

**100 dalykų, kuriuos reikia žinoti nuotykių ieškotojams** / [tekstų autorius Marcus Würmli]. - [2015]. - 223, [1] p. UDK: 379.83:087.5.

„100 dalykų, kuriuos reikia žinoti nuotykių ieškotojams“ – smagi ir išmintinga knyga skirta jauniems pasaulio atradėjams: joje rasite daug naudingų žinių apie gamtą, patarimų ką veikti gamtoje, kaip pasirengti paprastomis išvykoms ir ilgesnėms kelionėms, ką pasiimti į savo kuprinę, kaip orientotis vietovėse, išsivirti maisto, pasistatyti palapinę, kaip suteikti pirmąją pagalbą, kaip elgtis kalnuose, miškuose, sniegynuose.

**1000 darbelių, galvosūkių** / [vertė Asta Bartkevičiūtė]. - [2017]. - [161] p., įsk. virš. UDK: 793.7:087.5.

Ši knygelė skirta vaiko lavinimui. Užduotėlės lavins vaizduotę, ugdys pastabumą ir dėmesingumą. Reikės sujungt taškus, surast skirtumus, pereiti labirintus, surasti teisingus atsakymus į daugybę užduočių.

**101 būdas, ką veikti, kai neturi, ką veikti** / [tekstų autorė ir leidinio sudarytoja Giedrė Stankevičienė]. - [2017]. - 118, [2] p. UDK: 796.11:087.5.

Jei esi vienas namuose ir nenori nieko veikti, gali atlikti bandymus: pakeisti gėlės žiedo spalvą, „pasigaminti“ kybantį vandenį ar „šlykštuką“. O gal kartu su draugais nori išmokti žaisti „Gaidžių peštynes“ ar „Laikrodį“? Tuomet būtinai atsiversk knygą „101 būdas, ką veikti, kai neturi, ką veikti“.

Joje – daugiau nei 100 idėjų, kurias vaikai gali įgyvendinti kartu su tėvais, draugais ar net būdami vieni. Ir visos jos – ne tik smagios, bet ir skatina kūrybiškumą, norą domėtis, pažinti, atrasti. O jei nuo pasirinkimo gausos susisuks galva, geriausią užsiėmimą pasirinkti padės knygos pradžioje esantis testas.

*Pirmyn į nuotykius!*

**Daiktai ir medžiagos** / Chris Oxlade. - 2017. - 40 p. UDK: 620.1:087.5.

Smagių užduočių kupinoje knygoje „Eksperimentuok. Daiktai ir medžiagos“ paprastai paaiškinama daugybė neįtikėtinų mokslo atradimų. Tinkamai atlikti bandymus padės aiškios instrukcijos ir informatyvios nuotraukos. Žinioms patikrinti skirti įdomūs tekstai. Išmoksi užfiksuoti bandymų rezultatus.

*Pasiruošk tapti pačiu geriausiu mokslininku!*

**Kaip veikia lėktuvai** / parašė John Farndon. - 2017. - 32, [1] p., įsk. virš. UDK: 629.73:087.5.

Svajoji pilotuoti orlaivį? Domiesi aviacija? Pažvelk vidun ir perprask, kaip:

veikia reaktyviniai varikliai, ore kybo sraigtasparniai, saulės energija varomi orlaiviai, nuotoliniu būdu valdomi bepiločiai orlaiviai...

*Ir daugybė kitų mechanizmų!*

**Kokios mašinos padeda mieste** / [iš anglų kalbos vertė Jūratė Žižytė]. - [2017]. - [12] p. UDK: 629:087.5.

Tai bent mašinos! Atsivertęs šią knygą susipažinsi su naudingiausiomis miesto mašinomis ir išgirsi jų skleidžiamus garsus.

*Leiskis j smagią kelionę!*

**Kompiuteriniai žaidimai** / Jennifer Moore-Mallinos. - [2017]. - 31, [1] p. UDK: 794:004.9:087.5.

Gyvename technologijų pasaulyje, vaikus nuo mažų dienų supa įvairiausi elektroniniai prietaisai. Tačiau bėda ne šių prietaisų naudojimas. Bėda yra piktnaudžiavimas jais.

Pagrindinis šios istorijos veikėjas Railandas Volisas labai mėgsta žaisti kompiuterinius žaidimus. Apsėstas noro laimėti, Railandas tampa kompiuterinių žaidimų vampyrų auka. Ar vampyrai užvaldys Railando gyvenimą? Ar jis pamirš visus iki tol jam rūpėjusius dalykus, t. y. mokyklą, šeimą ir draugus? Ar vis dėlto jis ras būdą atsikratyti šių baisių padarų?

