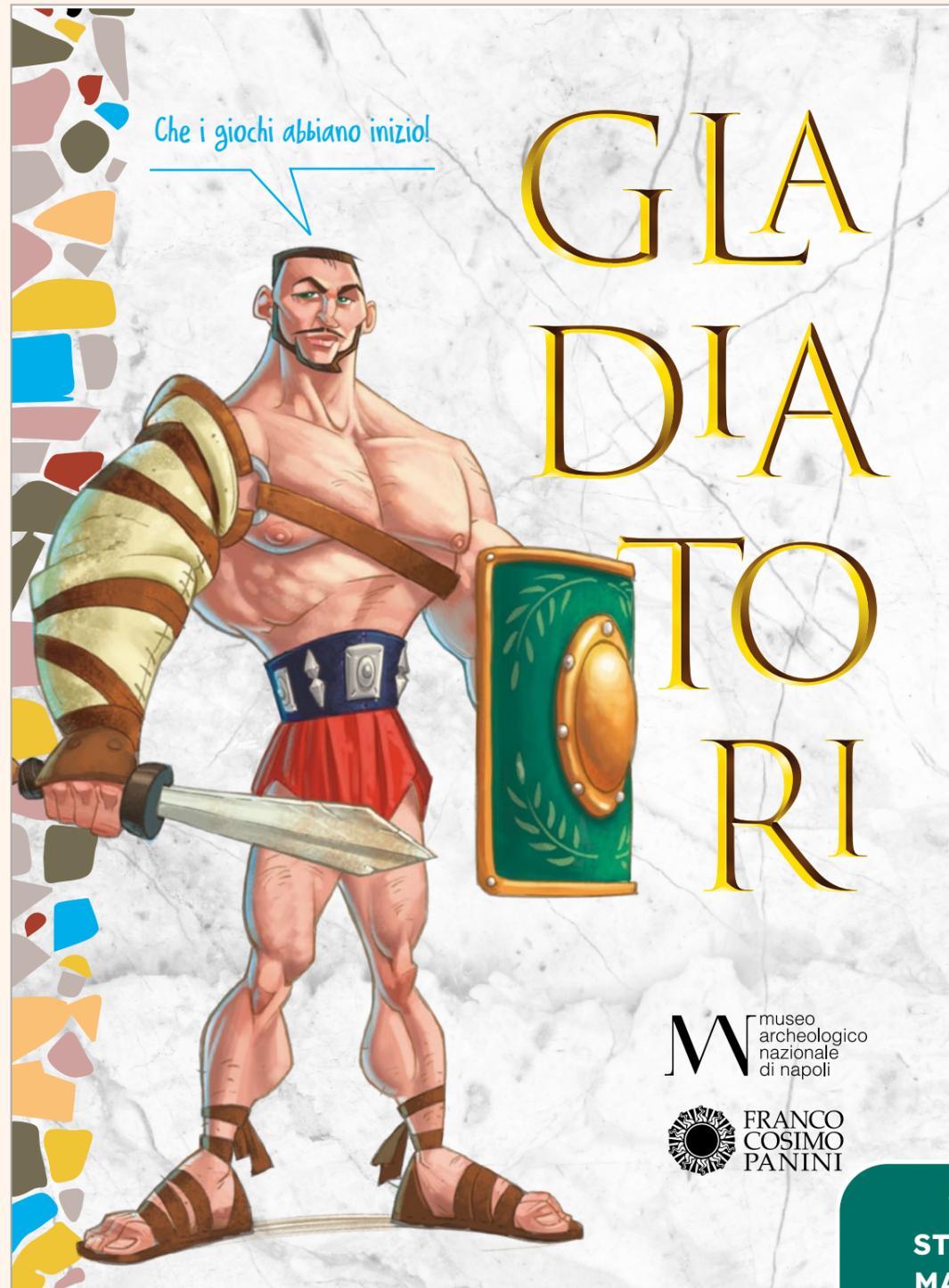
THE ONLY BOOK THAT TELLS ALL THE TRUTH ABOUT ANCIENT EGYPT

This book will **expose all the lies** and the most famous hoaxes about Ancient Egypt with funny curiosities, interesting informations and the help of The Bandages Gang.



A FULL IMMERSION INTO GLADIATORS' WORLD

An exciting journey inside the Ancient Roman Empire to discover everything about gladiators' life and their fights. The main text gives information about **gladiators**, their weapons and the historical context; speech balloons involve the reader in a journey inside history; special in depth sections explore curious aspects related to the topic; reader's interaction is possible through games and activities.



GLADIATORI

Museo Archeologico Nazionale di Napoli

FRANCO COSIMO PANINI

WITH
STICKERS,
MAPS, AND
ACTIVITIES!

PROVOCATOR

CATEGORIA | **LEGGERA**
ARMA PRINCIPALE | **GLADIO**
AVVERSARI | **STESSA CATEGORIA O MYRMILLO**
PUNTI DI FORZA | **AGILITÀ DI MOVIMENTO**

Il nome significa "provocatore": indica i soldati armati alla leggera, che **scatenano la battaglia** lanciandosi per primi all'attacco del nemico, provocandolo e confondendolo. L'armatura è composta da un elmo liscio con un paranuca nella parte posteriore, uno scudo rettangolare, una protezione al braccio armato, lo schiniere, *cnemis*, alla sola gamba sinistra e il gladio. Una particolare protezione è il pettorale, il *cardiophilax*, una placca di metallo per proteggere il cuore.

DIMACHAERUS

CATEGORIA | **LEGGERA**
ARMI PRINCIPALI | **GLADIO E FALCULA**
DUE PUGI (PUGNALI)
AVVERSARI | **THRAEX O MYRMILLO**
PUNTI DI FORZA | **VELOCITÀ E SALTO**

Il nome significa "chi gareggia con due spade corte": **due pugnali**, quindi il gladio e la *falcula*, una spada corta e ricurva simile a una piccola falce. Appartiene alla categoria dei gladiatori leggeri e indossa un'armatura fatta di cotta di maglia, un tessuto di anelli di metallo. Porta anche un elmo avvolgente e gambali metallici. Il *dimachaerus* non ha lo scudo: questo lo rende più agile e veloce in battaglia. Quando il suo avversario, *thraex* o *myrmillo*, si avvicina per sferrare il colpo, il *dimachaerus* usa la *falcula* per strappargli lo scudo e il gladio per colpirlo.

CNEMIS CON GIOVE

bronzo
Pompei - Caserma dei Gladiatori
I secolo d.C.

Lo schiniere era la tipica attrezzatura per difendere la parte anteriore della gamba del gladiatore poiché rimaneva al di fuori della protezione dello scudo. Questa decorazione a rilievo rappresenta Giove, re e padre delle divinità romane, con in mano una lancia e il caratteristico fulmine o folgore.

PUGNALE A LAMA STRETTA

ferro e osso
Pompei - Caserma dei Gladiatori
I secolo d.C.

Il pugnale, detto anche *pugio*, era portato senza fodero, sul fianco sinistro. Indossato dagli imperatori romani, quale simbolo del diritto di vita e di morte, rappresentava anche la tipica arma dei gladiatori nei combattimenti corpo a corpo.

DIARIO DI UNA GIORNATA DI GIOCHI

Questo rilievo in marmo, ritrovato a Pompei, decorava la tomba di un organizzatore dei giochi gladiatori e, come in un diario, ci si legge quello che accadeva nella giornata dei *munera*.

Nella fascia in alto ci sono i personaggi della sfilata d'ingresso nell'arena: la **pompa gladiatoria**. I primi della fila, sulla destra, sono due **littori**, cioè ufficiali che lavorano al servizio dei magistrati romani, che portano in mano i "fasci littori": fasci di bastoni di legno legati con strisce di cuoio che sono un simbolo di potere. Subito dietro ci sono i **suonatori di tibia**, il flauto. Poi una **lettiga** portata da quattro schiavi con sopra alcuni fabbri addetti al controllo del buon funzionamento delle armi: la *probatio armorum*. Seguono due **inservienti**: uno porta in mano un cartello, sul quale sono indicate le coppie in combattimento, e l'altro una palma per il vincitore. Segue l'**editor**, che indossa una bella toga. Altri suonatori e alcuni inservienti portano armi, scudi, elmi e cavalli dei gladiatori.

Nella seconda fascia del rilievo i giochi sono già iniziati e i **gladiatori si affrontano nell'arena**. Alcuni sono in combattimento, altri sono stati feriti e vengono assistiti da medici. Un vincitore alza lo scudo e lo sconfitto attende il verdetto.

Nella terza fascia sono rappresentate le **venationes**, dove si riconoscono diversi animali: erbivori, tori, cinghiali e cani. Questi combattono tra loro o contro i **venatores**, che hanno un abbigliamento molto semplice, con tuniche corte e fasce di protezione alle gambe.

