

Svetujemo, da knjige, ki so v seznamih razdeljene na običajne stopnje, uporabljate **glede na bralne in jezikovne zmožnosti** bralcev:

- B – primerno za otroke med 3. in 6. letom, **tudi še v zgodnjem bralnem obdobju**
1. stopnja – primerno za učence 1., 2. in 3. razredov OŠ, **tudi še na 2. stopnji**
 2. stopnja – primerno za učence 4., 5. in 6. razredov OŠ, **tudi še na 3. stopnji**
 3. stopnja – primerno za učence 7., 8. in 9. razredov OŠ, **tudi za srednješolce**

Mentorji sezname vsekakor **dopolnjujte** tudi z drugimi knjigami iz preteklih let in predvsem z novostmi. Po svoji strokovni presoji jih **prilagodite zmožnostim** mladih bralcev, izbirajte in dodajajte pa jih tudi **po njihovih zanimanjih in željah**.

Seznami knjig so pripravljene s pomočjo *Priročnikov za branje kakovostnih mladinskih knjig*, ki jih pripravlja Pionirska – center za mladinsko književnost in knjižničarstvo pri Mestni knjižnici Ljubljana (<http://www.mkli.si/prirocnik/item/451>), in z dovoljenjem PCMKK pri MKL.

Biologija

Layton, Neal: ***Najkrajša zgodovina vsega: zgodba od velikega poka do danes v dvanajstih gibljivih slikah.***

Prev. Andrej Ilc. Ilustr. Neal Layton. Ljubljana: Mladinska knjiga, 2006, 24 str.

| 5 | 1. stopnja | slikanica gibljivka, slikanica poučna, tipografija različna | evolucija, veselje

Poučna avtorska slikanica večjega formata želi mladim na podlagi uradne znanstvene teorije približati zgodovino oziroma nastanek in razvoj modrega planeta in njegovih prebivalcev od velikega poka do današnjih dni. Knjigo tvorijo tako imenovane gibljive slike, zaradi katerih Laytonova slikanica postane interaktivna. Strani se namreč pred bralcem razpirajo in postanejo tridimenzionalne, like lahko po podlagi premikamo in simuliramo, na primer njihovo letenje ali tek, posamezne informacije je potrebno poiskati za pregibnimi okenci itd. Omenjene lastnosti seveda terjajo zahtevnejše tehnične rešitve, ki so realizirane posrečeno, a žal večkrat brez posluha za neprevidne otroške roke. Laytonova ilustracija je hudomušna in nepretenciozna, saj oponaša nekoliko okorno otroško risbo. Teksta je malo, vendar avtor kljub temu vanj stisne nekaj milijard let in povzame bistvene postaje evolucije, kar priča o njegovi skoraj neverjetni sposobnosti za poenostavljanje. V slednjem seveda lahko prepoznamo tudi lahkoten, hudomušen pristop k veliki temi, ki jo – prav takšen – dela razumljivo tudi za najmlajše. Nasploh je *Najkrajša zgodovina vsega* izjemno privlačna, nekoliko 'montypythonovsko' navdihnjena knjiga, ki se izkaže tako po idejni, kot tudi po vsebinski in oblikovni plati.

Tome, Staša: ***Potovanje skozi čas.***

Ilustr. Vladimir Leben, Igor Šinkovec. Ljubljana: Prirodoslovni muzej Slovenije, 2014, 24 str. Dodatek: igralne karte z vprašanji

| 5 | 2. stopnja | [ODLIČNO], slikanica leporello, slikanica poučna
| evolucija, fosili, geologija, paleontologija, paleozoologija

Izvirno delo znanstvenice z dolgoletnimi muzejskimi pedagoškimi izkušnjami je zasnovano kot "interaktivna publikacija" v obliki več kot 3 metre in pol dolge zloženke. Ta časovni trak zgodovine Zemlje je namenjen otrokom od 3. leta starosti dalje. Na slikovit, stripovsko zasnovan način, nazorno in znanstveno neoporečno prikaže razvoj življenja na Zemlji od prvih preprostih, enoceličnih živih bitij pa vse do pojava človeka. Časovni trak se izteče z vprašanjem o prihodnosti obstoja vrste "homo sapiens", ki bo nujno morala opustiti svoje škodljivo plenjenje našega planeta. Na potovanje skozi čas nas s pomočjo časovnega stroja vodi "bistra glavca", profesor doktor Florjan Umek, ki ga mladi obiskovalci Prirodoslovnega muzeja v Ljubljani poznajo kot maskoto priljubljenih poučnih

računalniških igrlic. Za strokovno in jezikovno neoporečnosti knjige jamčijo pregledi recenzentov mag. Matije Križnarja, dr. Matevža Novaka in Henrika Cigliča. Strokovnjaka dr. Goran Schmidt in Matej Hriberšek pa sta pomagala pri oblikovanju predlogov za slovenska imena izumrlih organizmov, kar je izjemno pohvalno dejanje. H knjigi so priložene tudi igralne karte, s katerimi lahko igralci preizkusijo svoje na novo pridobljeno znanje, družine pa se ob igri lahko družijo in kakovostno preživljajo svoj prosti čas. (DLV)

Pripravila: mag. Tilka Jamnik