

I-1

de 4 a 6 años

Marieta sueña
Marieta cocinera
La rata Marieta
Fina Masgrau; ilustraciones,
Lourdes Bellver
Tandem, 2004
(La rata Marieta)



"Soy una ratita,
me llamo Marieta
y no sé estar quieta

Haciendo burbujas
en la bañera
siempre
soy la primera."

Mi luna, nuestra luna
Anahita
Taymourian
Shinseken, 2003



Esta historia iraní, simple pero elocuente tiene como protagonistas a un grupo de niños reunidos en una hermosa noche estrellada. Ellos fantasean acerca de lo que harían si pudieran adueñarse de la luna.

Un niño quiere usarla para iluminar su habitación. Otro quiere usarla como una vela. Cada uno tiene una idea diferente, pero al final todos se pondrán de acuerdo en una sola cosa....



Juega con los Lunnis
Micronet, 2004



En "Juega con Los Lunnis", los niños/as se convertirán en los héroes de "Lunalunera" al tiempo que disfrutan de numerosos de juegos: Encontrarán 16 actividades, cada una con niveles distintos de dificultad adaptados al desarrollo infantil, que equivalen a casi 100 horas de diversión y aprendizaje y podrán acceder a cualquier escenario mientras los Lunnis les explican cómo superar las pruebas y motivan su aprendizaje.

¿Qué harías con una cola como ésta?

Steve Jenkins, Robin Page
Juventud, 2004

Los animales usan sus orejas, narices, colas, ojos, bocas y patas de manera muy diferente. Si



fueras un elefante utilizarías la nariz para darte un baño. Si fueras un murciélago "verías" con las orejas. Si fueras un mono te colgarías de un árbol con la cola. Si fueras un camaleón podrías mirar en dos direcciones a la vez. Si fueras una salamanesca, andarías por el techo con tus pegajosos pies. Un libro lleno de sorpresas con información adicional sobre las características, formas de vida y hábitat de cada uno de los animales protagonistas

CIENCIAS NATURALES

Agujeros negros y otras curiosidades del espacio

Alex Barnett
Pearson Alhambra, 2004
(Mega Bites)
I-52

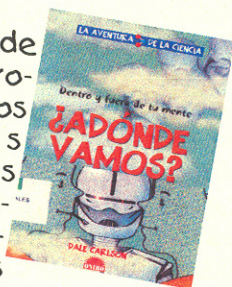
Este libro es una plataforma para conocer el universo y un primera guía por el asombroso mundo de la astronomía. A través de sus páginas descubrirás las peculiaridades del sol y de los planetas rocosos y gaseosos que conforman nuestro sistema solar. También aprenderás mucho sobre las estrellas; cómo nacen, viven y mueren. Y para los que quieran saber mucho más encontrarás los "bocadillos" negros llamados "Conéctate", que aparecen por todo el libro y le llevarán a interesantes sitios web.



¿Adónde vamos?

Dale Carlson
Oniro, 2004
(La aventura de la ciencia)
I-572

¿Adónde vamos?, proporciona a los jóvenes respuestas claras y amenas a preguntas como: ¿Es tu cuerpo realmente tuyo? ¿Qué están haciendo en nombre de la ciencia? ¿Qué es la clonación y qué riesgos entraña? ¿Por qué estamos destruyendo nuestro medio ambiente? ¿Podemos evitar una catástrofe ecológica?.



DIBUJO. CÓMICS

X-Men: la guía definitiva

Peter Sanderson
Marvel, 2004
I-74

La historia de los personajes más importantes que han aparecido en las colecciones de los X-Men durante sus 40 años de existencia. Conoce todo sobre estos mutantes, héroes y villanos, incluidos el profesor X, Cíclope, Magneto, Lobezno,... Descubre sus poderes, tanto si los utilizan para el bien como para el mal.



JUEGOS

Mortadelo y Filemón: libro de juegos

Francisco Ibáñez.
Ediciones B, 2004
I-793

Mortadelo y sus colegas presentan más de 100 juegos, pasatiempos y adivinanzas para disfrutar con la familia y los amiguetes. Juegos de interior y al aire libre, de casa y de calle, campestres y sandungueros para gozar como topo en agujero; playeros y piscineros; de mesa silla y taburete; juegos de palabras de ingenio, para comerse el coco o para menear el body.



NOTA IMPORTANTE:

i Doce de cada diez galenos lo recomiendan contra el tedio, el mal humor y la congoja!

MAGIA

Abracadabra: magia para niños.

Steve Charney
Oniro, 2004
I-793.8

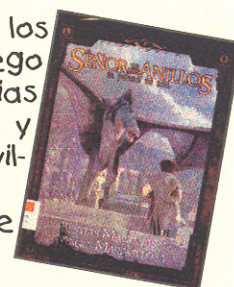
Todos los trucos para triunfar como mago: qué accesorios necesitas para cada truco. Cómo cautivar al público y crear suspense. En qué puntos debes centrarte cuando practiques. Cómo contar chistes y qué decir para que rían a carcajadas. Cómo mantener a raya a los aguafiestas...



ROL

El señor de los anillos: el juego de Rol. Bestias malignas y magia maravillosa

La factoría de ideas, 2004
I-794



GEOGRAFÍA

Mi primera vuelta al mundo: un atlas diferente para los más pequeños

SM, 2004
I-912

Un primer acercamiento a la geografía para los más pequeños. El Atlas ideal para niñ@s de entre 5 y 8 años, esencial para educar a lo@s niñ@s en la multiculturalidad y la tolerancia.