Trajan, the emperor

P. Cantatore, L. Poli

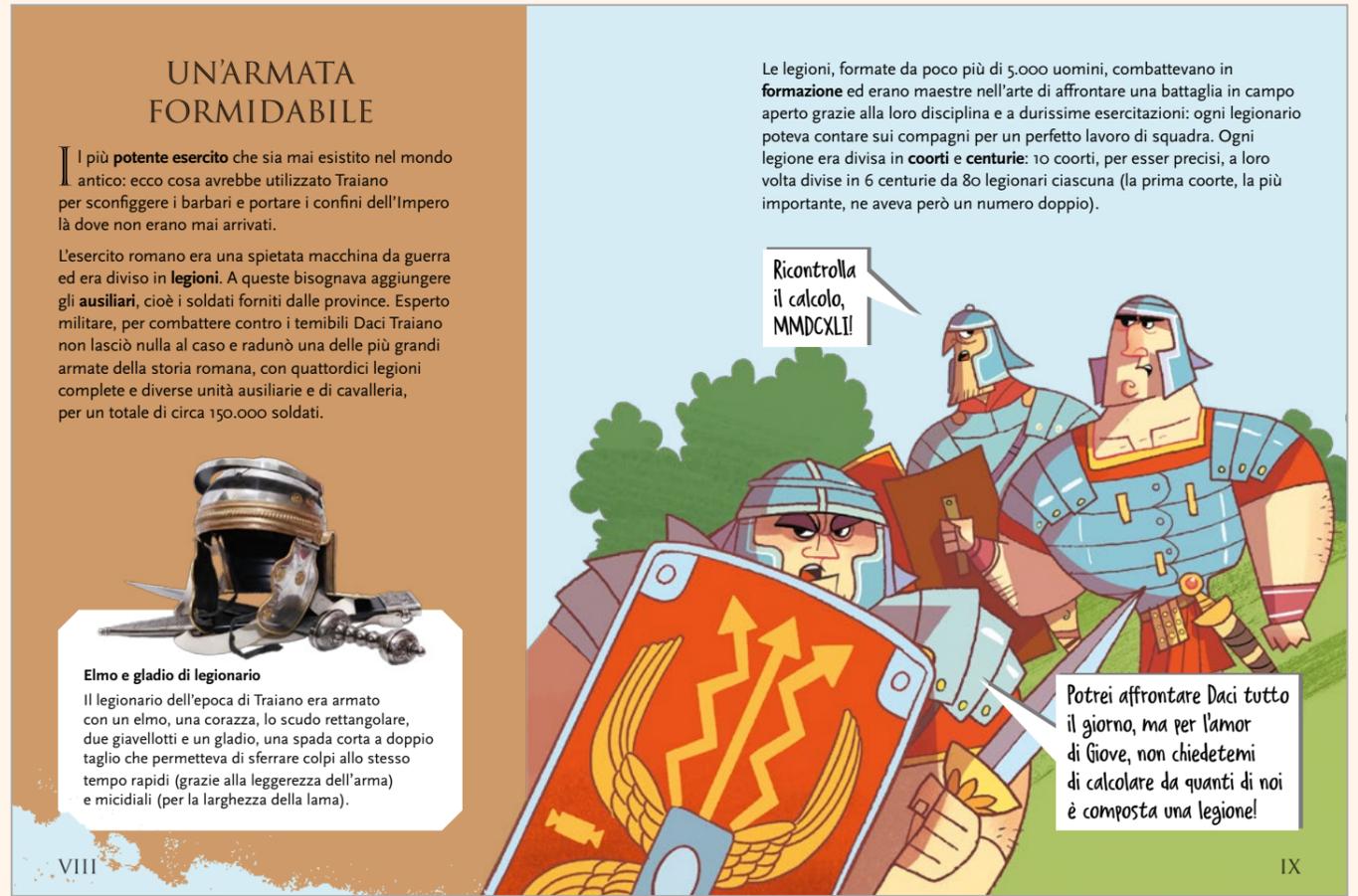
16 X 20 CM
48 PAGES
PAPERBACK

A CHARMING JOURNEY IN THE ROMAN EMPIRE'S GOLDEN AGE

The 2nd century AD is called the Roman Empire's Golden Age, and much of the credit goes to Emperor Trajan: he brought the Empire to its maximum extent, undertook a great program of public works and reforms and became known for his wisdom. People gave him the title of "Optimus Princeps", the Perfect Governor. The reader will discover his life and a lot of informations about **life in Ancient Rome** in a fun, innovative way: speech balloons will involve them in a journey inside the Capital's history, special in depth sections will explore curious aspects about Trajan's reign and games and activities will engage their acquired knowledge.



**WITH
STICKERS,
MAPS, AND
ACTIVITIES!**



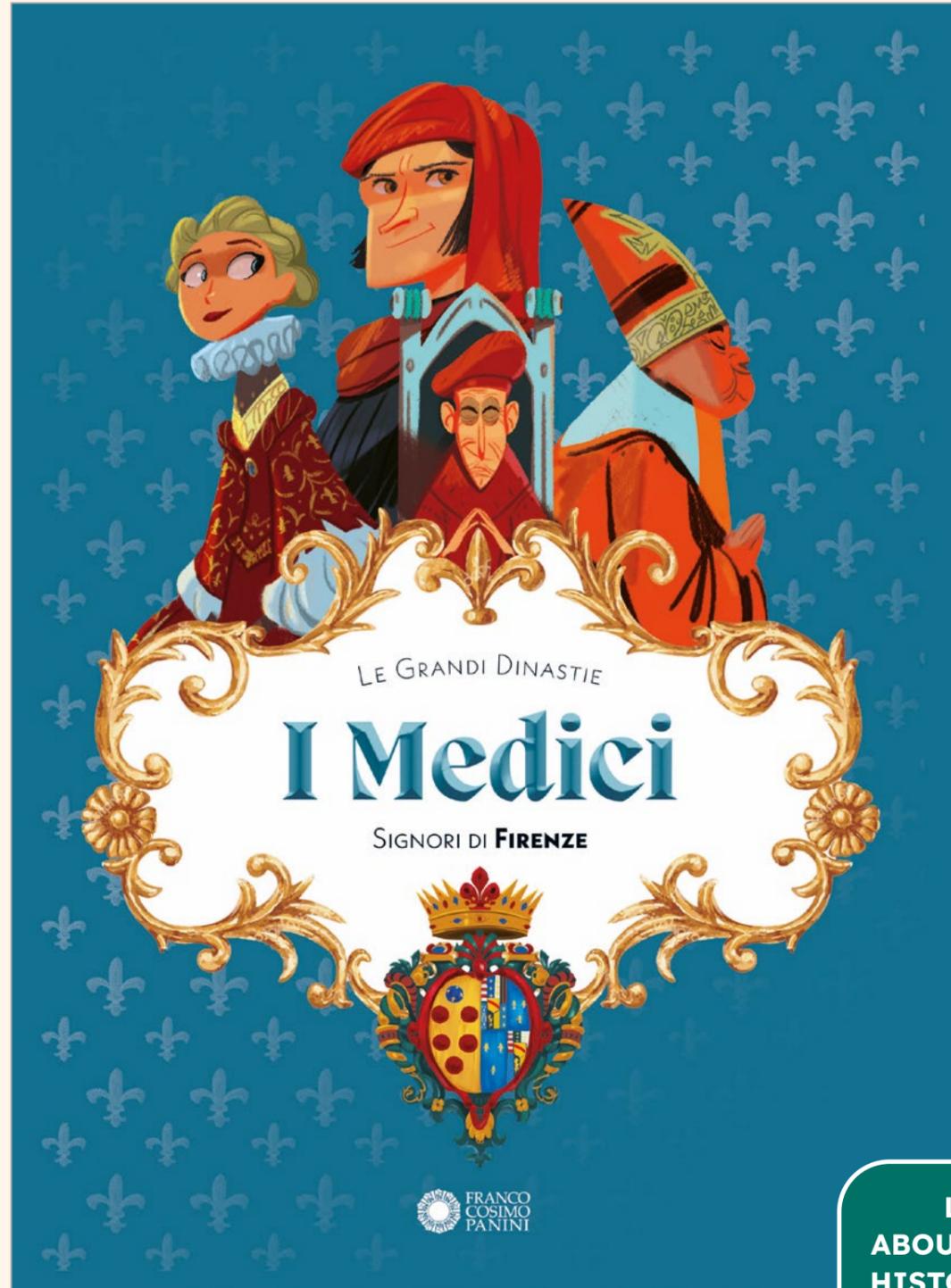
House of Medici

P. Cantatore, M. Simeoni

17 X 23 CM
80 PAGES
PAPERBACK

THE RENAISSANCE SEEN THROUGH THE EYES OF THE MEMBERS OF ONE OF THE MOST FAMOUS AND INTRIGUING ITALIAN FAMILIES OF ALL TIMES!

The Medici Family is one of the biggest protagonists of Renaissance: without them the city of Florence wouldn't be the same, and many art masterpieces which are still admired all over the world to this day, wouldn't exist. So, what is their story? Learn about **three centuries of art, beauty, treasures, history and intrigues** through the eyes of the members of this dynasty, while having fun!



LEARN ABOUT ART AND HISTORY WHILE HAVING FUN!

Un blasone leggendario

In un antico manoscritto si racconta che il capostipite dei Medici fosse un certo Averardo, valoroso comandante dell'esercito di Carlo Magno. Un giorno Averardo, intento a liberare la Toscana dall'invasione dei Longobardi, si trovò a passare nella zona dell'alta Val di Sieve, a nord di Firenze, dove si imbatté in un terribile gigante chiamato Mugello che terrorizzava la popolazione, imperversando per paesi e campagne. L'impavido Averardo affrontò la mostruosa creatura e la uccise. Nel combattimento il suo scudo dorato era stato ammaccato in più punti dai pesanti colpi della mazza del gigante, così Carlo Magno decise di ricompensare il valore di Averardo permettendogli di commemorare la sua grande vittoria rappresentando le ammaccature del suo stemma con delle palle rosse in un campo d'oro, quelle che sarebbero diventate l'emblema araldico delle palle o "bisanti" nel blasone mediceo.

All'inizio le "palle" erano 11, divennero 9 con Giovanni di Bicci, poi 8 con Cosimo il Vecchio. Suo figlio Piero il Gottoso, ridusse ancora il numero a 7, una delle quali divenne blu con i tre gigli dorati dei re di Francia, un privilegio concessogli dal re Luigi XI nel 1465. Infine, si raggiunse il numero definitivo di 6 con Lorenzo il Magnifico. Il perché di questi numeri rimane un mistero.

C'è però chi dice che lo stemma abbia avuto origine da quello di una delle sette Arti maggiori delle corporazioni fiorentine, l'Arte del Cambio, di cui faceva parte anche la famiglia Medici, con i bisanti a rappresentare le monete.

Cosimo detto il vecchio

Conosciuto anche come Cosimo pater patriae, mantenne e rafforzò le sorti politiche della famiglia. Divenne l'uomo più ricco del suo tempo e raccolse intorno a sé i geni dell'epoca: l'architetto Michelozzo, gli scultori Lorenzo Ghiberti e Donatello, i pittori Andrea del Castagno, Beato Angelico e Benozzo Gozzoli

Magnifico è chi il magnifico fa!

NASCITA
luogo e giorno
1389

MORTE
luogo e giorno
1464

Starfish Marina

N. Costa

17 X 23 CM
36 PAGES
PAPERBACK

A BOOK TO LEARN HOW TO SAFEGUARD THE SEA WHILE PLAYING

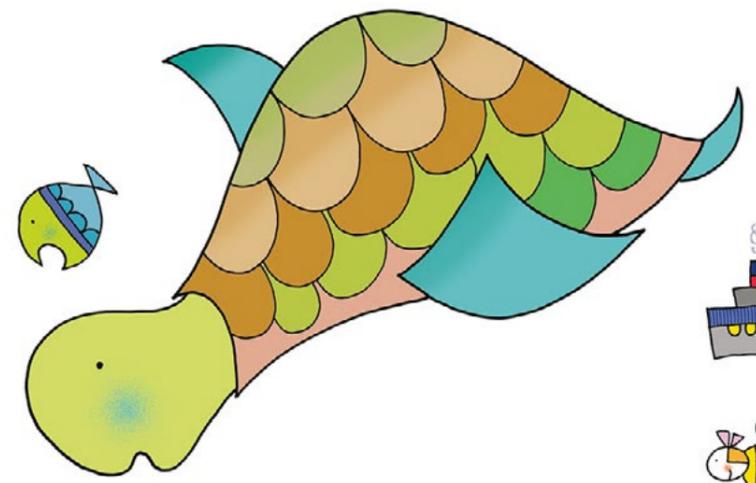
Starfish Marina wants to clean out the ocean floor from plastics, so she set off with his taxi-fish friend in a journey around the seas to help the fishes and the environment.

