CARTELLA STAMPA · AUTUNNO 2026

Lanterna

BOOKS ✦ JUNIOR

La linea ragazzi di Lanterna Books, piccola casa editrice indipendente. Avventure, misteri e giochi di logica illustrati per bambini e ragazzi dai 3 ai 12 anni. Storie che accendono la curiosità per la storia, la scienza e il ragionamento.

IT · ES · DE · FR · EN











La redazione di Lanterna Books Junior

lanternabooks@gmail.com · Instagram @lanternabooks

I PIÙ AMATI DAI LETTORI

I nostri best seller

Due titoli della casa editrice sono oggi al primo posto della loro categoria su Amazon.it, con oltre 320 valutazioni dei lettori.



N.1

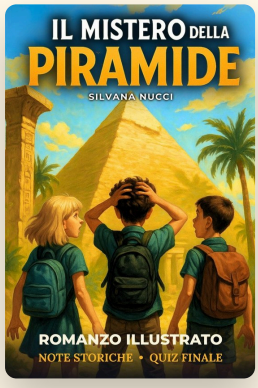
in «Avventure di fantascienza per bambini» · n.2 in «Antiche civiltà per ragazzi»

Intrappolati nella storia

Elizabeth Gusman · romanzo illustrato · 8-12 anni · B0F8VWF38Y

201 valutazioni su Amazon.it · 4,3 su 5

> «Scritto molto scorrevole, ottimo per bambini dagli 8 anni in su.»



N.1

in «Storia antica per bambini», «Storia antica per ragazzi» e «Narrativa storica di esplorazioni e scoperte per bambini»

Il mistero della piramide

Silvana Nucci · romanzo illustrato d'avventura e mistero · 8-12 anni · B0FG85MNQW

120 valutazioni su Amazon.it · 4,4 su 5

> «L'ho comprato per mio figlio che è in quarta elementare e si stanno approcciando al mondo egizio. L'ha letto subito e con grande entusiasmo.»

Anche all'estero

N.1 in 2 categorie — ES
Perdidos en el tiempo
104 valutazioni · 4,6/5

93 valutazioni — DE
Die Akademie der Magie 1
4,7/5 · Band 2: 61 valutazioni

70 valutazioni — DE
Verloren in der Zeit
n.4 Geschichte des Nahen Ostens

31 valutazioni — FR
Piégés dans le temps
4,4/5 · n.14 Fiction Moyen-Âge

★★★★★

Piaciuto molto a mio figlio di 12 anni, non un gran lettore. Il libro è stato coinvolgente e di facile lettura.

Un cliente su Amazon.it · *Il mistero della piramide*

Dati rilevati su Amazon.it, .es, .de e .fr l'11 novembre 2026; le classifiche cambiano ogni giorno.

LA CASA EDITRICE

Chi siamo

Lanterna Books Junior è la linea ragazzi di Lanterna Books, piccola casa editrice indipendente. Pubblichiamo romanzi illustrati d'avventura e di mistero, fantasy, divulgazione e libri-gioco di logica e quaderni di attività per lettori dai 3 ai 12 anni, in cinque lingue.

5
lingue · IT ES DE FR EN

780+
valutazioni dei lettori su Amazon in 4 paesi

3-12
anni, dai primi giochi al romanzo

3 × N.1
di categoria su Amazon in Italia e Spagna

La nostra linea editoriale

Storie ancorate alla realtà. Ogni avventura parte da luoghi ed epoche veri: l'Egitto dei faraoni, la Biblioteca di Alessandria, la Firenze di Leonardo, Santorini.

Imparare senza accorgersene. Alla fine dei romanzi una sezione spiega che cosa è vero nella storia, e un quiz invita a verificare quello che si è scoperto.

Leggere, osservare, ragionare. Enigmi, mappe e libri-gioco di logica tipo sudoku allenano il ragionamento, senza schermi.

Per ogni tipo di lettore. Dai quaderni di attività per i 3-5 anni ai romanzi di 150 pagine, pensati anche per chi non è (ancora) un gran lettore.

Il nostro pubblico

Bambini e ragazzi della scuola primaria e della secondaria di primo grado, i loro genitori, gli insegnanti e le biblioteche scolastiche.

Dove si trovano i libri

Tutti i titoli sono disponibili su Amazon, in cartaceo e in formato Kindle. Per ogni titolo indichiamo il codice ASIN: basta digitarlo nella ricerca di Amazon.it.

