

## Uued raamatud ja mängud



Meie kooli raamatukokku lisandus uusi raamatuid ja mängu:

### **Lippude atlas.** Federico Silvestri

Esmapilgul pole lipp midagi enam kui lihtne ristkülikukujuline värviline riidetükk, mida on kerge joonistada ja ära tunda. See esmamulje on petlik! Lipud esindavad riike. Neil peituvad sümbolid jutustavad tervete rahvaste ajaloo ja tõekspidamistest – sellest, mille üle nad uhkust tunnevad. See raamat õpetab sulle lippude keelt. Saad teada, mida iga rahva poolt välja valitud värvid ja sümbolid tegelikult tähendavad. Tutvud ka reeglitega, millest juhinduda, kui hakkad kujundama omaenda lippu.

### **365 müsteeriumit.** Ühislooming

Me elame müsteeriume täis maailmas. Lahendamata mõistatusi leiab nii ajaloo, arheoloogia kui ka loodusteaduste vallast. Planeet Maa tekitab meis aukartust, sest paljud loodusnähtused on endiselt inimeste jaoks arusaamatud. Inimkeha kohta võib teada saada jahmatavaid fakte. Mitmed veidrad kuriteod on jäänud aastakümnete jooksul lahendamata ning paljude kuulsate inimeste elud on kaetud saladuse looriga. Huvitavaid ja kummalisi lugusid jätkub rohkem, kui oskaksid arvata.

Raamat tutvustab lühidalt 365 lahendamata küsimust – teadustest popkultuurini, kvantfüüsikast paranormaalsete nähtusteni.

## **Muinasjutte mitmelt mandrilt.** Ühislooming

20 muinasloo tegelased kutsuvad sind kaasa maailma eri paikadesse, kus peituvad põnevad saladused. Selles raamatus kohtad talumeest, kes mõistab loomade keelt, ja tüdrukut, kes oskab karu ninapidi vedada. Saad teada, kuidas rebane kuningaks hakkas ja mismoodi üldse muinasjutud maailma tulid.

## **Ickabog.** J. K. Rowling

Raamatu tegevus toimub Kornukoopia kuningriigis, mida valitseb kuningas Fred Vapper. Kornukoopia ehk Küllusesarv on riik, mille lõunaosas elavad kõik hästi ja õnnelikult, põhjaosas, Soomaal, aga liigub legendide ja kuulduste kohaselt ringi koletis Ickabog, kes viib aeg-ajalt minema lambaid ja isegi liiga kaugele soosse läinud inimesi. Edeva ja iseka kuninga hoolimatuse tõttu vallandub sündmuste jada, mis toob kogu kuningriigile suurt häda ja õnnetust. Lõpuks on lapsed need, kes vapralt ja meelekindlalt kurjusele vastu astuvad ning näitavad, et karta ei tule mitte müütilist koletist, vaid mõne inimese hinges pesitsevat saamahimu ja tigidust.

## **Suur Tõll.** Andrus Kivirähk

Jüri Arraku kultuslikke pilte Suurest Tõllust mäletavad kõik – kuid paraku sai nõukogude ajal ilmunud raamatule saatuslikuks tollane vilets trükikvaliteet, nii et Arraku imelistest värvidest jäid alles vaid pleekinud varjud. Kuid pildid ise ei kadunud kuhugi ja uues väljaandes on viimaks võimalik näha neid täies kirkuses ja ilus. Lisaks kirjutab Andrus Kivirähk uuesti lahti ka Suure Tõllu eluloo. Näeme rahvuskangelast nii argiste toimetuste juures kui Vanapaganat taga ajamas, nii uut elumaja ehitamas kui vaenlasi puruks pigistamas. Ning viimaks, pea kaenlas, meie seast lahkumas. Kui ta ikka tõesti on lahkunud...

## **Õuduste kool.** Grigori Oster

Ühel mustal-mustal ööl lendas musta tupp must-must kinnas... Umbes sedaviisi algavad kõik laste õudusjutud. Edasi järgneb hingkriipiv lugu, millest juuksed tõusevad püsti, nii et tahaks jalad lõua alla kerida ja ennast üleni tekiga katta.

Vene lastekirjanik Grigori Oster kuulas, mõtiskles ja jõudis otsusele: mille poolest siis tema mingitest harimata tatikatest viletsam on? Ta kirjutab hoopis paremaid jutte, hirmsamaid, ja pealegi kooli teemadel. Tulemuseks on väike, aga naljakas kogumik lastejutte – just selline, mida erilise mõnuga fännavad poisid vanuses 7-10 aastat.