Full of activities, games and stickers, this book will help children learn **small daily actions** that can **make the difference!**

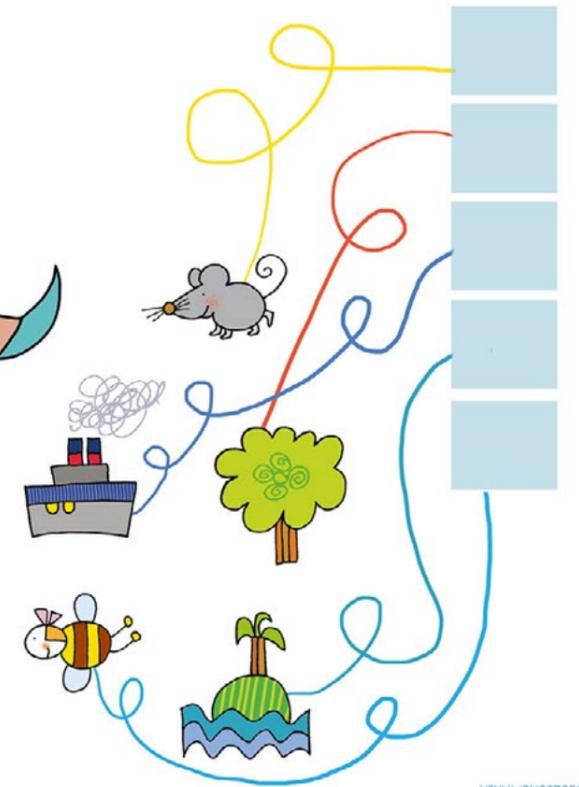


**WITH
STICKERS AND
ACTIVITIES!**

UNA TARTARUGA MARINA PASSA QUASI TUTTO IL PROPRIO TEMPO SOTT'ACQUA E IN ACQUA SI NUTRE. PURTROPPO, PERÒ, OGNI MINUTO L'EQUIVALENTE DI UN CAMION PIENO DI RIFIUTI IN PLASTICA FINISCE NEI MARI DEL MONDO, METTENDO LE TARTARUGHE IN GRAVE PERICOLO.



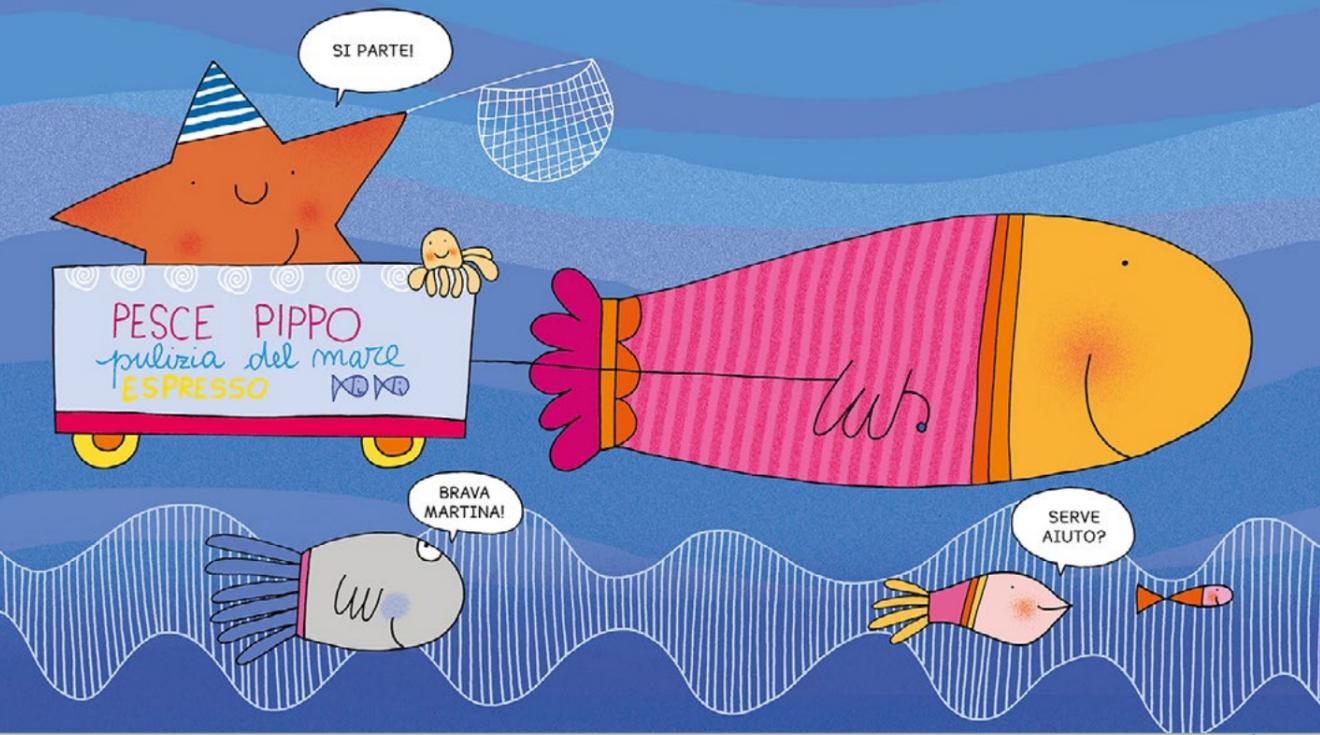
COME SI CHIAMA QUESTA SIMPATICA TARTARUGA MARINA? INSERISCI LE INIZIALI DI ELEMENTI E PERSONAGGI AL POSTO GIUSTO E SCOPRILO!



VINYL 3NOIZY105

POCO DOPO, ARRIVA IL PESCE PIPPO CON IL SUO CARRETTO SPECIALE!

INSIEME, MARTINA E PIPPO PARTONO PER PULIRE IL GRANDE MARE BLU... CON TUTTA LA PLASTICA IN GIRO, C'È UN GRAN BISOGNO DEL LORO LAVORO!



Bee's garden

N. Costa

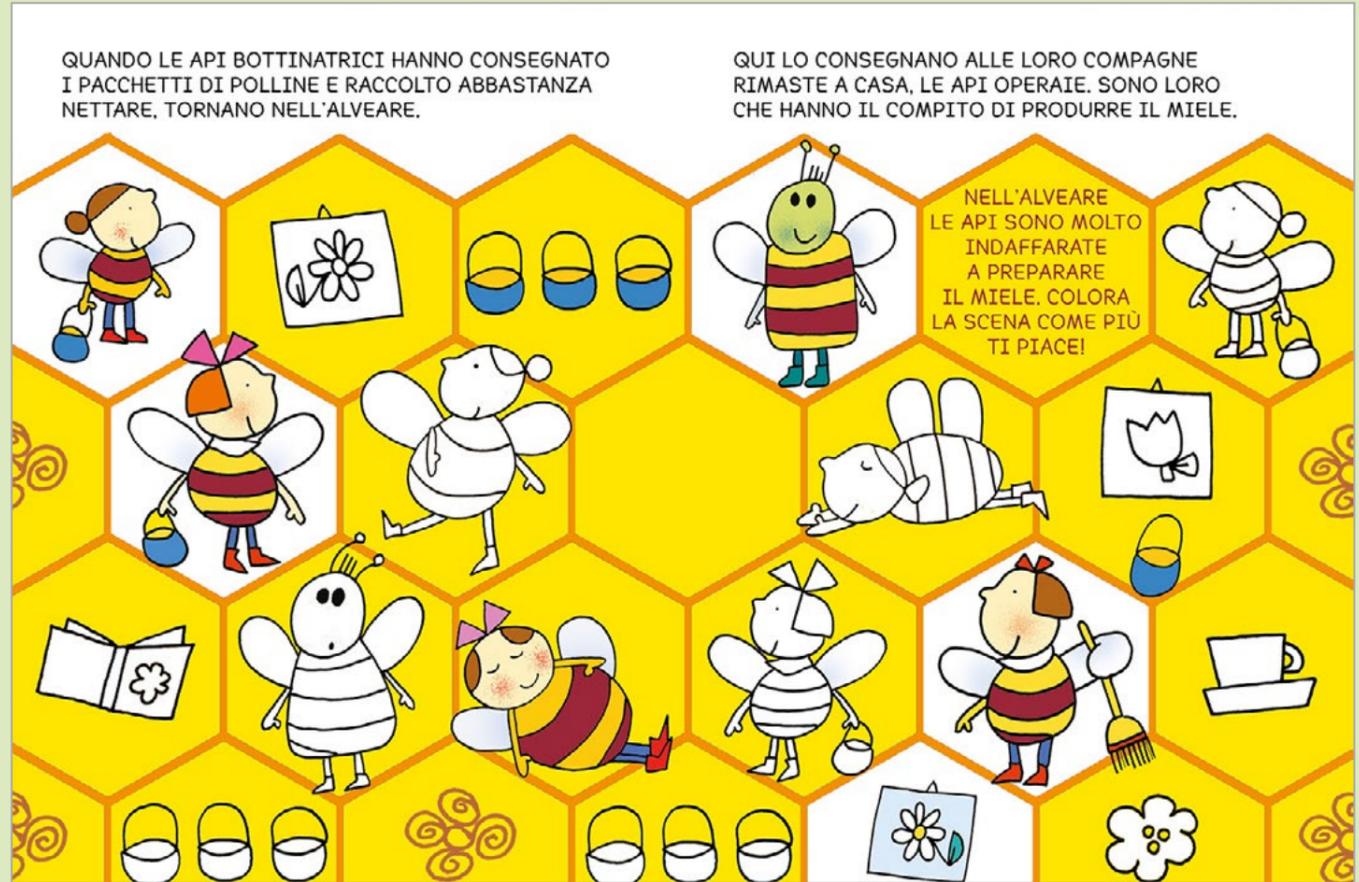
17 X 23 CM
32 PAGES
PAPERBACK

A BOOK TO LEARN ALL ABOUT BEES WHILE PLAYING!

Bees are vital for our planet's life. Without them, a lot of flowers, plants, fruits and vegetables will disappear. Full of activities, games and stickers, this book, with the help of Allegra, a careless, sweet bee, will bring children in a journey to **learn about our little friends bees** and how to **protect them**.



WITH STICKERS AND ACTIVITIES!



Supercookbook

for little chefs in love with the environment

L. Scapinelli, F. Ascari, R. Bazzanini, A. Baruzzi

20 X 23,5 CM
100 PAGES
SPIRAL BINDING

MUCH MORE THAN A COOKBOOK: GREEN TIPS, CREATIVE WORKSHOPS AND A LOT OF STICKERS!

An inventive cookbook for kids to experiment in the kitchen while helping our planet. Little chefs will learn to **reuse leftovers**, make **gluten-free alternative recipes**, **recycle** things they will use in the kitchen, be creative with funny workshops and personalize their cookbook with colorful stickers.

CON TANTI ADESIVI!

CUOCHI X UN GIORNO

IL SUPERICETTARIO

per piccoli chef che amano l'ambiente

FRANCO COSIMO PANINI

WITH STICKERS AND ACTIVITIES!

ZORBA FLATBREAD

CHE COSA TI SERVE

Cucinare è un'arte che richiede l'utilizzo di **strumenti particolari**: eccone alcuni che potrebbero servirti per preparare le tue gustose ricette! Li riconosci tutti?

