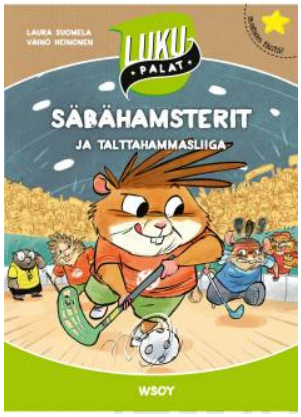
VINKKISANOMAT

Alakoulun kirjavinkkejä

Talvi 2023

KIVAA HELPPOLUKUISTA



Säbähamsterit ja Talttahammasliiga

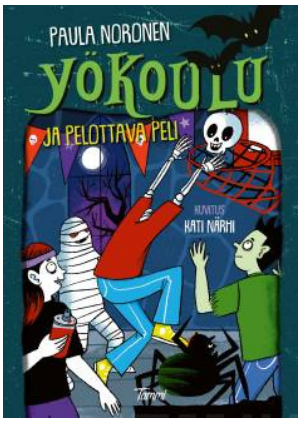
Säbähamstereiden salibandyjoukkue treenaa ankarasti alkavaa Talttahammasliigaa varten. Edellinen kausi päättyi vahinkomaaliin ja tappioon. Joukkueessa pelaavat Panu Poski-Pussila, Pekka Pelletti ja Viiksi Ylä-Väre. Valmentajana toimii Koutsi Hakala. Riittääkö Säbähamstereiden kunto, kun pelikentälle astelee kovin vastustaja, Juustovaaran Jyväjemmarit? Pystyvätkö kummatkin joukkueet noudattamaan reilun pelin sääntöjä?

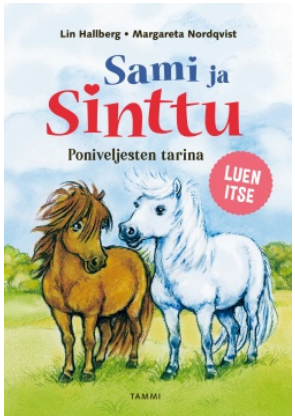
Tipujengi. Outo sininen siipiveikko

Tipujengin muodostavat pienet kananpojat Suttu, Muru, Papu ja Kultsi. Tipujengi lupaa hoitaa kaikenlaisia pulmatilanteita. He saavat asiakkaaksi pienen sinisen linnun, jonka talo on varastettu. Pihapiirissä tapahtuu muutakin outoa. Joku varastelee Yrmeän Oravan tammenterhoja. Pystyykö Tipujengi ratkaisemaan pihan pulmat?

Yökoulu ja pelottava peli

Yökoulun ja tavallisen koulun oppilaat eivät tule toimeen keskenään. Tilanteen parantamiseksi koulujen rehtorit päättävät järjestää korikallo-ottelun. Yökoulun äreä hämähäkki Gregor Hiltunen suostuu kutomaan korit täipalkkaa vastaan. Lauri Luurangon kallo toimii pallona. Peli alkaa yökoululaisten kannalta surkeasti. Tauolla zombi Paavo Tekonurmi neuvoo yökoululaisia: "Käyttäkää hyväksi sitä, mistä he teitä kiusaavat." Kuinka tiukassa ottelussa käy?





Sami ja Sinttu. Poniveljesten tarina

Vuosia sitten shetlanninponiveljekset Sami ja Sinttu joutuivat eroon toisistaan. Omapäisestä Samista tulee ensin Erkin poni. Kun Erkin pikkuveli Simo haluaa ponin, myös pelokas Sinttu tulee perheeseen. Kaikkien yllätykseksi Sami ja Sinttu tunnistavat toisensa. Erkin ja Simon perhe alkaa kutsua poneja sisuveljeksiksi. Perhe pitää ratsastuskoulua maaseudulla. Samista ja Sintusta tulee ratsastuskoulun suosituimmat ponit. Sisuveljeksillä on viimein turvallinen koti.

