

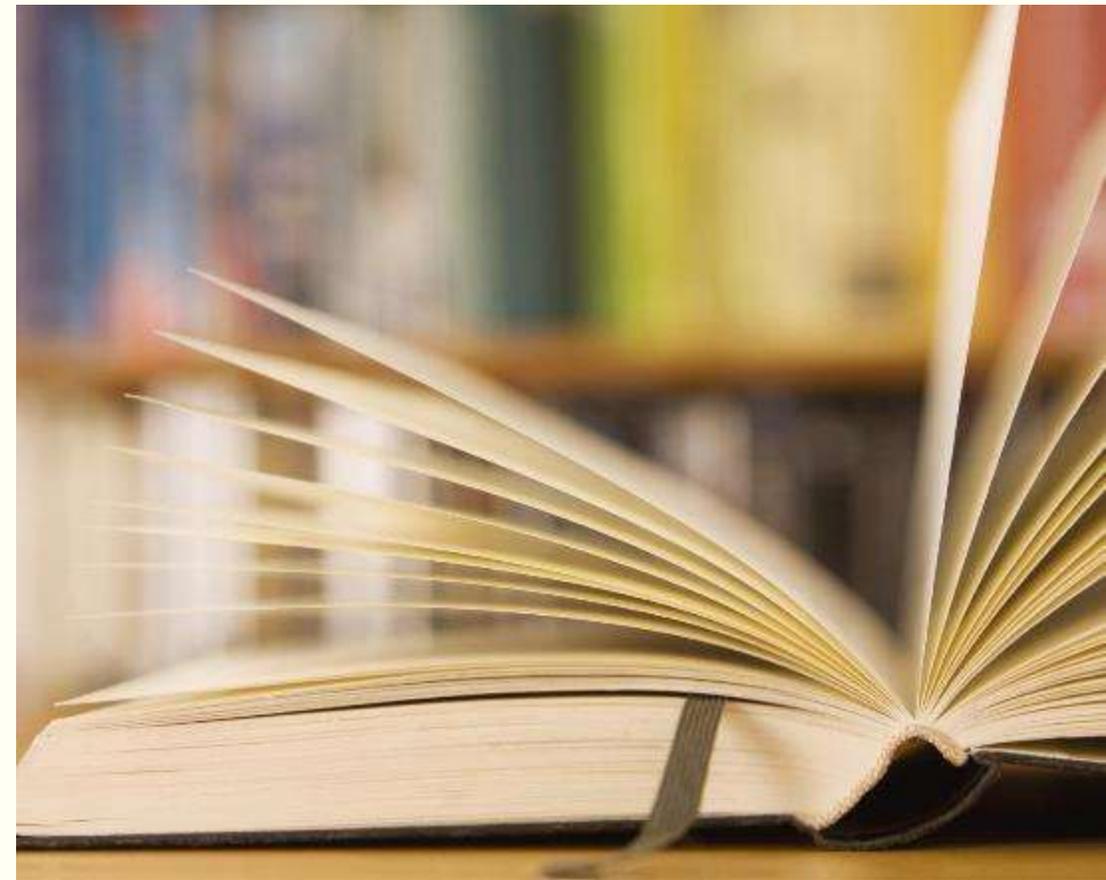


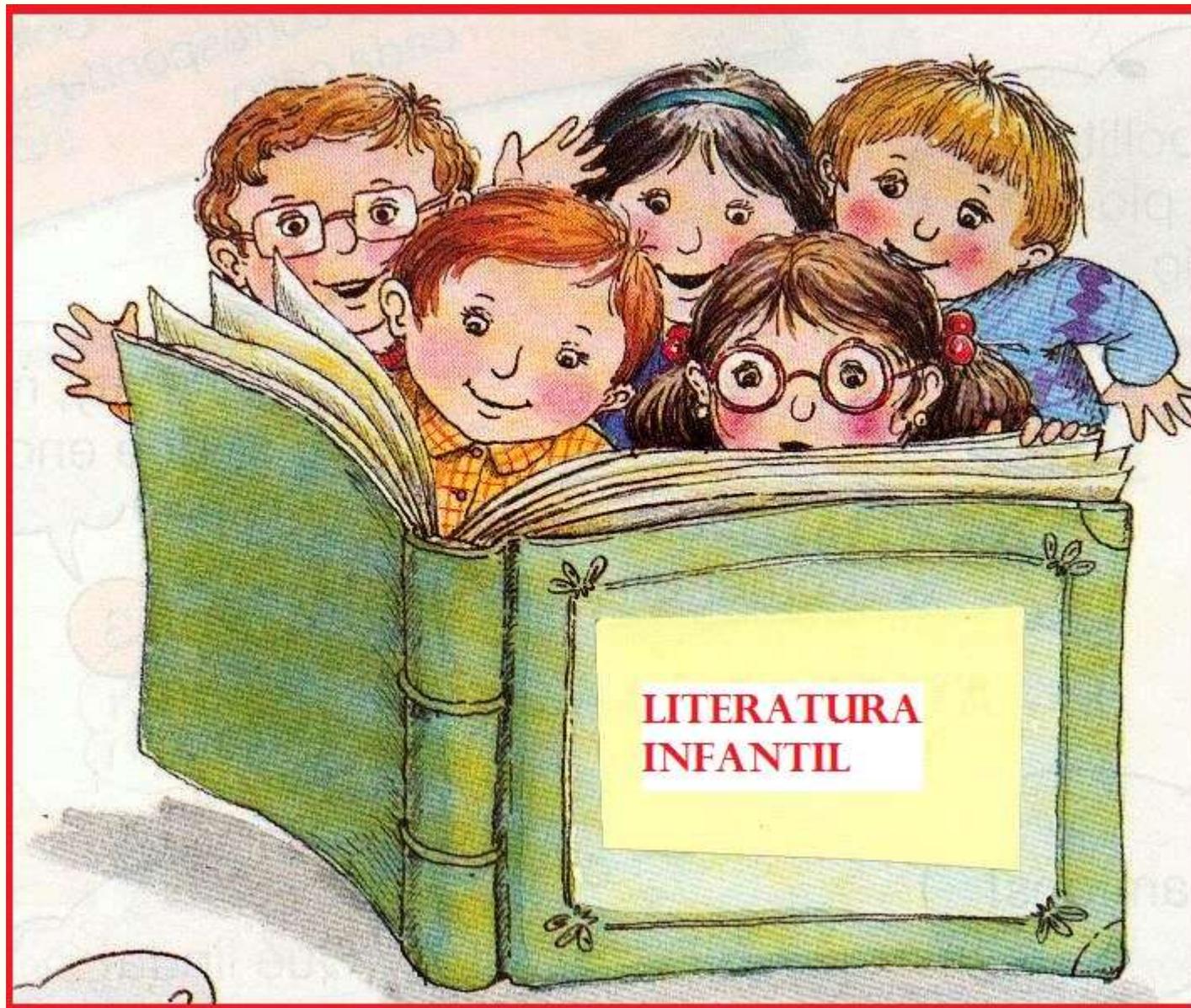
BIBLIOTECA FRANCHELIM

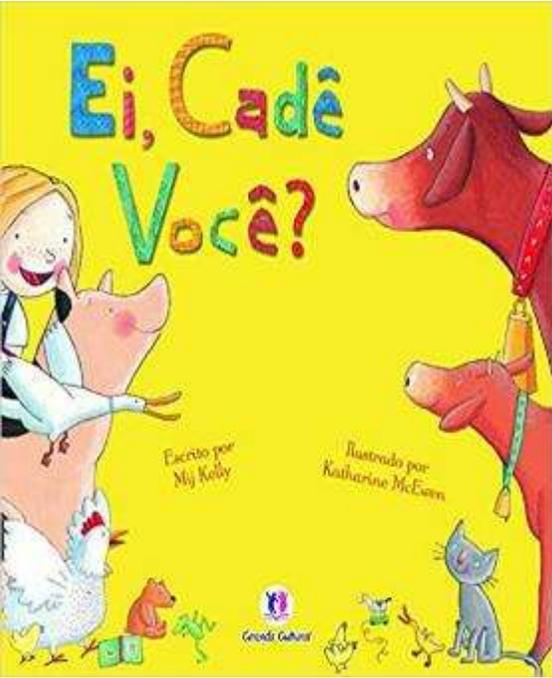
NOLLA



INFORMATIVO
01/2022







Livro Ei, Cadê Você?

Divirta-se com esse livro, uma linda história, ótimo para qualquer hora!

O papai Lobato está procurando desesperadamente por sua filhinha. Será que ela estaria perto do lago dos patos? Ou no estábulo? Ela poderia estar no viveiro das galinhas?