INGREDIENTI

- farina 440 g
- yogurt greco bianco 400 g
- bicarbonato 8 g
- sale q.b.
- farcitura a piacere

- Impasta la farina assieme allo yogurt, al bicarbonato e al sale.
- Stendi l'impasto con il matterello dandogli una forma circolare.
- Cuoci in padella antiaderente calda e farcisci a piacere.

CONSIGLIO GREEN

Usa il vasetto dello yogurt, lavato, per far crescere un fagiolo avvolto nel cotone. Dopo qualche giorno, vedrai germogliare una piantina. Ricordati di prendertene cura, innaffiandola quanto basta.

ATELIER DEL RIUSO

DIPINGO CON "GUSTO"

Sai che anche i grandi pittori attingevano alla cucina per creare colori e pigmenti necessari a realizzare le loro opere? E se tu potessi creare un dipinto solo con quello che hai in cucina?

Materiale occorrente:

- qualche foglio per acquerello o A3 ruvido grammatura 200 gr
- nastro adesivo di carta
- pennelli vari
- ciotoline
- spezie colorate: curry, paprika, cannella, curcuma, noce moscata
- olio di semi
- farina
- fondi di caffè
- una bustina di tè/infuso/tisana
- cacao in polvere
- un bicchiere con acqua calda

- Con il nastro adesivo di carta crea una cornice attorno al foglio che dipingerai.
- In ogni ciotolina disponi un cucchiaino di farina e olio q.b. per creare una consistenza densa, ma non grumosa. Aggiungi una spezia diversa e il cacao nelle ciotoline per creare diverse sfumature di colore.
- Intingi la bustina di tè nel bicchiere di acqua calda, così avrai anche una sfumatura acquerellabile. Se per esempio utilizzi una tisana alla malva o ai frutti di bosco, avrai una sfumatura violacea.
- Sei pronto per creare il tuo dipinto! Astratto, paesaggistico, un ritratto... dai libero sfogo alla fantasia!

Per i più piccoli

Per sperimentare in sicurezza, i bimbi fino a 4 anni possono utilizzare forchette, cucchiaini o rametti di rosmarino come pennelli. Evita spezie piccanti o non ancora testate nello svezamento.

THE MOST LOVED FAIRYTALES ARE NOW IN PIMPA'S WORLD,
FULL OF FRIENDSHIP AND MAGIC!

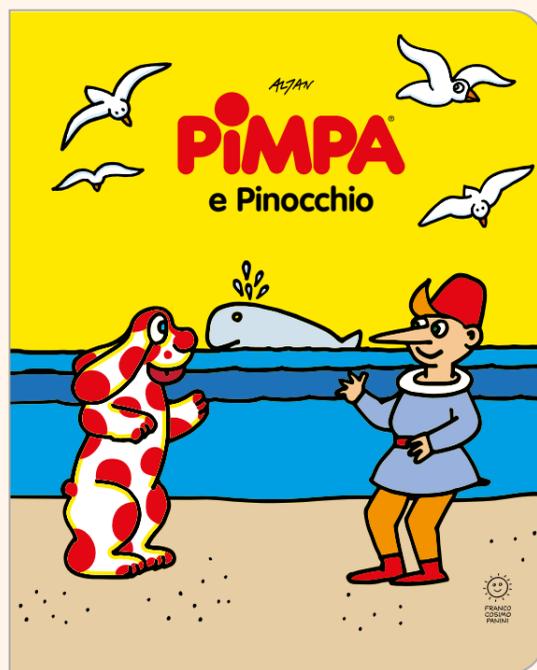
A new way to learn classic fairytales, living them through Pimpa's eyes. Colorful books with sweet, fun **bedtime stories** for little ones.



THE LITTLE RED RIDING HOOD



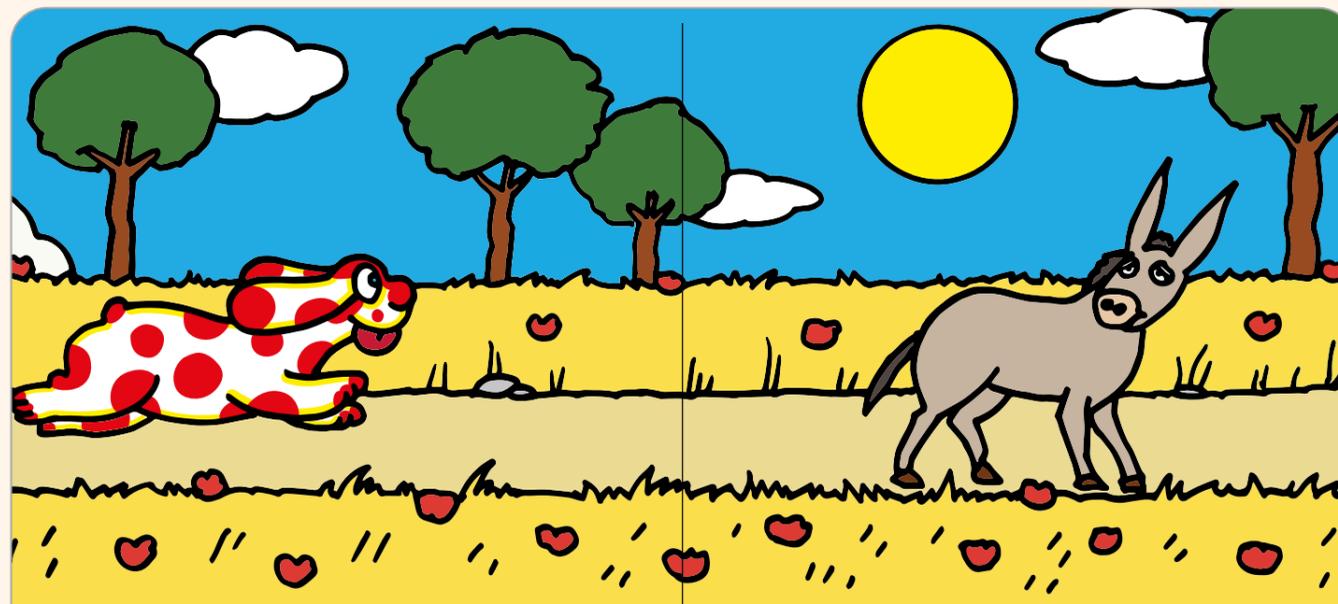
SNOW WHITE



PINOCCHIO



THE PUSS IN BOOTS



È una bella giornata d'estate. Pimpa corre vicino a un campo di grano maturo. In mezzo al grano giallo spuntano i papaveri rossi. Un po' più avanti vede un somarello con la faccia triste. Pimpa gli dice: «Ciao, sono Pimpa. Tu chi sei?» «Pinocchio» risponde lui.

«Pinocchio non è un asinello, è un burattino di legno!» protesta lei. «Io sono un burattino, ma qualcuno ha fatto una magia e mi ha trasformato in un somaro!» si lamenta l'altro. «È per questo che hai quella faccia triste?» chiede Pimpa. «Sì, vorrei tornare com'ero prima!»



«Sei quella della fiaba che mi racconta Armando?» «Sì!» «Cosa fai qui nel bosco?» «Sono venuta a giocare con la neve, mi piace molto» dice Biancaneve. «È abiti in un castello?» chiede Pimpa. «No, abito in una casetta poco lontano da qui» risponde lei. «Me la fai vedere?»



«Certo, andiamo a fare merenda!» dice la fanciulla. Sul tavolo della cucina c'è una torta con le fragole. «L'hai fatta tu?» chiede Pimpa. «L'ha fatta Pino, uno dei miei amici nanetti». «Sono sette, come dice Armando?» «No, sono due: si chiamano Pino e Lino» risponde Bianca.

BOARD BOOKS WITH SPECIAL ELEMENTS

Pimpa will face for the first time the most common feelings and learn how to cope with them.