Materiali per la stampa

Copertine in alta risoluzione, estratti in PDF, illustrazioni interne e logo sono disponibili su richiesta, e a breve sul nostro sito.

Copie per recensione

Inviamo volentieri una copia cartacea in omaggio a blog, riviste, biblioteche e insegnanti. Se ne parlerete, vi chiediamo solo un parere sincero, positivo o no, e di indicare che il libro è stato ricevuto in omaggio.

lanternabooks@gmail.com

COMUNICATO STAMPA

Novembre 2026 · Novità per ragazzi 8-12 anni

Sei epoche, un astrolabio e i taccuini di Leonardo: torna l'avventura di «Intrappolati nella storia»

Esce per Lanterna Books Junior «Il taccuino di Leonardo da Vinci», secondo volume della serie di Elizabeth Gusman: un romanzo illustrato per lettori dagli 8 ai 12 anni che attraversa la storia, dalla Preistoria alla Firenze del Rinascimento, e si chiude con un quiz.

Luca e Giulia hanno dodici anni e un segreto: un astrolabio capace di aprire le porte del tempo. Quando, sfogliando i taccuini di Leonardo da Vinci, scoprono un messaggio del loro amico Philippus, rimasto intrappolato nel Rinascimento, capiscono che devono ripartire. Per riportarlo indietro dovranno ritrovare cinque frammenti dispersi nella storia.

Il viaggio li porta in una grotta preistorica dove un cacciatore conta le lune su un osso inciso, su un drakkar vichingo che naviga nella nebbia con una «pietra del sole», nella Biblioteca di Alessandria, in un santuario giapponese e nella Parigi della Rivoluzione, dove si misura la Terra per inventare il metro. L'ultima tappa è la Firenze di Leonardo.

> «Volevamo un romanzo che si legge come un'avventura e che, chiuso il libro, lascia ai ragazzi la voglia di verificare: è successo davvero?»
>
> — La redazione di Lanterna Books Junior

Come nel primo volume, che su Amazon.it ha superato le 200 valutazioni dei lettori ed è n.1 nella sua categoria, il romanzo alterna azione, enigmi e personaggi storici. Ogni capitolo è accompagnato da un'illustrazione in bianco e nero.

Alla fine del libro, la sezione **«Che cosa è vero in questo libro»** racconta i fatti reali incontrati dai protagonisti: le ossa incise della Preistoria, il cristallo dei navigatori vichinghi, il calendario giuliano, la misura del meridiano da Dunkerque a Barcellona. Il quiz **«Hai viaggiato bene?»**, dodici domande con le risposte, permette di giocare da soli, in famiglia o in classe.

Il volume si legge anche senza aver letto il primo ed è pensato per i lettori che hanno superato i libri illustrati, compresi quelli che faticano a trovare un romanzo che li appassioni.



Intrappolati nella storia – Il taccuino di Leonardo da Vinci · Elizabeth Gusman · Lanterna Books Junior
Romanzo illustrato · 8-12 anni · 150 pagine · brossura 15,2 × 22,9 cm · 12,90 € · anche in formato Kindle
Uscito il 22 settembre 2026 · ISBN 979-8176326208 · ASIN B0HKRC9WQB · disponibile su Amazon.it
Contatti stampa: la redazione di Lanterna Books Junior · lanternabooks@gmail.com

SCHEDA LIBRO · NOVITÀ

Il taccuino di Leonardo da Vinci



Collana Intrappolati nella storia, vol. 2 (si legge anche da solo)

Autrice Elizabeth Gusman

Età 8-12 anni · 4ª-5ª primaria, 1ª-2ª media

Formato brossura, 15,2 × 22,9 cm, 150 pagine, illustrazioni in bianco e nero

Uscita 22 settembre 2026

Prezzo 12,90 € · disponibile anche Kindle

ISBN 979-8176326208 · **ASIN** B0HKRC9WQB

Primo volume Intrappolati nella storia (B0F8VWF38Y)

In breve

Un romanzo d'avventura illustrato che attraversa sei epoche della storia sulle tracce dei taccuini di Leonardo da Vinci, e si chiude con un quiz.

La storia

Luca e Giulia, 12 anni, scoprono nei taccuini di Leonardo un messaggio del loro amico Philippus, rimasto intrappolato nel Rinascimento. Grazie all'astrolabio partono per riportarlo indietro: in ogni epoca li aspetta un frammento da ritrovare e una prova da superare.