## **Matilda.** Roald Dahl

Matilda Koirohi on erakordselt tark ja andekas tüdrukutirts, kellel on rumalad ja hoolimatud vanemad. Preili Sõnniste on hirmuäratav koolidirektriss, kes peab lapsi tüütuteks putukateks. Matilda võib küll olla tilluke, kuid ta peab plahvatavad sellised suurejoonelised plaanid, et hoidku kurjad täiskasvanud nüüd oma piip ja prillid!

## **Augud.** Louis Sachar

Yelnatsi peal on needus. Needus, mis sai alguse tema mõttetust-viletsast-närukest seavargast vanavanavanaisast ja mis on terve sajandi Yelnatsi pere jälitanud. Nüüd saadetakse Stanley valesüüdistusega Rohelise Järve laagrisse, noorte paranduslikku kolooniasse, kus poisse mehistatakse sellega, et neid sunnitakse iga päev auke kaevama. Rohelise Järve laagris ei ole järve. Kuid seal on lugematu arv suuri auke. Ei möödu kaua aega, kui Stanley hakkab taipama, et laager ei ole mõeldud ainult poiste kasvatamiseks. Poisid kaevavad auke, sest Laagriülem otsib midagi. Kuid mis võib olla maetud ärakuivanud järve põhja? Stanley üritab tõe välja kaevata.

See on kaasakiskuv, tõsine ja samas humoorikas lugu kuritööst, karistusest ja lunastusest.

## **Henry Sugari imeline lugu ja veel kuus juttu.** Roald Dahl

Selles erilises jutukogus väändub igapäevaelu Roald Dahli sule all sugestiivseteks ja teinekord lausa hirmuäratavateks fantaasiateks. Jahmatagu teid poiss, kes kõneleb loomadega, jõukas päevavaras, kes omandab uue rabava võime, või mees, kes suudab näha kinnisilmi. Kogumiku seitse suurepärasest lühijuttu on täis Roald Dahlile ainuomast võlu, salapära ja ootusärevust.

## **Vanemuise väits.** Mika Keränen

Eesti Rahva Muuseumis pandi toime jultunud kuritegu – keegi varastas väärtusliku dekoratiivnoa. Varas tegutses Aleksis Kivi "Seitsme venna" etenduse ajal, kui "Uurali kaja" näituse valvesüsteem oli välja lülitatud. Muuseumidirektori palvel hakkavad rampslased asja uurima. Kas kurikael on ERMi töötaja, muuseumikülastaja või hoopis keegi etenduse ajal ringi hulkunud inimestest? Mida kujutab endast Tartu toiduklubi? Põhjalik detektiivitöö ja väike kavalus aitavad ka seekord salaseltslastel süüdlase kinni nabida.

## **Sirli, Siim ja saladused.** Andrus Kivirähk

Lüüriline ja südamluk raamat unistustest ja neile truuks jäämisest. Siim ja Sirli elavad oma isa ja emaga tavalises linnamajas. Igaühel neist aga on oma unistuste maailm, mis on neile niisama tõeline ja vajalik nagu igapäevane elugi. Et selle loo autor on Andrus Kivirähk, siis tuleb seal ette ootamatuid ja naljakaid olukordi ning hulganisti imepäraseid juhtumisi. Tegemist on ühe ilusama ja südamlukuma lasteraamatuga, mis on viimasel ajal Eestis ilmunud.

## **Kristiina, see keskmine.** Leelo Tungal

Kristiina-raamat on kirjutatud ajal, kui praegused emad-isad olid alles lapsed. Siis polnud Eesti iseseisev riik ja paljud asjad olid teistmoodi kui praegu: emadepäeva ja jõulude tähistamine polnud küll päris keelatud, kuid märksa tähtsamaks peeti naistepäeva ja uut aastat, mille saabumist kuulutas nii raadios kui ka televiisoris Kremli kellade helin. Toitu ja rõivaid ei ostetud kroonide, vaid rublade eest, ja poodides polnud pooltki nii palju kaupa kui praegu.

Aga lapsed olid ikka lapsed ja emad-isad armastasid neid samamoodi nagu praegused! Ning kuigi kodudes polnud tollal veel arvuteid ja mobiiltelefonist ei osatud isegi unistada, polnud laste elu ometi igav. Kui sa ei usu, siis küsi oma isalt-emalt järele – võib-olla juhtus nendega samasuguseid lugusid kui Kristiinaga?