FOIL



ANGER



FEAR

GLOW IN THE DARK

GLITTER



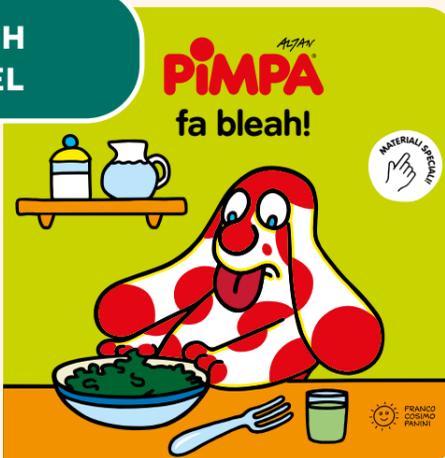
HAPPINESS



SADNESS

TOUCH & FEEL

TOUCH & FEEL

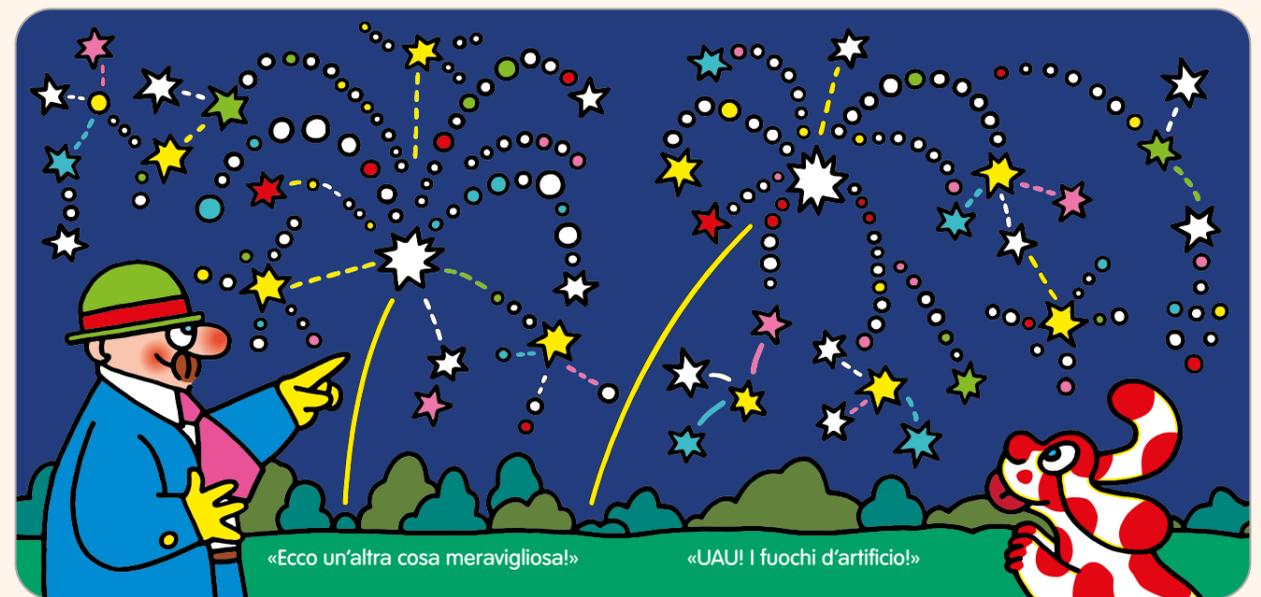
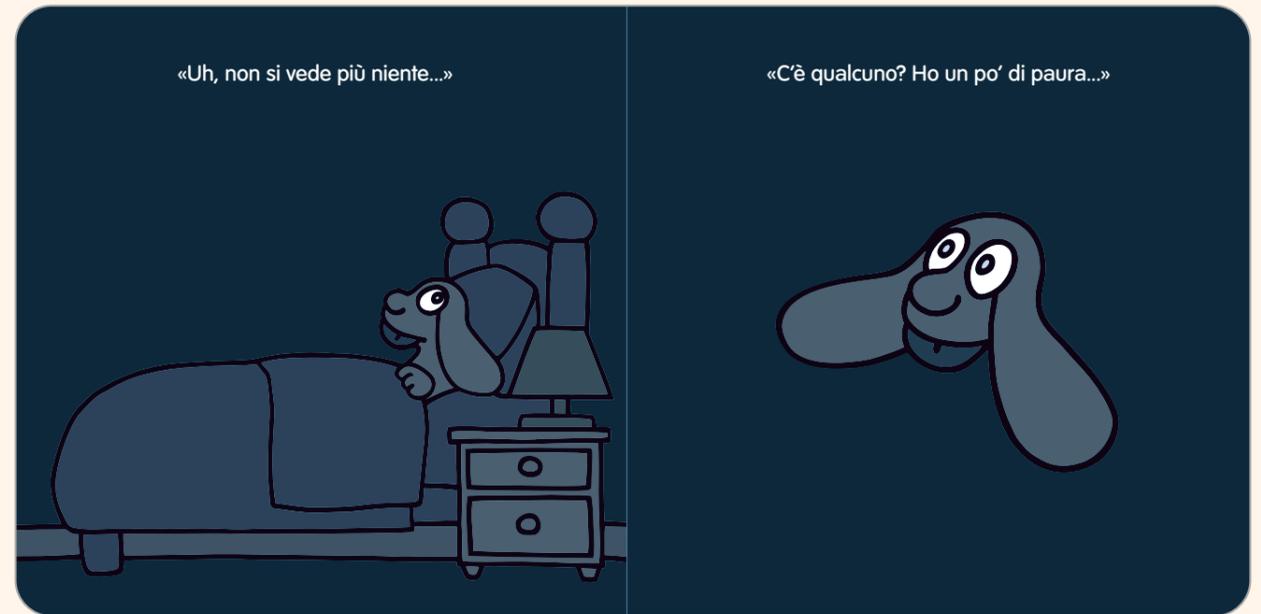


DISGUST



WONDER

HOLOGRAPHIC



Pimpa Plays...

Francesco-Tullio Altan

19 X 20 CM
10 PAGES
BOARD BOOK
ROUNDED CORNERS

PLAY WITH PIMPA, INTERACTING WITH FLAPS IN FUN HIDE-AND-SEEK ADVENTURES!

Play with the scene. A book series made for little hands, to make young children discover animals' names and play with Pimpa in the kitchen.



HIDE AND SEEK

Play with Pimpa and her animal friends in an **hide and seek** adventure.



IN THE KITCHEN

Help Pimpa **bake** a birthday cake for her friend Armando!

**WITH BIG
COLORFUL
FLAPS**



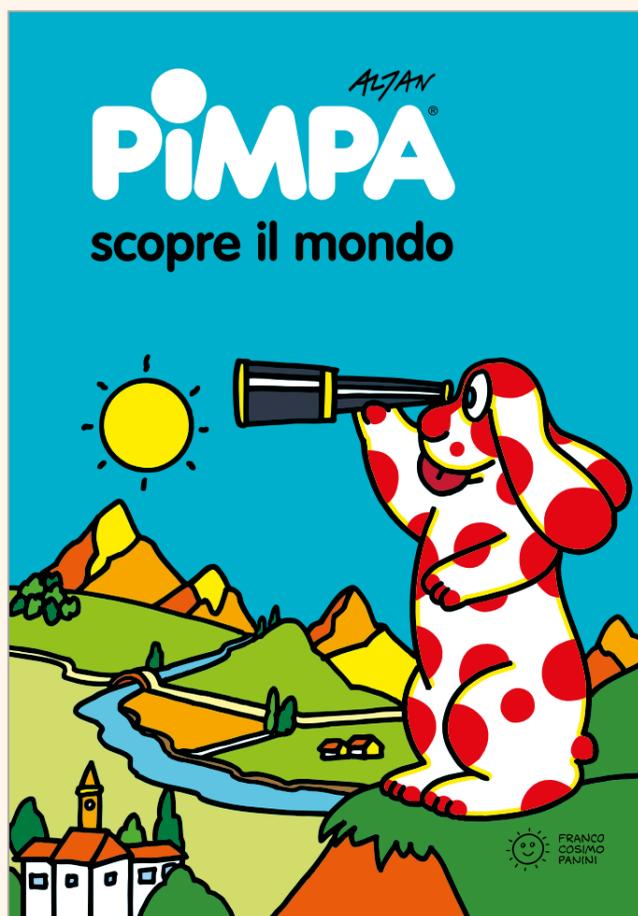
PIMPA ACCOMPANIES CHILDREN IN A JOURNEY TO DISCOVER THE WORLD AROUND THEM!

“Pimpa discovers” is the first non-fiction Pimpa’s book series. These big, colorful illustrated books will help little children learn about **things, names** and **places**, while playing.



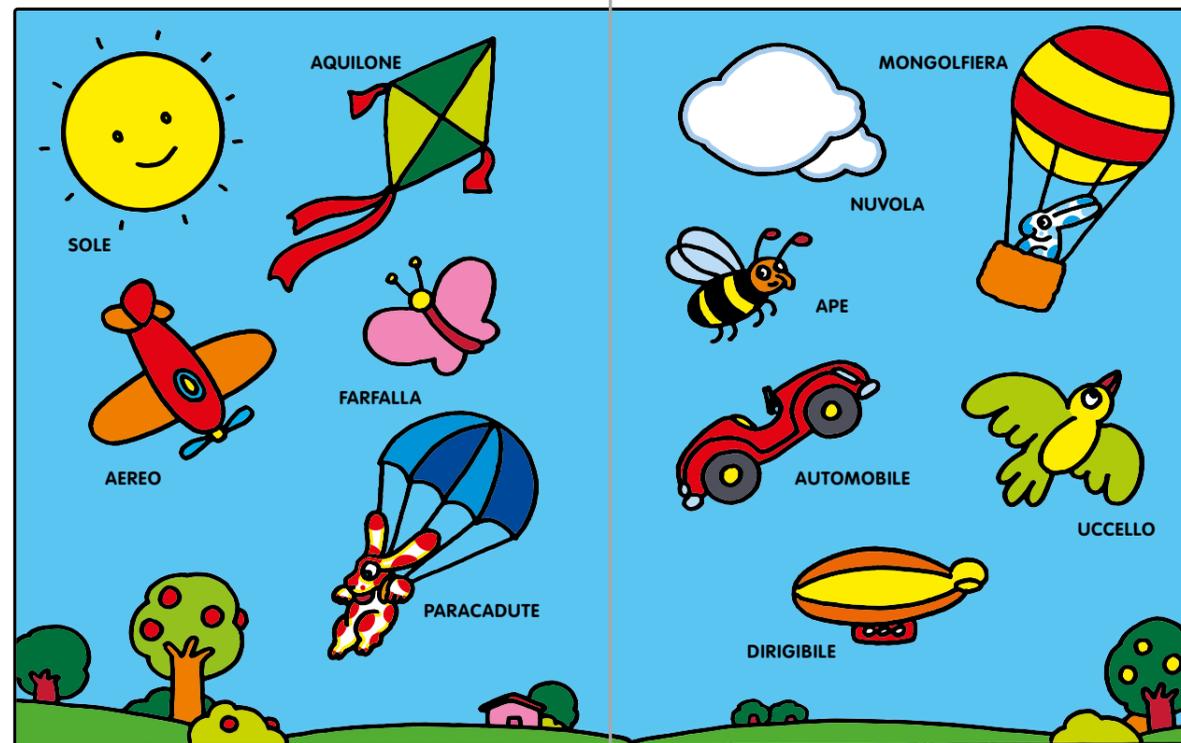
THE SCHOOL

Pimpa accompanies children to discover the **kindergarten** and what’s in it: objects, activities, things to do with classmates. A colorful book to learn new words and concepts together with Pimpa.



THE WORLD

A journey around the world to discover our planet, his **seasons, fruits, flowers, places** and **animals**. Colorful illustrations and games to learn new words with Pimpa.



Questo è il **cielo di giorno**

(con un piccolo errore)