Le tappe del viaggio

Preistoria · il calendario d'osso del cacciatore

Vichinghi · la pietra del sole della navigatrice

Alessandria · la sfera celeste del sapiente

Giappone · lo specchio di stelle

Parigi, Rivoluzione · il cerchio di rame dell'agrimensore

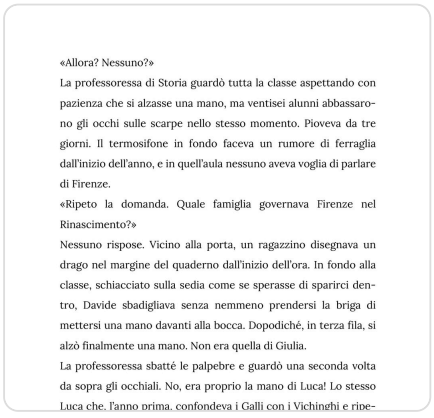
Firenze · il vecchio di Firenze, e Leonardo

Temi

Amicizia e lealtà · coraggio · curiosità scientifica · misurare il tempo e lo spazio · la storia come grande avventura.



Un'illustrazione del primo capitolo



«Allora? Nessuno?»
La professoressa di Storia guardò tutta la classe aspettando con pazienza che si alzasse una mano, ma ventisei alunni abbassarono gli occhi sulle scarpe nello stesso momento. Pioveva da tre giorni. Il termosifone in fondo faceva un rumore di ferraglia dall'inizio dell'anno, e in quell'aula nessuno aveva voglia di parlare di Firenze.
«Ripeto la domanda. Quale famiglia governava Firenze nel Rinascimento?»
Nessuno rispose. Vicino alla porta, un ragazzino disegnava un drago nel margine del quaderno dall'inizio dell'ora. In fondo alla classe, schiacciato sulla sedia come se sperasse di sparirci dentro, Davide sbadigliava senza nemmeno prendersi la briga di mettersi una mano davanti alla bocca. Dopodiché, in terza fila, si alzò finalmente una mano. Non era quella di Giulia.
La professoressa sbatté le palpebre e guardò una seconda volta da sopra gli occhiali. No, era proprio la mano di Luca! Lo stesso Luca che, l'anno prima, confondeva i Galli con i Vichinghi e ripe-

L'incipit: «Allora? Nessuno?»



Che cosa è vero in questo libro
Luca e Giulia sono inventati. Anche l'astrolabio, ovviamente. Ma quasi tutto quello che incontrano per strada è esistito davvero, ed ecco quello che puoi verificare da solo.

Le ossa incise della Preistoria
Ossa coperte di tacche regolari sono state ritrovate in diverse grotte d'Europa e d'Africa. Alcune hanno più di ventimila anni. Molti studiosi pensano che quelle tacche servissero a contare le notti e a seguire le fasi della Luna. Sarebbero allora i più antichi calendari conosciuti.
Anche le pitture delle grotte sono reali: cavalli, bisonti, cervi e mani contornate d'ocra soffiata si trovano a Lascaux, a Chauvet e ad Altamira. Certe hanno trentamila anni e sono conservate meglio di quadri dipinti tre secoli fa.

«Che cosa è vero in questo libro»

SCHEDA LIBRO · I MISTERI DI SILVANA NUCCI

Il mistero dell’antico museo



Collana I misteri di Silvana Nucci (ogni volume si legge da solo)

Autrice Silvana Nucci

Età 8-12 anni · dalla 3ª primaria alla 2ª media

Formato brossura, 15,2 × 22,9 cm, 104 pagine, illustrazioni in bianco e nero

Uscita 25 settembre 2025

Prezzo 10,99 € · disponibile anche Kindle

ISBN 979-8267091183 · **ASIN** B0FSRJ5KBF

Su Amazon.it n.4 in «Narrativa sulla preistoria per bambini» (13/11/2026)

In breve

Un romanzo illustrato d’avventura e mistero in un museo dove la storia si risveglia: cinque sale, cinque epoche, cinque prove da superare per uscire.

La storia

Un sabato mattina Iris, Jordan e Ivan, 12 anni, si ritrovano al Museo Storico Centrale della loro città. Iris, che sa leggere le scritture antiche, decifra ad alta voce una pietra sumera: salta la corrente, le porte si bloccano e una voce annuncia «Cinque epoche. Cinque prove. Solo chi ricorderà ogni cosa, uscirà…».