Enquanto o papai está em sua busca, alguém muito querida (e muito próxima) a ele se diverte em uma aventura pela fazenda, neste adorável livro com rimas!



Respeitável Público,

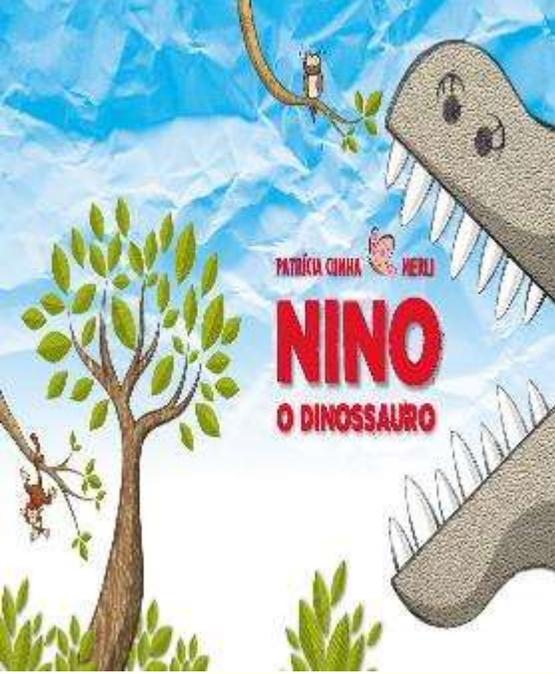
O circo chegou!

No picadeiro, palhaços,

bailarinas, trapezistas

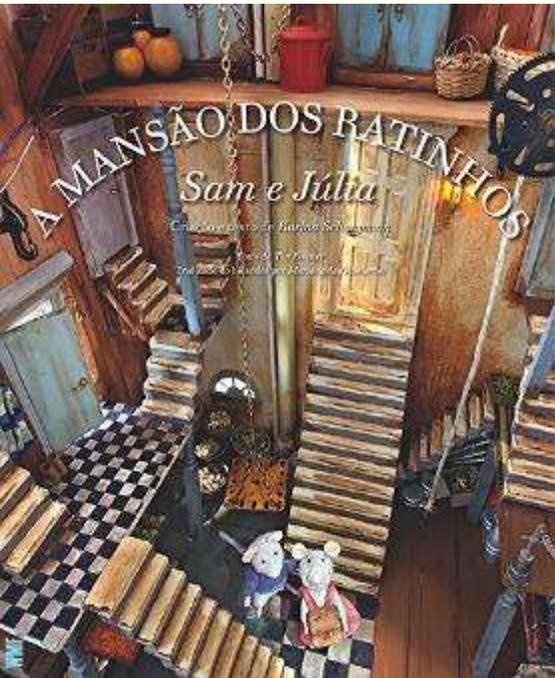
E muita, muita alegria.

Quem não sonhou com os encantos do mágico? E a delicadeza da bailarina e do trapezista, que parecem voar? E, por que não, gargalhar sozinho, inspirado pela graça ingênua do palhaço? O circo se confunde com a infância de todas as épocas, e vira brincadeira gostosa, com um final para inspirar toda a família!

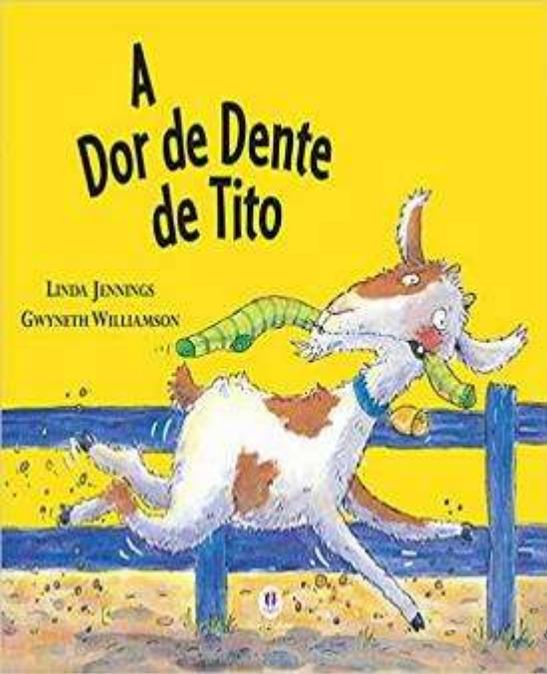


Os dinossauros foram extintos há milhões de anos, mas pelo menos em nossa imaginação e na de todas as crianças, eles estão mais vivos do que nunca. Nino, personagem principal deste novo livro de Patrícia Cunha e Sérgio Merli, não foge à regra. A obra já conquistou os corações de crianças em várias escolas do Brasil.

