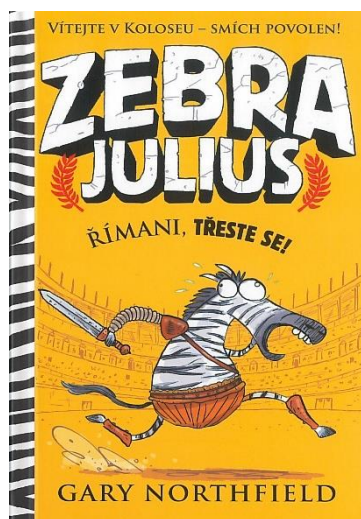


Nové knihy
v Sukově studijní knihovně literatury pro mládež
(Výběr z přírůstků za únor 2019)

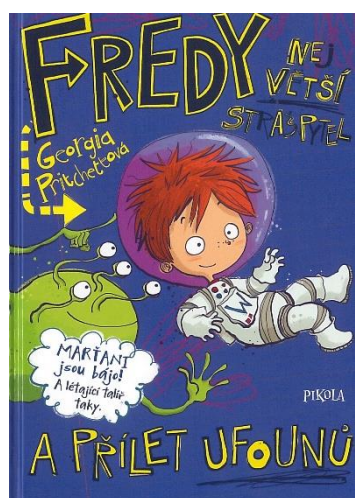
První čtení

Knihy je možno si zapůjčit do studovny Pedagogické knihovny J. A. Komenského. Dotazy a informace o dalších nových knihách pro děti a mládež a žádosti o rešerše směřujte, prosím, na kubatova@npmk.cz



Zebra Julius. Římaní, třeste se! / Gary Northfield ; přeložila Jana Jašová
Praha : Euromedia, 2018 – 1. vyd. – 285 s.
ISBN 978-80-7549-724-6

Zebra Julius není obyčejný pruhovaný kůň, ale odvážný bojovník s gladiátory. Humorné vyprávění o antickém Římě, statečných zebrách, moudrých prasátkách a krokodýlech vegetariánech.



Fredy. Největší strašpytel a přítel ufonů / Georgia Pritchettová ; ilustroval Jamie Littler ; přeložila Romana Jarolínová
Praha : Euromedia, 2018 – 1. vyd. – 170s.
ISBN 978-80-7549-723-9

Největšího strašpytla na světě čekají další dobrodružství. Tentokrát bude muset překonat strach z ufonů i cestování a zachránit nejen Mars, ale celý vesmír před totální zkázou. Fredy je bezpochyby ten největší strašpytel na světě. Naštěstí má také příručku Jak se přestat bát, do které nahlíží pokaždé, když ho něco pořádně vyleká. V dalším díle Fredy zjistí, že si jeho zlotřilý soused Alan

vyrobil vesmírnou raketu. S ní sice doletěl až na Mars, ale naboural palác nejvyšší vládkyně Marsu, a tak se zase rychle vrátil zpět domů. S sebou navíc odvezl Fredyho dalekohled. Právě díky němu nakonec ufoní Alana vystopují a hodlají jej odvést zpět, aby palác opravil. Shodou nešťastných okolností je zrovna Fredy u toho, když ufoní Alana najdou. A Fredy se ufonů pekelně bojí. Trojice mimozemšťanů je ale překvapivě přátelská, Fredy se navíc spřátelí s Lokem, který je úplně stejný strašpytel. Ani dlouhá cesta na Mars nakonec není tak strašná.



Tajemství děsivého deníku / Vítězslav Welsch ;
ilustrace: Tomáš Shejbal
Brno : CPress, 2018. – 1. vyd. – 352 s.
ISBN 978-80-264-2028-6

Fantasy příběh tří kamarádek, kterým se podaří otevřít most mezi světy světla a tmy. Šestnáctiletá Gaia, jedna ze tří kamarádek, zdědí po své praradě truhlu, která obsahuje návod i vše potřebné k vyvolání bytostí, o jejichž existenci dosud dívky neměly tušení. Gaia, Bára a Elizanna jsou trochu vystrašené, ale také velmi zvědavé, a tak začínají hrát hru, která nemůže dopadnout dobře a bytosti, které nesnesou světlo, se stávají neovladatelnými.