KUMMALLISIA KATOAMISIA

Maltti ja Valtti. Suuri viikinkiseikkailu

Liikennepuistokonstaapelit Malti ja Valtti saapuvat työpaikalleen TapainValvonta- ja Valistusyksikköön. Maltti ei innostu paperitöistä, joten hän raahaa vastentahtoisen Valtin kielletylle Vempelit & Härvelit -osastolle. He tutkivat outoa metallista palloa, joka osoittautuu aikakoneeksi. Pallo kiidättää konstaapelit viikinkien aikaan. Virkamiesruotsin avulla keskustelu sujuu jotenkin. Kun Valtin kaulassaan kantama riimuavain paljastuu, viikingit polvistuvat Valtin eteen. Riimuavain on merkki viikinkien kuninkuudesta. Innostuuko Valtti vallasta vai haluaako hän palata vangitun Maltin kanssa omaan aikaansa?

Mortina jaällöttävä serkku

Yllätysvieras saapuu Villa Tuonelaan, zombityttö Mortinan kotiin. Mortina ei ole koskaan tavannut arvostelevaa ja kopeaa Adalbert-serkkuaan. Salaperäisesti kadonnut Tuoni-täti on kutsunut hänet kylään. Vieraita saapuu lisää. Talossa tapahtuu jotain outoa, vieraitakin alkaa kadota. Tuoni-tädin kiinnostus kasvitieteeseen on johtanut vaarallisen rupattelumuratin villiintymiseen. Löytyykö keino pelottavan lihansyöjäkasvin heikentämiseen?

Tillilän liiga. Jalokivikeikka

Joonatan, Zashan ja Pallo muodostavat Tillilän liigan. Liiga toimii hieman hämäräperäisin keinoin hyvien asioiden puolesta. Paikallinen hyväntekeväisyysjärjestö on hankaluuksissa, koska sen tapahtumassa myydyt jalokivet ovat kadonneet, haihtuneet kuin savuna ilmaan. Tillilän liiga pääsee jalokivihuijarin jäljille, mutta todisteiden löytäminen vaatii monimutkaisen harhautusoperaation. Sekä kerhotilana toimivan vanhan ruutitehtaan jäänteitä…

Kultaisen tikarin salaisuus

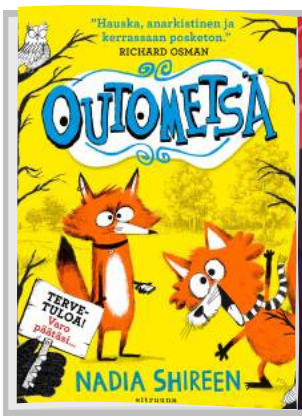
Jaakon ja Eliaksen mummi on kadonnut. Hän on työskennellyt arkeologina salaperäisessä projektissa Mongoliassa. Perhe matkustaa Mongoliaan ja tapaa jurttakylässä Batun, jonka äiti on mummin ohella kadonnut. Etsinnät aloitetaan luostarista, jossa lapset saavat vihjeitä kadonneista. Jaakko, Elias ja Batu päätyvät salaperäisen hiekkamyrskyn suojaamaan rauniokaupunkiin, jota vartioi Hopeisen hevosen veljeskunta. Veljeskunta vangitsee kaikki salaisuuksiaan uhkaavat. Kaltereiden takana ovat jo mummi ja Batun äiti. Kuinka tunkeutujille käy, kun sapelia kantava Tsingis-kaanin perillinen päättää heidän kohtalostaan?

FANTASTISIA SEIKKAILUJA

Musse & Helium. Salaperäinen kolo

Musse ja Helium ovat pienet hiirisisarukset, jotka elelevät tyytyväisinä Ihmismaailmassa. Seinään ilmestyvä kolo muuttaa kaiken. Kolon kautta he päätyvät Eläinten valtakuntaan, alkuperäiseen kotiinsa, jonka ovat unohtaneet. He tapaavat ihmissusi Taa-Tan ja kuulevat heitä odottavasta vaarallisesta tehtävästä. Musse ja Helium ovat Eläinten valtakunnan hallitsijoiden lapsia. Vanhemmat ovat kadonneet ollessaan kätkemässä salaperäistä kultajuustoa. Pimeitä voimia edustavat jahtikyyhkyt tavoittelevat valtaa, jonka saa se, jolla on kultajuusto hallussaan. Vain Musse ja Helium voivat pelastaa vanhempansa ja kultajuuston.