Mentre gli adulti parlano di un guasto, le sale prendono vita. Per uscire, i tre ragazzi dovranno unire i loro talenti: la poliglotta, il coraggioso e il genio della storia. E Iris e Ivan, rivali all’inizio, dovranno imparare a fare squadra.

Le cinque prove

Egitto e Babilonia · il Lamassu e Ramses II

Roma · Scipione e Annibale

Rinascimento · Leonardo, Michelangelo, Galileo, Machiavelli

Novecento · da Marie Curie a Primo Levi

Preistoria · il tirannosauro

Alla fine · pianta del museo, linea del tempo, quiz

Un mistero da risolvere

Enigmi da sciogliere insieme ai protagonisti: la scrittura a specchio di Leonardo, un numero nascosto, i tre indovinelli di un automa.

Temi

Dalla rivalità all’amicizia · lavoro di squadra · coraggio · la memoria · il rispetto dei musei e del patrimonio.

DENTRO IL LIBRO

Tre esploratori, cinque sale, un quiz


ECCO I NOSTRI TRE ESPLORATORI!

Iris
12 anni · la poliglotta
Appassionata di lingue antiche, legge la scrittura cuneiforme e i geroglifici come se fossero fumetti. Ha una zazzera di ricci rossi... e un caratterino tutto pepe!

Jordan
12 anni · il coraggioso
Studiare non è proprio la sua passione, ma quando c'è da rischiare è il primo a farsi avanti. Con suo cugino Jason scommette su tutto... e di solito vince lui!

Ivan
12 anni · il genio della storia
Dicono che sappia la storia meglio di un libro. Serio e prudente, non toccherebbe mai un reperto senza permesso... o quasi!

I tre protagonisti, presentati all'inizio del libro



La sala egizia prende vita


IL MUSEO DELLE CINQUE PROVE

Ecco il percorso di Iris, Jordan e Ivan, sala dopo sala. Ti ricordi che cosa è successo in ognuna?

1 Antico Egitto e Babilonia: il Lamassu si risveglia, e solo una preghiera in lingua babilonese può calmarlo.
2 Antica Roma: Scipione e Annibale non smettono di combattere. Serve un gesto di pace.
3 Rinascimento: l'automa di Leonardo, un indovinello scritto al contrario, Michelangelo, Galileo e Machiavelli.
4 Novecento: i grandi del secolo discutono senza ascoltarsi. Bisogna metterli d'accordo.
5 Preistoria: il tirannosauro si risveglia... e solo il fuoco può fermarlo.

«Il museo delle cinque prove», alla fine del libro

Che cosa è vero in questo libro?

Due pagine finali separano il vero dall'inventato. Per esempio:

Il Lamassu: vero! Statua guardiana assira con testa umana, corpo di toro e ali d'aquila; se ne vedono al British Museum e al Louvre.

Scipione e Annibale: veri... ma la pace è inventata. Nella realtà, a Zama nel 202 a.C., Scipione sconfisse Annibale.

Il T-rex e l'Homo sapiens: veri, ma non si sono mai incontrati.

Un assaggio del quiz

Come scriveva Leonardo nei suoi quaderni?

○ a) Solo in latino ○ b) Con dei numeri
○ c) Al contrario, da destra a sinistra

Chi ha vinto il premio Nobel in due scienze diverse?

○ a) Albert Einstein ○ b) Marie Curie
○ c) Frida Kahlo

Nel libro: 10 domande e una domanda bonus, con le soluzioni spiegate e il punteggio «Conta le tue stelle!».

Per la classe: la linea del tempo «Un viaggio di 66 milioni di anni» mette in fila i protagonisti delle cinque prove, dal tirannosauro al Novecento.

PER INSEGNANTI E BIBLIOTECHE

In classe con «Il taccuino di Leonardo»

Per chi: 4ª e 5ª primaria, 1ª e 2ª secondaria di primo grado.
Discipline: italiano, storia, geografia, scienze, educazione civica.
Competenze: lettura e comprensione, collocare eventi nel tempo e nello spazio, distinguere fatti e invenzione, ragionamento.

Nel libro: la sezione «Che cosa è vero in questo libro» con le fonti dei fatti storici, e il quiz «Hai viaggiato bene?» con 12 domande e le risposte.

Sei idee per la classe

1 La linea del tempo

Collocare su una grande linea del tempo le sei tappe del viaggio, dalla Preistoria al Rinascimento, con un disegno o un oggetto per ciascuna epoca.

