

**MEDIE****ELEMENTARI****SEBASTIANO  
RUIZ  
MIGNONE****BIOGRAFIA**

Laureato in Storia moderna – Facoltà di lettere. Vive e lavora a Torino ed ha alle spalle una solida esperienza nella narrativa per bambini. Già insegnante di lettere, è anche pittore e autore di commedie radiofoniche oltre che di sceneggiature. Ha esordito nel '96 col libro "Guidone Mangiaterra e gli Sporcaccioni" (Ed. Piemme) che ne ha subito evidenziato la fantasiosa creatività. Ormai consolidata è la sua collaborazione con Guido Quarzo, anch'egli torinese e scrittore per l'infanzia

**BIBLIOGRAFIA SINTETICA**

Guidone Mangiaterra e gli sporcaccioni, Piemme, 1996  
Il ritorno del marchese di Carabas, Economici Piemme, 1997  
Le tredici notti dei Magi. Racconti sotto le stelle viaggiando alla ricerca del re bambino, Piemme, 1997  
La classe dei mostriciattoli con P. Gilardi, Hopefulmonster, 1997  
L'estate di Bram, Economici Feltrinelli, 1999  
Friberto e le ore, SEI, 1999  
La guerra degli sporcaccioni, Piemme, 1999  
Un desbeliano è fuggito, Salani, 2000  
Pirati a Rapallo, Economici Piemme, 2001  
Cappuccetto Rosso spara, Città Nuova, 2002  
Le nuvole-drago, Piccoli, 2002  
Il pianista invisibile con S. Roncaglia e G. Quarzo, Edicolors, 2002

Il ritorno di Babbo Natale, Interlinea, 2002

Tre pinguini alla partita, Signum Scuola, 2002

L'ultimo degli Sporcaccioni, Piemme, 2002

Il cavalier vampiro, Einaudi Ragazzi, 2003

Casa pelosa, Interlinea, 2003

Il vaso da notte d'oro del re, Nuove edizioni romane, 2004

Trentuno e-mail per un piccolo principe con S. Roncaglia, EL, 2004

Il mistero della Ronda di notte, Piemme, 2004

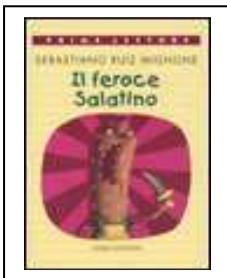
Un elefante non è una caramella con G. Quarzo, Lapis, 2004



Sebastiano Ruiz Mignone, appassionato conoscitore della storia dei pirati, trasporta il lettore in una nuova avventura del pirata Mongard e del suo amico Tommy Kid: questi, ciurma a seguito, si dirigono verso il Madagascar per dedicarsi a un redditizio contrabbando. Tracciare la rotta non è semplice, e la variopinta ciurma non perde occasione per sbeffeggiare il Capitano Mongard. A Capo Verde i pirati incontrano un paffuto mercante che gli offre un lavoro: sbarazzarsi di una terribile nave pirata che da due anni solca i mari bloccando i loro traffici, la Cacafuego. I pirati accettano, e comincia una nuova avventura per Mongard, che comprende subito che dovrà giocare d'astuzia per annientare il temutissimo vascello... Età di lettura: da 8 anni.



Dopo una serie di rocamboleschi eventi, il barbiere Mongard e il suo astuto amico Timmy Kid sono costretti a diventare pirati, e Mongard viene addirittura eletto capitano. In questa avventura la nave procede verso Hei Caluras (un'isola non segnata dalle carte nautiche): Mongard prende lezioni di spada da due bizzarri personaggi di nome Puccio e Volvèr, e Timmy scopre il fascino della vita in mare. Ben presto i pirati si ritroveranno in mezzo a una serie di avventure, tra cui l'inseguimento di un vascello pirata e l'avvistamento di una flotta inglese. Questo è solo la prima di una serie di scorribande del pirata Mongard e del suo amico Tommy, raccontate da Sebastiano Ruiz Mignone, appassionato conoscitore del mondo dei pirati. Età di lettura: da 8 anni.



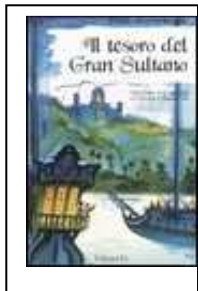
Su una tovaglia da pic-nic si fronteggiano, pronti a darsi battaglia, due schieramenti di leccornie: un testo divertente che prende in giro la guerra e le sue retoriche. Età di lettura: da 6 anni.



Sul campetto di via Tromboncino, sotto un sole feroce, si giocano gli ottavi di finale della "Coppa dei Sette Soli": Salumi Fratelli Coscia contro Cementificio Calogero e Compagni. Come ogni anno, Edu e i suoi compagni della Salumi lottano e sudano, sudano e lottano, certi della batosta. Ma attenzione... è appena sceso in campo un nuovo giocatore. Un tipo basso e tracagnotto, piuttosto peloso, che puzza anche un po'. La squadra avversaria è spiazzata. Il misterioso numero 10 avanza con la palla incollata al piede e con una serie di dribbling ubriacanti è già davanti alla porta avversaria. Tira e... GOAL! Incredibile! Ora tutto è ancora possibile... Età di lettura: da 8 anni.



Diretti a Lipis Bahru per cercare i sette dormienti d'oro, statue che stanno a guardia di un tempio sperduto nella giungla, Mongard e i suoi uomini vengono bloccati dalla flotta della terribile Cheng Shih, spietata pirata cinese che gli chiede la mappa per raggiungere l'isola dei dormienti. Mongard e i suoi giocano d'astuzia, e le consegnano una falsa mappa: in questo modo i pirati riescono a raggiungere il tempio nel cuore della giungla e a localizzare la statue. Prima però di poterle trasportare sulle navi, si trovano coinvolti nel sanguinoso conflitto tra le tribù del luogo e, dopo, dovranno affrontare di nuovo la donna pirata... Età di lettura: da 8 anni



Mongard e la sua ciurma, a bordo del Falco e della Coimbra, si cimentano in una nuova avventura: tentare di rubare il tesoro del Gran Sultano di Costantinopoli. Hanno infatti incontrato in pieno Oceano Atlantico il ladro Panajotis, un ladro greco in possesso di una chiave che permette di entrare nel Topkapi, dove il tesoro viene custodito. Ai fedelissimi di Mongard poi si aggiunge anche il principe-pirata Omar Al Tarik. Il colpo risulta difficilissimo... Età di lettura: da 8 anni.



La maga Orologina, l'unica a sapere dove si nasconde la fata custode del profumo più dolce del mondo, è stata rapita e, neanche a dirlo, tutti i sospetti cadono su Lercio, Sputo, Luridina... sugli Sporaccioni, insomma. Gardenio III, principe di Profumino e di tutte le terre odorose, vuole ritrovarla a tutti i costi. Riuscirà Guidino, il nostro eroe, a compiere anche questa impresa? Età di lettura: da 7 anni.



Forse non lo sapevate ma a San Nicolò in una bella cascina, Sherlock Holmes è tornato. O meglio, uno che gli assomiglia molto nel nome e nell'abilità a svolgere le indagini. Sherloco è appunto il suo nome e in un dicembre non ancora freddo e con un sole che scalda le penne e il becco... sì, perché questo Sherloco è un'oca, o meglio, come dice il suo amico Wuoco, un oco. In questo dicembre, dunque, è successo un fattaccio: è scomparso un tacchino. Subito Sherloco si getta nelle indagini per risolvere questo interessante caso. Età di lettura: da 8 anni.