**Konfliktų sprendimas** / tekstus parašė Jennifer Moore-Mallinos. - [2017]. - 31, [1] p. UDK: 159.922.7:087.5.

Mikas ir Zakaris yra dvyniai ir geriausi draugai, bet jų asmenybės visiškai skirtingos. Mikas ramus, su visais sutaria ir vengia konfliktų, o Zakaris labai išdykęs, dažnai įsivelia į konfliktus ir dar dažniau sukelia įvairių problemų. Zakariui turi nutikti kai kas labai blogo, kad jis pagaliau suprastų, jog kelti konfliktus visai nėra smagus užsiėmimas. Priešingai, konfliktai turi neigiamų ir neatitaisomų pasekmių, o konfliktinę situaciją gali būti sunku suvaldyti.

Įtraukiantis pasakojimas apie brolio neklaužados nuotykių ir sukeltą konfliktą atskleidžia, kaip svarbu vaikams turėti įgūdžių spręsti konfliktus, ir kaip elgtis, kai ginčai ir nesutarimai tampa nebevaldomi.

**Pasiklydę kosmose** / Dan Green. - [2017]. - 48 p. - (Mokslinis nuotykis) UDK: 001:087.5.

„Mokslinis nuotykis“ – tai knygų serija vaikams, kuria siekiama ugdyti mažųjų skaitytojų mokslinius įgūdžius ir sumanumą nepaprastų nuotykių kupinomis istorijomis.

Šios istorijos panašios į žaidimus. Žaisdami vaikai turi išspręsti daugybę galvosūkių, kad atskleistų jaudinančias jų paslaptis.

Šių knygų sandara gana neįprasta. Pagal pasirinktąjį uždavinio sprendinį mažasis skaitytojas, turi nuolat šokinėti į knygelės pabaigą arba į pradžią. Jeigu vaikas teisingai atlieka užduotį, jis gali

pereiti prie kito istorijos galvosūkio. Jeigu suklysta, jam paaiškinama, kokius veiksmus reikia atlikti, ir jis vėl gražinamas atgal į užduoties pradžią.

**Sena žaislų dėžė** / tekstas: Ginta Liaugminienė. - 2017. - 23, [1] p. UDK: 379.82-053.3(474.5)(091):087.5.

„Sena žaislų dėžė“ – tai edukacinė serijos „Idomioji senovė“ knygutė apie tai, kuo vaikai žaisdavo senovėje, kas ir iš ko gamino žaislus, kokie žaidimai buvo mėgstamiausi. Knygelė iliustruota dailininkės Eglės Gelažiūtės piešiniais ir senųjų vaikų žaislų nuotraukomis iš Lietuvos muziejų archyvų.

**Slaptoji formulė** / Dan Green. - [2017]. - 48 p. - (Mokslinis nuotykis) UDK: 001:087.5.

„Mokslinis nuotykis“ – tai knygų serija vaikams, kuria siekiama ugdyti mažųjų skaitytojų mokslinius įgūdžius ir sumanumą nepaprastų nuotykių kupinomis istorijomis. Šios istorijos panašios į žaidimus. Žaisdami vaikai turi išspręsti daugybę galvosūkių, kad atskleistų jaudinančias jų paslaptis. Šių knygų sandara gana neįprasta. Pagal pasirinktąjį uždavinio sprendinį mažasis skaitytojas, turi nuolat šokinėti į knygelės pabaigą arba į pradžią. Jeigu vaikas teisingai atlieka užduotį, jis gali pereiti prie kito istorijos galvosūkio. Jeigu suklysta, jam paaiškinama, kokius veiksmus reikia atlikti, ir jis vėl gražinamas atgal į užduoties pradžią.

**Sveiki atvykę į mišką** / [iš anglų kalbos vertė Jūratė Žižytė]. - [2017]. - [14] p. UDK: 5:087.5.

Keliaudami spalvingais šios knygelės puslapiais, mažieji skaitytojai sužinos daug įdomaus apie miško gyventojus, o spausdami garso modulio mygtukus išgirs tikroviškus žvėrelių ir paukščių balsus – paslaptinę apuoko ūbavimą, linksmą varlių kvarkimą, šerno kriuksėjimą ir kitus.  
*Linkime smagios viešnagės miške!*

**Sveiki atvykę į ūkį** / [iš anglų kalbos vertė Jūratė Žižytė]. - [2017]. - [14] p. UDK: 636:087.5.

Keliaudami spalvingais šios knygelės puslapiais, mažieji skaitytojai sužinos daug įdomaus apie ūkio gyventojus, o spausdami garso modulio mygtukus išgirs tikroviškus gyvūnų balsus – gaidžio giedojimą, karvutės mūkimą ir t. t.  
*Linkime smagios viešnagės ūkyje!*