2 Vero o inventato?

Prima di leggere la sezione finale, la classe vota: il calendario d'osso, la pietra del sole, la misura del meridiano... sono esistiti davvero? Poi si verifica.

3 Misurare come i sapienti

Dalla sfera celeste di Alessandria al metro della Rivoluzione: misurare l'ombra di un bastone durante la giornata, o il cortile con il proprio passo.

4 Il mio taccuino

Come Leonardo, ogni alunno riempie una pagina di taccuino: un disegno osservato dal vero, una domanda, un'invenzione, qualche appunto.

5 Il quiz a squadre

Le 12 domande di «Hai viaggiato bene?» diventano una sfida a squadre alla fine della lettura, anche in biblioteca.

+ Logica senza schermi

Per allenare il ragionamento, le indagini tipo sudoku di *Misteri in griglia* (6-8 e 9-12 anni) si prestano a un momento di gioco a coppie.

Un assaggio del quiz

Quante volte Luca ha provato la fionda di Ika prima di colpire l'osso?

○ a) Tre volte ○ b) Sette volte ○ c) Dieci volte

Risposta nel libro, insieme alle altre undici.

lanternabooks@gmail.com

UN GIOCO DA PUBBLICARE

Un’indagine per i vostri lettori

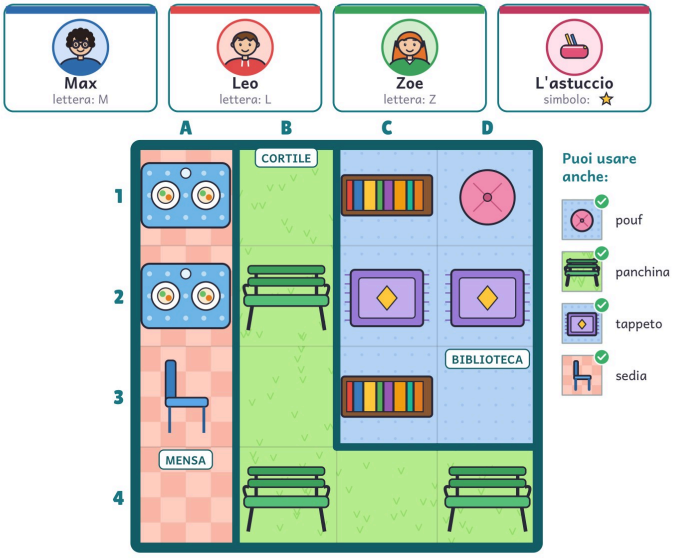
Ecco l’indagine n.1 di *Misteri in griglia – I piccoli detective* (6-8 anni), così com’è nel libro. Potete proporla ai vostri lettori, citando il libro, e pubblicare la soluzione qualche giorno dopo.

INDAGINE N° 1

L'astuccio della maestra

LIVELLO

Stamattina l'astuccio della maestra è sparito durante la ricreazione! Un solo sospettato si trovava nello stesso ambiente dell'astuccio: è il colpevole.



GLI INDIZI

- L'astuccio era proprio accanto a uno scaffale.
- Max leggeva, seduto su un pouf.
- Zoe era seduta su una sedia.
- Leo era proprio accanto a un tavolo.

Chi è il colpevole?

Cerchialo!

Come si gioca

Si leggono gli indizi e si mette ogni sospettato nella griglia: **una sola pedina per riga e per colonna**.

Il colpevole è **l’unico che si trovava nello stesso ambiente** dell’oggetto sparito.

Dalle griglie 4×4 ai 6×6: **60 indagini** per i 6-8 anni, **80 più un caso segreto** per i 9-12.

La soluzione



Le soluzioni spiegate passo per passo sono alla fine del libro.



Misteri in griglia – I piccoli detective
Milo Carter · 6-8 anni · 60 indagini, griglie da 4×4
B0HN7F2VCK



Misteri in griglia – I grandi detective
Milo Carter · 9-12 anni · 80 indagini e un caso segreto
B0HMF77CVP

IL CATALOGO

Le collane in italiano




8-12 anni · Romanzi illustrati

Intrappolati nella storia

Luca e Giulia viaggiano da un'epoca all'altra grazie a un misterioso astrolabio. Sei epoche per volume, illustrazioni, «Che cosa è vero in questo libro» e quiz finale.