Pimpa si prepara per andare a scuola



VA IN BAGNO



SI VESTE



FA COLAZIONE



PREPARA LO ZAINETTO

Le cose da portare a scuola



Pimpa travels through Space

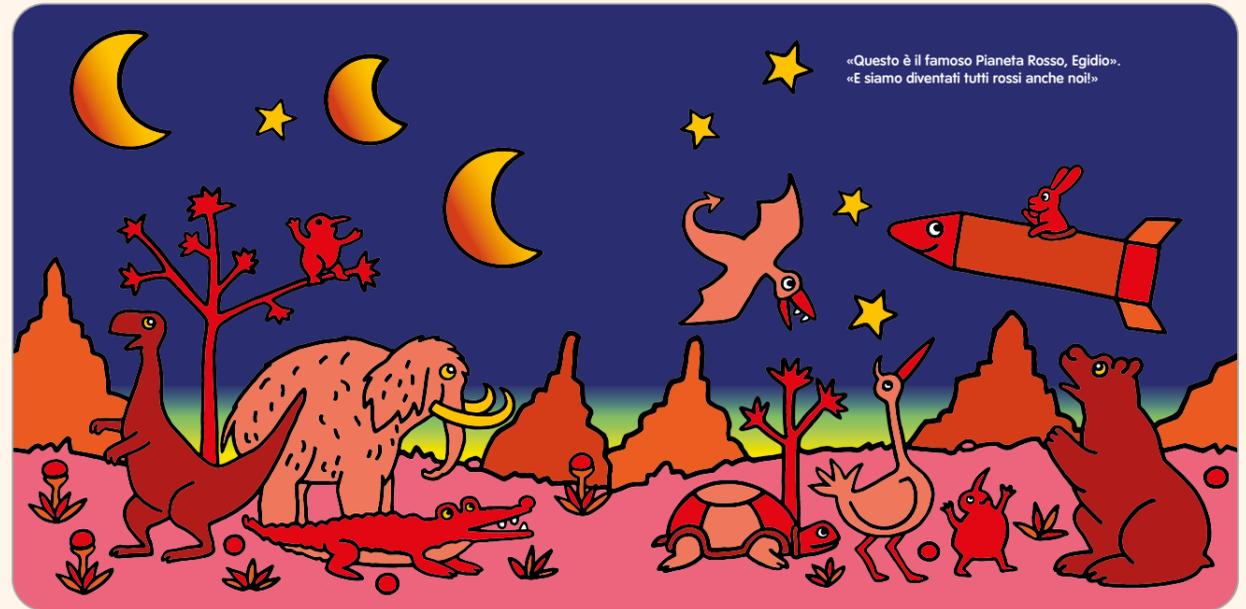
F. Tullio-Altan

24 X 24 CM
24 PAGES
BOARD BOOK
ROUNDED CORNERS

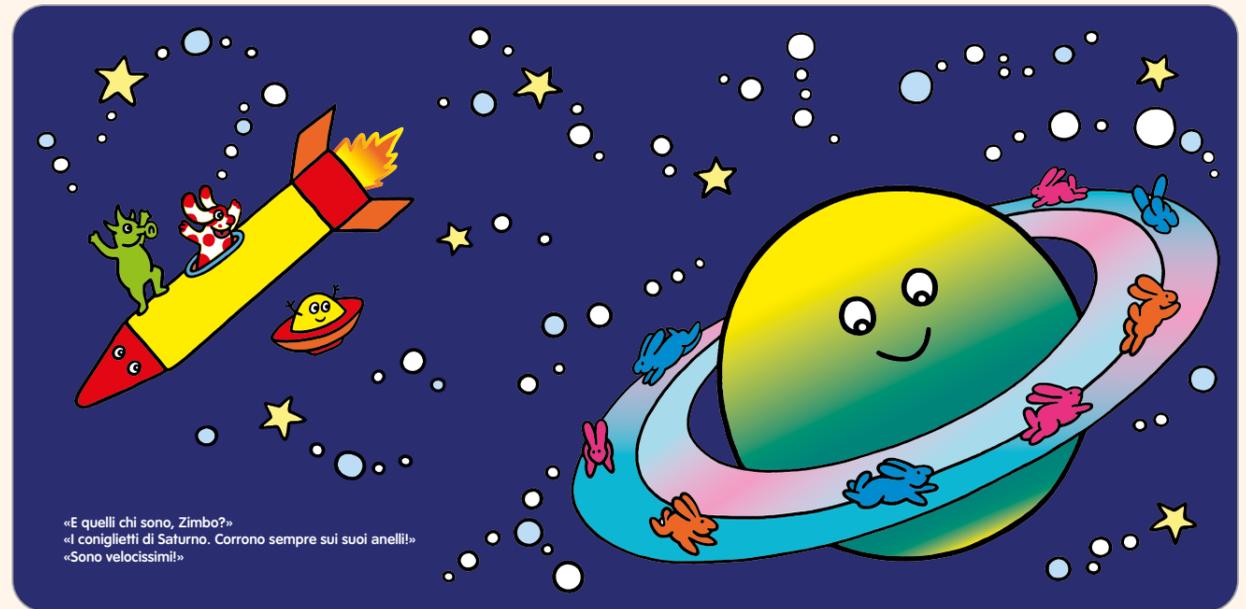
AN INCREDIBLE, COLORFUL, TOUCH-AND-FEEL SPACE JOURNEY WITH PIMPA

Pimpa travels around a galaxy full of surprises and special effects, taking children on a dreamy adventure. Every page has a different **special effect material**: glitter planets, golden stars, touch-and-feel animals and glow-in-the-dark scenarios!

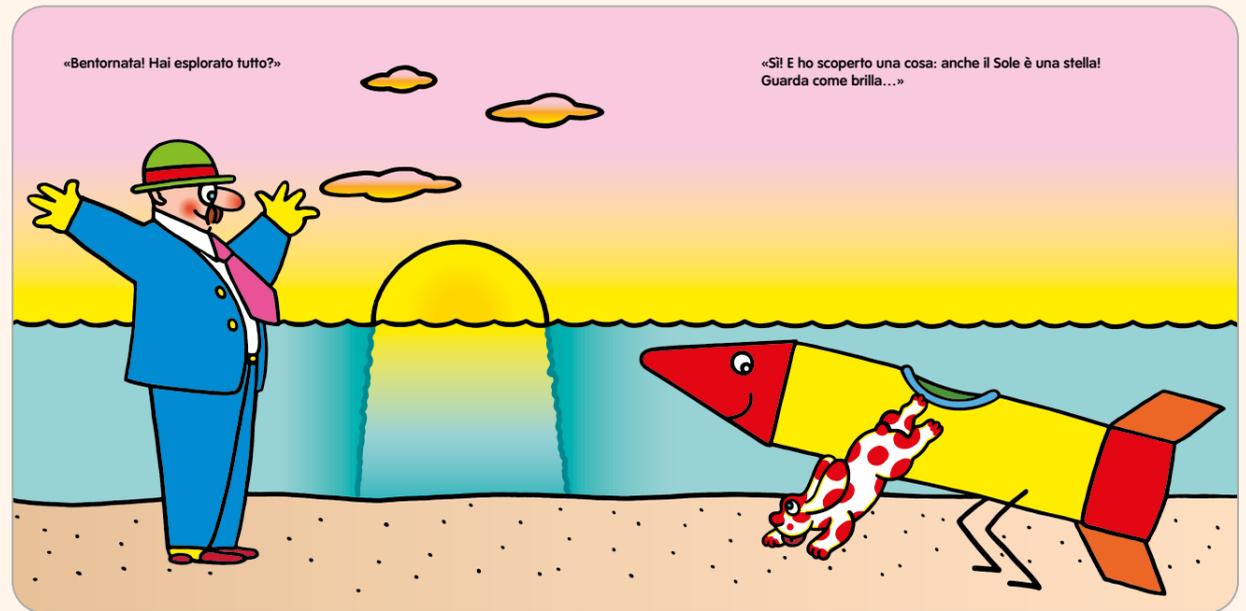
WITH
GLOW-IN-THE-DARK
AND
TOUCH-AND-FEEL
MATERIALS



«Questo è il famoso Pianeta Rosso, Egidio».
«E siamo diventati tutti rossi anche noi!»



«E quelli chi sono, Zimbo?»
«I coniglietti di Saturno. Corrono sempre sui suoi anelli!»
«Sono velocissimi!»



«Bentornata! Hai esplorato tutto?»

«Sì! E ho scoperto una cosa: anche il Sole è una stella!
Guarda come brilla...»

Wake up, Julius!

N. Costa

23 X 20 CM
12 PAGES
BOARD BOOK

A SHAPED BOARD BOOK FOR LITTLE HANDS, A STORY FULL OF COLORS AND TENDERNESS!

A book to **wake up with a smile!** There are a lot of things to do to have a nice day: a good breakfast, then washing your teeth, wearing the right clothes if it's hot or cold outside, playing with your friends... so, what are you waiting for? Wake up, Julius!

KEY POINTS:

- » A story to help children waking up
- » Soft shaped BOARD BOOK
- » A fun, colorful adventure
- » Learn about waking up practices



Travelling with Caterina the goose

N. Costa

23 X 20 CM
12 PAGES
BOARD BOOK

A NEW FUN ADVENTURE FOR LITTLE ONES, IN A COLORFUL SHAPED BOARD BOOK!

It's a wonderful, sunny day, and Caterina the Goose wants to take her friends to the sea! She cooks a nice meal to have a pic-nic and prepares her car for Julius, Tommaso, Laura and everyone else who want to join them. The journey will be **full of surprises and fun!**

KEY POINTS:

- » A fun story about friendship
- » Soft shaped BOARD BOOK
- » A book to play with



Julius the Bunny discovers

N. Costa

15 X 15 CM
16 PAGES
BOARD BOOK
ROUNDED CORNERS

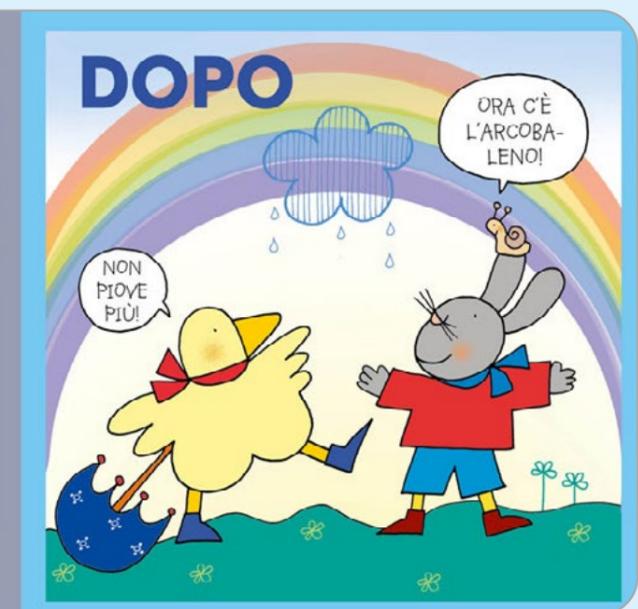
BOARD BOOKS FOR THE LITTLE ONES, TO DISCOVER THE WORLD

This book series helps children discovering the world along with Julius the Bunny.

Big, colorful illustrations and simple texts are used to **facilitate the learning process**, and the light board with rounded corners is perfect to be hold by little, curious hands.



- TOPICS:**
- » colors
 - » numbers
 - » opposites
 - » geometric shapes
 - » emotions
 - » before and after
 - » days of the week
 - » months and seasons



Magical Words

N. Costa

14 X 18 CM
56 PAGES
PAPERBACK
ROUNDED CORNERS

SWEET STORIES TO LEARN EMPATHY AND KINDNESS

This book series suggest children the correct way to be around others, treating them with **empathy** and **kindness**. Julius the Bunny and his friends become an example to learn values as hospitality, gratitude and inclusion. At the end of each book there are activities and stickers to play with!