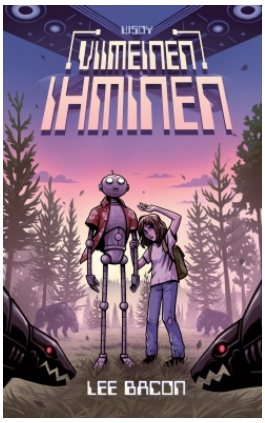
Outometsä



Suurkaupungissa asuva kettutyttö Nancy huolehtii pikkuveljestään Tedistä. Ilkeä Prinsessa Nappi kissajenginsä kanssa ottaa vallan ruokapaikalla eli roskiksilla. Ted ja Nancy joutuvat pakenemaan Outometsään. Outometsä onkin ihan outo paikka, mutta Ted saa ystävän ja viihtyy hyvin. Prinsessa Nappi hautoo kostoa apunaan Aivojen tuho 3000. Metsän asukit rientävät kuitenkin puolustamaan kettuja merkillisin hyppykeinoin.

Melkein mahdoton tehtävä. Merkitty lapsi

Elias ei tiedä kuka hän on tai mistä hän tulee. Hän asuu Paula-tätihirviön kanssa kaatopaikan laidalla. Eliaksen motto on: "Kun parasta ei voi saada, huonommallakin tulee toimeen." Kaikki muuttuu, kun jätteiden seasta löytynyt kännykkä alkaa piipata viestejä Eliselle. Viestit sisältävät vihjeen menneisyydestä, tehtävän mutta myös uhkauksia. Miten räjähtänyt tutkimusinstituutti ja sen kadonnut perustaja Albert Teräs liittyvät synkäksi käyvään mysteeriin?



Viimeinen ihminen

00000001: robotit hallitsevat maailmaa PRESIDENTIN johdolla, ihmiskunta on tuhoutunut. 00000010: työrobotit XR, SkD ja Ceeron löytävät piileskelevän Elollisen ja piilottavat hänet. 00000011: 12-vuotiaalla Emmalla on hallussaan punaisella täplällä merkitty kartta, robotit lähtevät saattamaan Emmaa täplän suuntaan. 00000100: robottien Verkosto julistaa saattajat kapinallisiksi, matka muuttuu paoksi. 00000101: Emman salaisuus paljastuu, XR, SkD hja Ceeron joutuvat valitsemaan puolensa. 00000110: pakenijat saadaan kiinni. 00000111: PRESIDENTIN salaisuudet paljastuvat, robottien Verkosto joutuu valitsemaan puolensa.

Kirjavinkkejä

VINKKISANOMAT

Talvi 2023

SARJAKUVATARINOITA

Sisarukset Grémillet. Cassiopéen ihastus

Cassiopée, Sarah ja Lucille saapuvat viettämään kesälomaa pieneen maalaiskylään mumminsa luo. Cassiopée murehtii sydänsurujaan, mutta huhut raunioissa kelloja soittavasta kummituksesta vievät tytöt kummitusjahtiin, vanhojen tarinoiden äärelle sekä näyttämölle.

Romeo & Hirviöt. Salaisten kasvojen käytävä

Romeo joutuu käymään koulua vanhassa sukukartanossa. Kartanon perii se, joka pystyy asumaan ja opiskelemaan siellä kolme vuotta. Romeo on vaarassa: opettajat ovat hirviöitä, jotka tahtovat syödä hänet vahvistaakseen voimiaan.

KIEHTOVAA TIETOA

Uskomatonta! Krokotiilit

Uskomatonta! Krokotiilit eivät pureskele ruokaansa. Ne repivät saaliinsa isoiksi paloiksi ja nielaisevat palat sellaisinaan. Hurjilla faktoilla ja vitsikkäällä kuvituksella täytetty tietokirja. Hämmästyttävä sarja esittelee myös hämähäkit, hait, leijonat, lepakot ja piraijat.

Tarujen valtakunnat. Löytöretki kadonneisiin kaupunkeihin

Vuosisatojen ajan on kerrottu tarinoita uponneista saarista, salaperäisistä kaupungeista ja kadonneista valtakunnista. Suurin osa näistä uskomattomista taruista on pelkkää mielikuvitusta, mutta silti ne kiehtovat ihmisiä edelleen.

KESKIKIRJASTOT

LISÄÄ LUKUVINKKEJÄ:

KESKI.FINNA.FI -> VINKIT ->

LUKEMALLA LENTOON - LUKUDIPLOMI