Vol. 1 (B0F8VWF38Y), n.1 di categoria, 201 valutazioni · Vol. 2 – Il taccuino di Leonardo da Vinci (B0HKRC9WQB), novità.






8-12 anni · Avventure e misteri

I misteri di Silvana Nucci

Avventure illustrate con enigmi da risolvere, in luoghi carichi di storia: una piramide egizia, un antico museo, una porta magica dimenticata, l'anello perduto di Atlantide.

La piramide (B0FG85MNQW), n.1 di categoria, 120 valutazioni · L'antico museo (B0FSRJ5KBF) · La porta magica (B0FG85PDXJ) · Il quinto anello di Atlantide (B0HN88DHRR), novità.




6-8 · 9-12 anni · Libri-gioco di logica

Misteri in griglia

È sparito un oggetto: si leggono gli indizi, si sistemano i sospettati nella griglia (una pedina per riga e per colonna) e si scopre chi era da solo con l'oggetto.

I piccoli detective, 60 indagini (B0HN7F2VCK) · I grandi detective, 80 indagini + un caso segreto (B0HMF77CVP). Novità.




8-12 anni · Fantasy

L'Accademia della Magia

Quattro ragazzi ricevono una moneta misteriosa e si ritrovano in un'accademia di magia sospesa tra le nuvole. Amicizia, coraggio ed enigmi.

Vol. 1 (B0DY6KTHRW) · Vol. 2 – La battaglia degli stregoni (B0DYHLCZ9W).





5-12 anni · Divulgazione

Enciclopedie per Bambini Curiosi

Enciclopedie a colori per chi chiede sempre «perché?»: dinosauri, scienze, spazio, corpo umano e i grandi scienziati.

Dinosauri (B0F7F91Q5S) · Piccoli Geni (B0FH2JXN3Y) · Geniale come Einstein (B0F9SM6JCW).




3-5 anni · Quaderni di attività

Giochi interattivi per bambini

Labirinti di lettere, forme da ritagliare, puntini da unire, prime addizioni: quaderni a colori per imparare giocando prima della scuola.

3-4 anni (B0FK2CZNSC) · 4-5 anni (B0FKN3VQVV).

LE FIRME

Gli universi dei nostri autori

Elizabeth Gusman

Firma la serie *Intrappolati nella storia*: romanzi di viaggio nel tempo in cui l'avventura nasce dai grandi momenti della storia, con un posto speciale per le invenzioni, gli strumenti di misura e le persone che hanno cambiato il modo di guardare il mondo.

Silvana Nucci

Firma *I misteri*: romanzi d'avventura e mistero per ragazzi costruiti attorno a un luogo, una piramide, un museo, un'isola greca, dove ogni stanza o ogni tappa nasconde un enigma da risolvere con osservazione e lavoro di squadra.

Milo Carter

Firma *Misteri in griglia*: indagini di logica tipo sudoku, pensate per allenare lettura attenta e deduzione, dalla prima griglia 4×4 fino al caso segreto che collega tutti i dossier.

Charlotte Guard

Firma *L'Accademia della Magia*: un fantasy per i più giovani in cui la magia si impara insieme, tra amicizia, coraggio e prove da superare.

Contatti stampa

La redazione di Lanterna Books Junior
lanternabooks@gmail.com

Facebook: Lanterna Books
Instagram: @lanternabooks

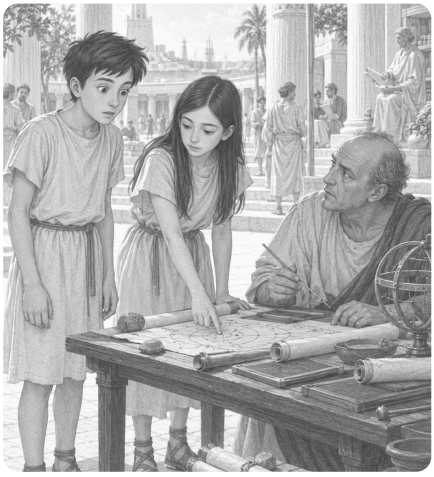
Su richiesta

- copie cartacee per recensione
- copertine in alta risoluzione
- estratti in PDF e illustrazioni interne
- schede degli altri titoli

Tutti i libri Lanterna Books Junior sono disponibili su Amazon, in formato cartaceo e Kindle. Codici ASIN indicati in ogni scheda.

Dalle pagine di «Il taccuino di Leonardo da Vinci»







Illustrazioni interne in bianco e nero, una per capitolo.