THE FOREIGN BEAR



THE BULLY HEDGEHOG



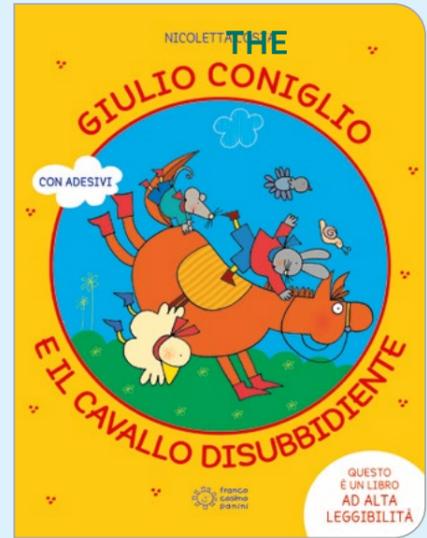
GRUMPY OWL



THE BOSSY CAT



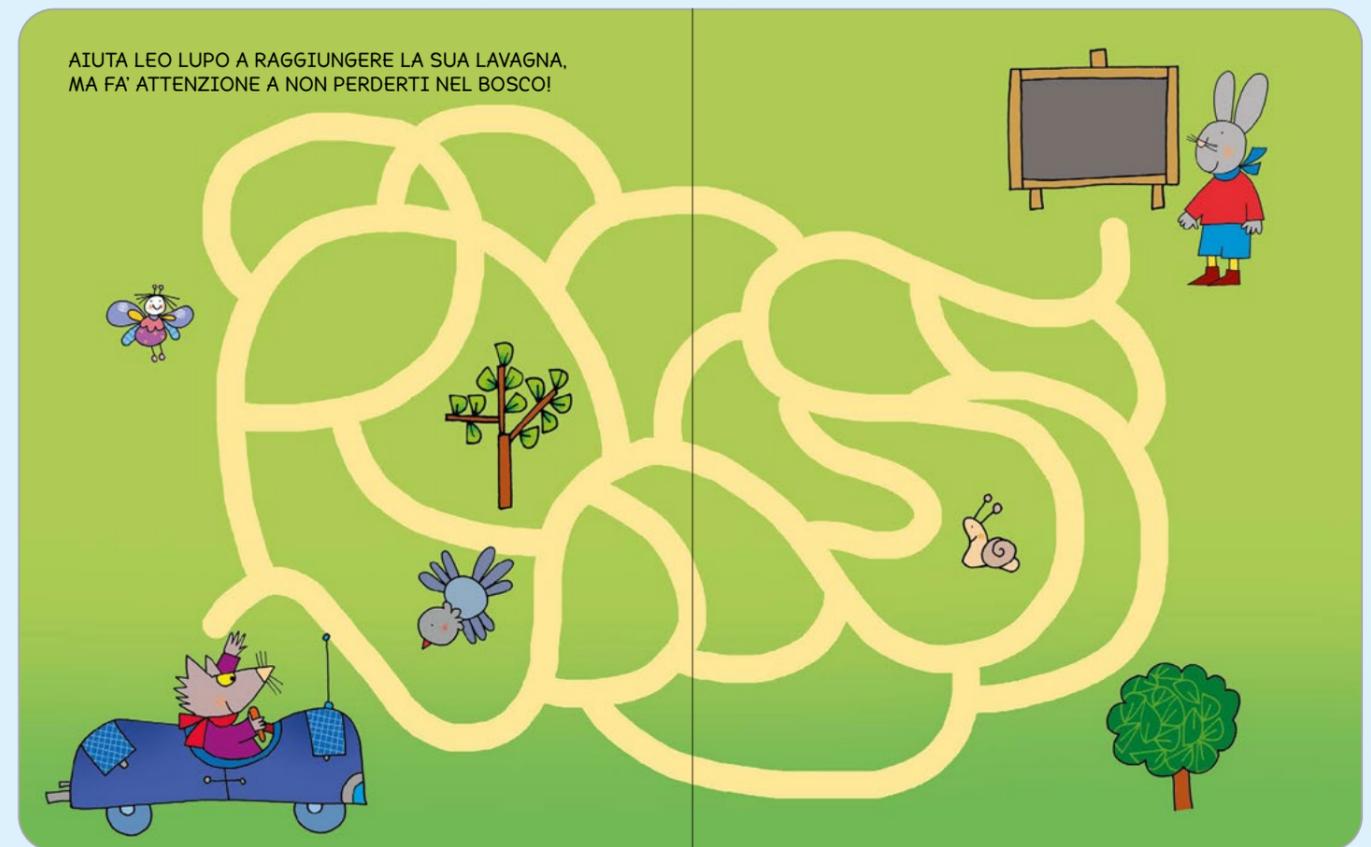
THE PRICKLY FOX



THE DISOBEDIENT HORSE



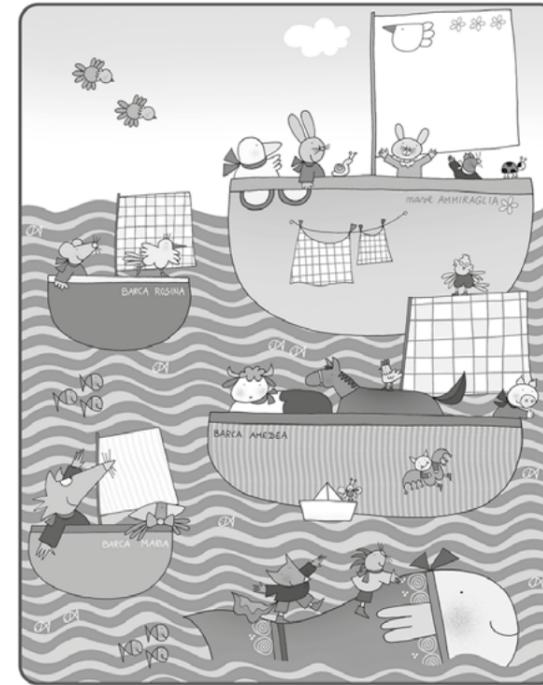
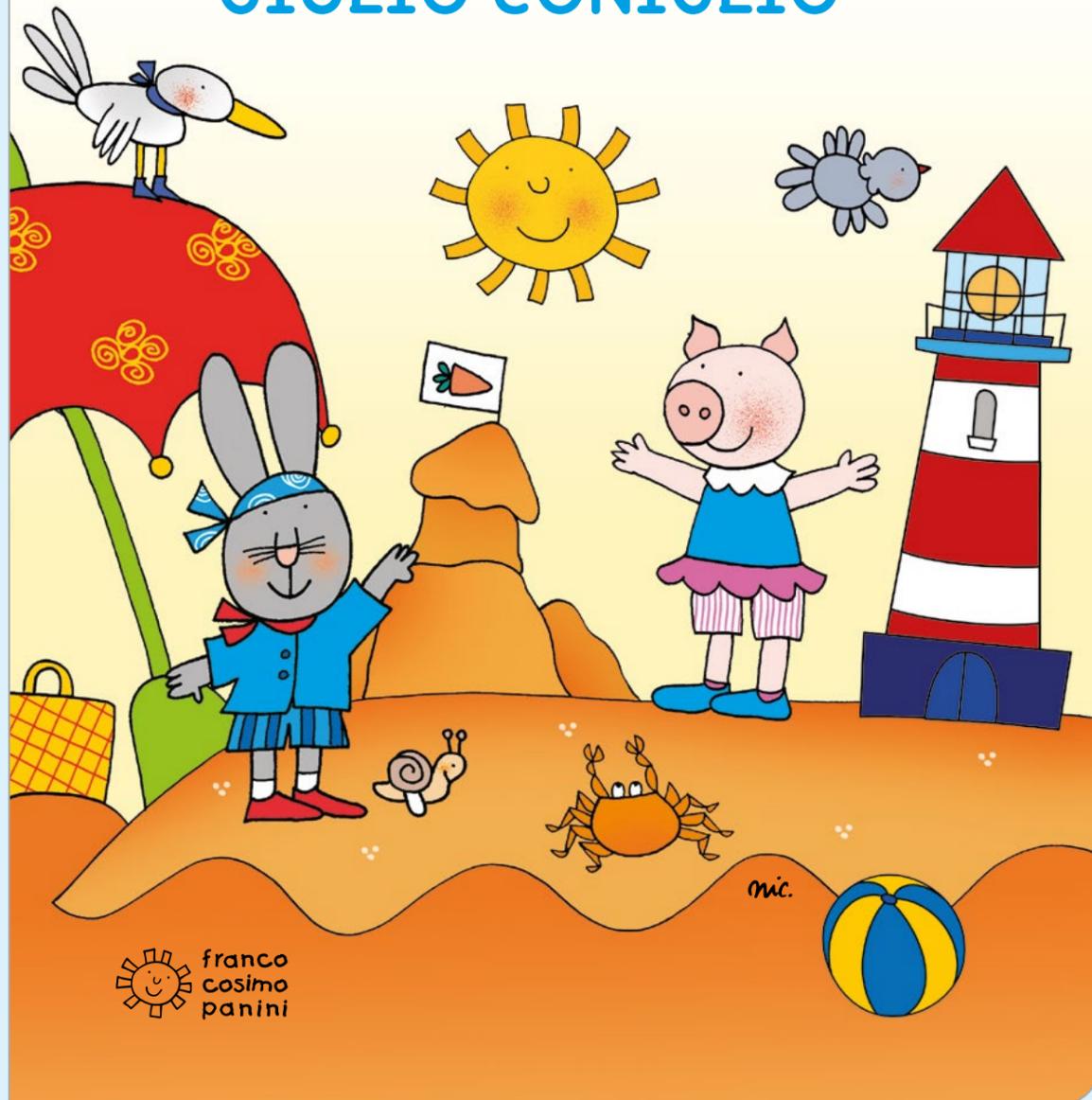
WITH STICKERS AND ACTIVITIES!



120 PAGES FULL OF PUZZLES TO PLAY WITH JULIUS THE BUNNY

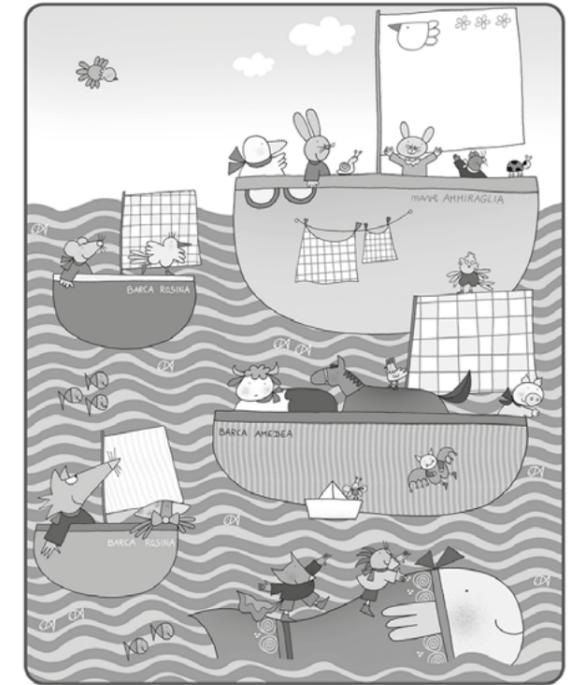
A big coloring book full of **puzzles** to play together with Julius the Bunny and his friends. Spot the difference, coloring, comics, sudoku, crossword, connect the dots and other puzzles to **stimulate the mind**, fantasy and creativity while having a lot of fun!

MILLE GIOCHI SULLA SPIAGGIA CON GIULIO CONIGLIO



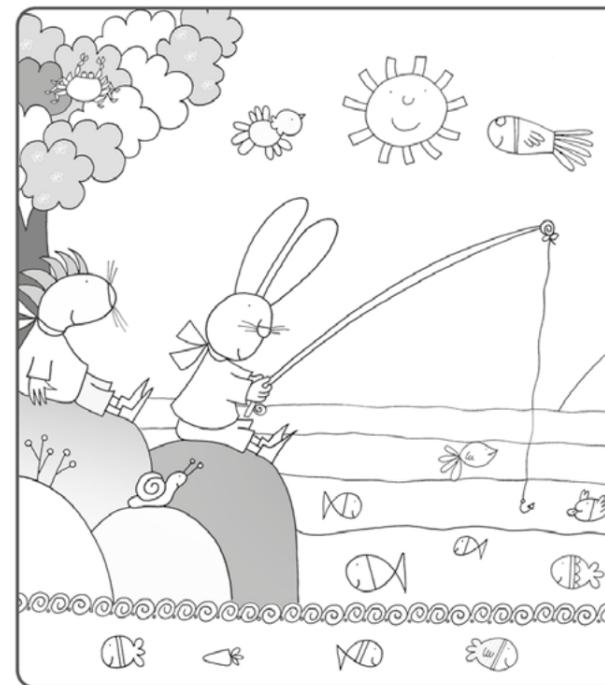
OSSERVA QUESTE 2 ILLUSTRAZIONI...