### **Pärt ja viimane koogitükk.** Anti Saar

Kui tähti Asta küpsetatud mõnusast, mahlasest Napoleoni koogist üks tükk üle jääb, ei suuda Pärt kuidagi leida sõnu, et see endale küsida. Nii püüab ta olla hea poiss ja teisi rõõmustada lootuses, et need ise tema suurt soovi taipavad. Olukord muutub veelgi täbaramaks, kui koogikarp äkki laualt kaob... Nagu Pärdi-sarjas juba kombeks, ei jää aga poiss ka seekord oma murega üksi.

### **Vapustav härra rebane.** Roald Dahl

Härra Rebane käib öösiti kolme kurja taluniku Udu, Uimerdise ja Uba tagant toitu näppamas. Mehed peavad kurja plaani, kuidas härra Rebasele kätte maksta ja ta urust välja kaevata. Nad ei oska aga arvatagi, kui tõeliselt vapustava Rebasega neil tegemist on ja mida too oma perekonna päästmiseks ette võib võtta.

### **Origami. Autod, laevad, lennukid.** Mari Ono

Tavaliselt on meisterdamisraamatud mõeldud rohkem tüdrukutele, aga see raamat peaks rõõmustama ka poisse. Kirjastuse Koolibri uues origamiraamatus on palju põnevat voltimist ja enamasti on need mitmesugused sõiduvahendid liikumiseks maal, õhus ja vees. Saame täpseid juhtnöõre järgides valmis voltida näiteks vanaaegse auto, mootorratta, kiirrongi, reisilennuki, raketi, allveelaeva, piraadilaeva ja palju teisi kiireid sõidukeid. Raamatu lõpupoole läheb autor vigurit täis ning pakub samasse ritta veel kaameli, elevandi ja koerarakendi.

### **Karantiinikunst.** Rahva tehtud raamat

Kingitus kirjastuselt Avita.

2020. a kevad tuli teisiti kui tavaliselt. Olukord oli harjumatu, tulevik tundus tume, väike hirmgi pugus naha vahele. Tuli püsida kodus. Aga äkki oli aega ... ja võimalust veeta seda koos oma kõige lähematega. Sel iseäralikul kevadel alguse saanud üleskutse jäljendada isolatsioonis olles kuulsaid kunstiteoseid tekitas ka kirjastuses elevust. Nähes neid andekaid tõlgendusi telekraanil, kus nad meid pisarateni naerma ajasid, küpses mõte nende jäädvustamisest kaante vahele.

Kõvakaanelisse albumisse on kõrvuti originaalidega mahtunud ligi 100 kodukunstiteost – kõik need pildid saadeti rõõmuga kirjastusse. Nõusolekuid oma tööd avaldada laekus kaugemaltki: Soomest, Belgiast, isegi Uus-Meremaalt. Esindatud on kõik kunstivoolud ja -ajastud Leonardo da Vincist tänapäeva arvutiloominguni välja. Just sellises ajalises järjekorras nad raamatusse jõudsidki.

## **Tegevuskaardid. Alati huvitavad labürintmõistatused**

Mida kõike ei saa labürinte läbides teha: saad päästa Rapuntsli vangitornist, aidata kärbsel ämbliku eest pageda või näitad printsess Punasele tee mäetippu, kus ootab teda kurval moel prints Sinine. Lisaks on labürindimaailmas ootamas aardejaht, põgenemismängud ja takistusrada. Pliiats pihku ja labürinteeruma!

### **Kaardimäng UNO Flip**

"UNO Flip" kaardid on kahepoolsetl mängitavad kaardid. Käi välja „Pööra ümber“ kaart ning kõik kaardid pööratakse ümber heledamalt poolelt tumedamale või siis vastupidi, millega muudetakse mängu käiku. Mängijad püüavad vabaneda kaartidest, sobitades värve ja numbreid, kui jääb kätte viimane kaart, tuleb hüüda UNO!

### **Kaardimäng Dobble**

Dobble on lihtne kujundite äratundmise mäng, kus mängijad üritavad leida kahel kaardil sarnast kujundit. Kogu pakis on 55 kaarti. Igal Dobble kaardil on kaheksa erinevat sümbolit, mille suurus varieerub kaardilt kaardile. Ükskõik millisel kahel kaardil on olemas ainult üks ühine sümbol.

Tavalise Dobble mängu puhul avatakse kaardid üksteise järel. See, kes märkab ühist sümbolit mõlemal kaardil esimesena, saab kaardi endale ning seejärel avatakse sümboli otsimiseks järgmine kaart jne. Võidab see, kes kogub kõige rohkem kaarte.