14



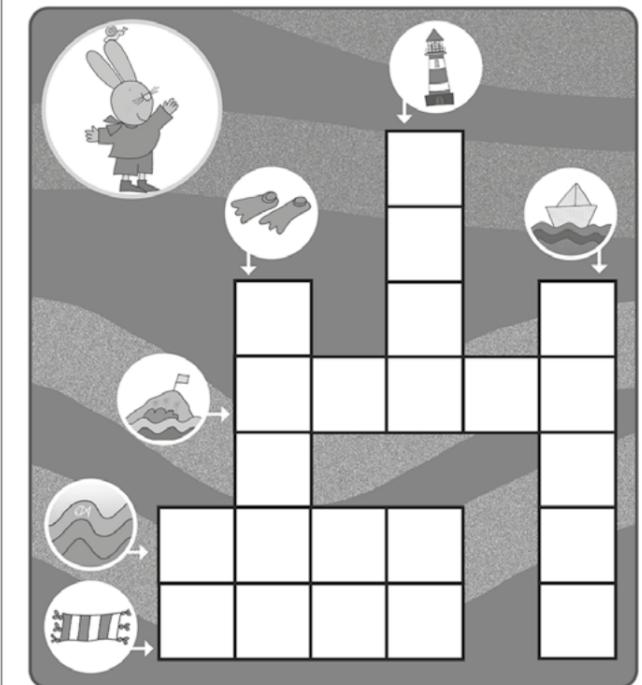
... CI SONO 6 DIFFERENZE. TROVALE TUTTE!

15



GIULIO E TOMMASO SONO ANDATI A PESCARRE, MA NELLA SCENA CI SONO 3 ERRORI. LI VEDI?

8

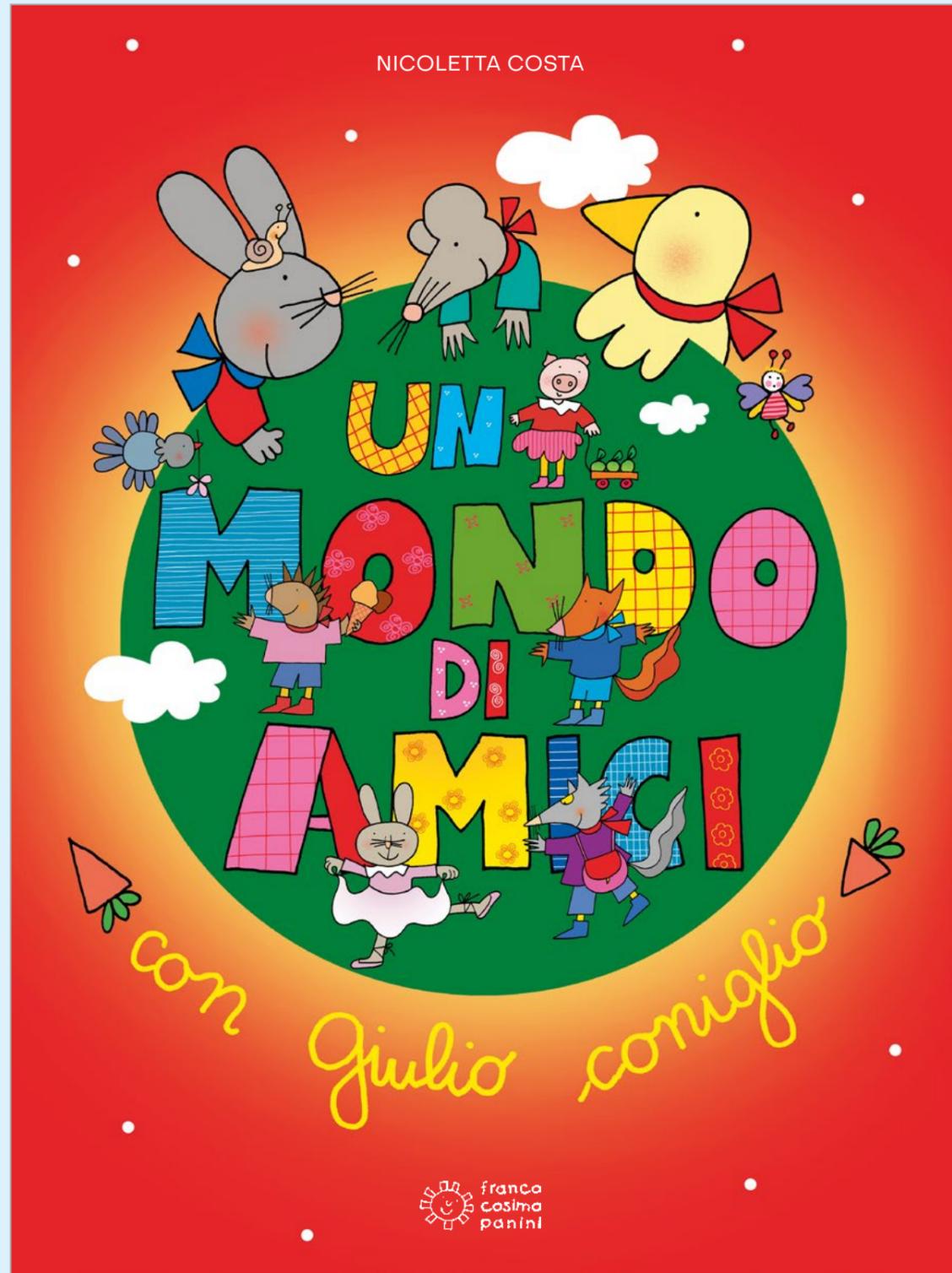


COME SI CHIAMANO QUESTE COSE? AIUTA GIULIO A COMPLETARE IL CRUCIVERBA

9

A BIG ENCHANTING BOOK TO LEARN THE MEANING OF FRIENDSHIP

In the Skylark Wood Julius the Bunny and his curious, funny friends are living peacefully. Meet them and travel in their wonderful world, full of joy and charm!



Bestiary Of Artificial Intelligence

Ammagamma, F. Fiocchi

24 X 24 CM
64 PAGES
PAPERBACK

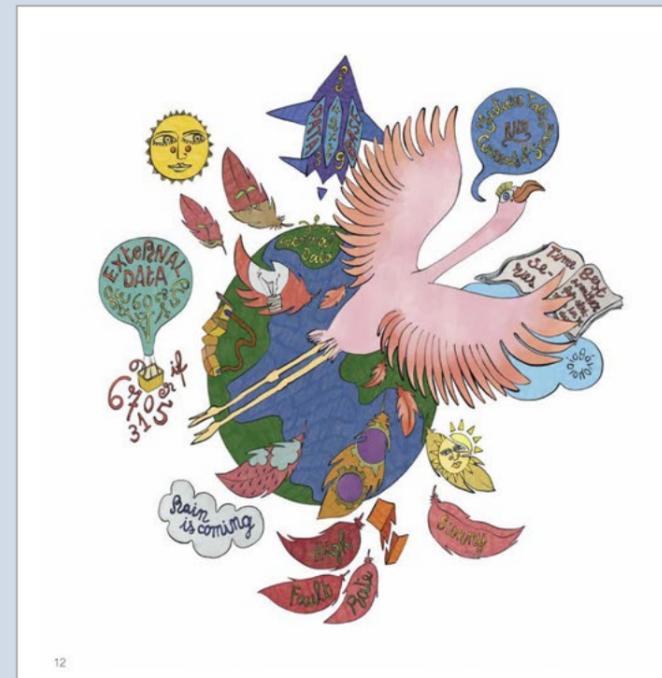
LEARN THE ARTIFICIAL INTELLIGENCE EASILY!

This Bestiary is an AMMAGAMMA project that describes **new communicative imaginaries on artificial intelligence**. Through the Bestiary, the readers can visualize, recount, and learn about a world that is difficult to understand. Through images and stories, the readers can comprehend the complexity of technologies, but also see their beauty.



Nella nostra vita frenetica abbiamo l'abitudine di fare al computer tante cose contemporaneamente; è per questo motivo che, accanto al processore, c'è un **Orologio** che manda velocemente in esecuzione un programma dietro l'altro. Noi pensiamo di fare tante cose insieme, quando invece è lui che esegue la cosa giusta al momento giusto.

L'Optimized Planning è un sistema capace di scandire i tempi e pianificare automaticamente una sequenza di azioni nella maniera più performante. Nel contesto industriale, attraverso questi modelli, si possono minimizzare i costi di produzione e gli sprechi, tenendo conto dei parametri e dei vincoli intrinseci di ogni processo. Sfruttando il potenziale dei modelli di ottimizzazione pianificata, si migliorano i programmi di lavoro e si orchestrano i processi produttivi in modo più efficiente e veloce.



Il Flamingo Anticipatore

conosciuto come Forecasting Algorithm

Su quali cose l'uomo è profondamente incerto? Sicuramente su quello che potrebbe portare il futuro, sul suo contenuto. Gli esseri umani, infatti, hanno sempre desiderato conoscerne la trama. Fin da quando se ne ha memoria, hanno provato a dare un senso a ciò che accadeva, hanno guardato le stelle per scovare nei loro movimenti qualche indizio che potesse rivelare un segno o una luce per illuminare loro la strada. Era difficile credere che non ci fosse, da qualche parte, un disegno nascosto, uno scopo.

La comprensione degli eventi passati è la materia prima per combinare le visioni del futuro. Ed è qui che sta la strategia del Flamingo Anticipatore: nella visione d'insieme e nella capacità di fare tesoro di ciò che è stato raccolto con l'esperienza.

Questo festoso profeta migratore interpreta gli eventi atmosferici riconoscendo in essi un disegno trascorso e, valutando i rischi di ogni spostamento, precorre le mutazioni a lungo termine. A volte regala la conoscenza desiderata, altre volte la segnala in modo inaspettato. Phoinikópteros vuol dire "dalle piume rosse": le piume infuocate che lo straordinario volatile lascia cadere sulla Terra, rivelando ai più fortunati i tanto agognati, prossimi, fuggitivi eventi.

THE AUTHOR

AMMAGAMMA
Ammagamma is a community of over 60 professionals including mathematicians, engineers, computer scientists, philosophers, and designers, animated by curiosity and passion. They accompany people in the understanding and use of AI, so that they can feel free to make the right choice being aware of the impacts of the decisions made. Their aim is to contribute to the development of a society aware of the potential, implications, and impacts of technology.