Nino, um dinossauro muito grande e muito, muito assustador, que se sentia muito orgulhoso por ser o bicho mais forte da floresta. Os outros bichos queriam brincar, mas Nino não fazia outra coisa senão assustar os bichos da mata. Cansados de tanto estardalhaço, os bichos pouco a pouco, foram deixando o barulhento dinossauro até que ele acabou por ficar sem ninguém para brincar.



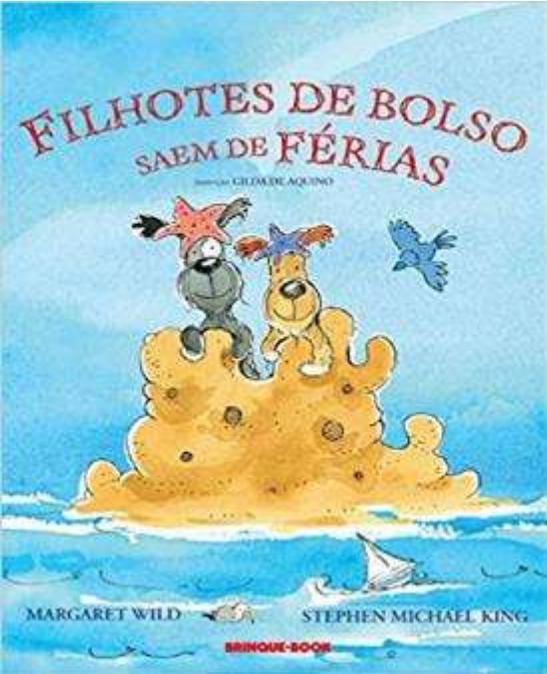
Sam e Júlia são ratinhos que vivem num mundo incrível construído por Karina Schaapman. Enquanto Júlia é muito curiosa e teimosa, Sam é tímido e obediente, e, mesmo diferentes, a amizade deles é muito forte. Juntos, os dois passam por diversas aventuras e aprendizados.



O bode Tito está com uma terrível dor de dente e todos os animais da fazenda querem ajudá-lo. O problema é que Tito não gostou da ideia de ter seu dente arrancado, puxado, bicado ou arranhado até sair, então, ele correu para todos os lados resmungando e reclamando. Mas ele encontrou a galinha Cida, que lhe deu a resposta para seu problema. Oh não, o veterinário!



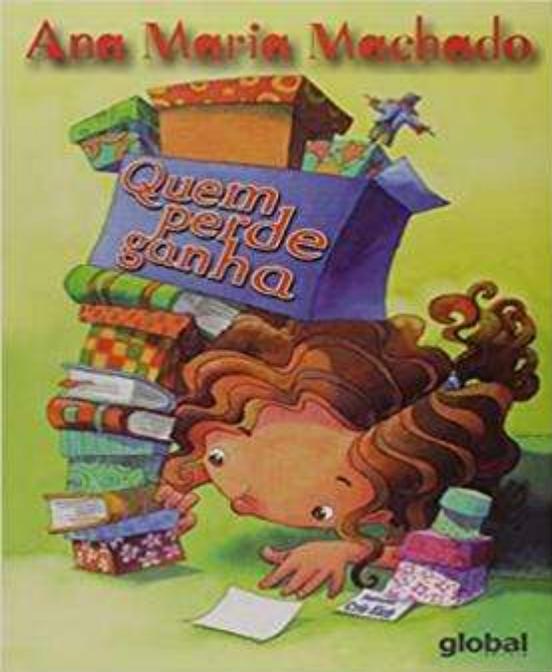
Todo dia era dia de ganhar presente para o leitãozinho Torresminho. Mas aquele era um dia especial: o seu aniversário. Por um presente como aquele ele não esperava. Nesta história tão divertida quanto atual o premiado autor Ilan Brenman conta a história de Pedro, um menino que, de tão distraído com suas brincadeiras eletrônicas, quase se esquece que há brinquedos que não precisam de bateria. Será que ele consegue encontrar um equilíbrio entre esses dois modos de brincar?



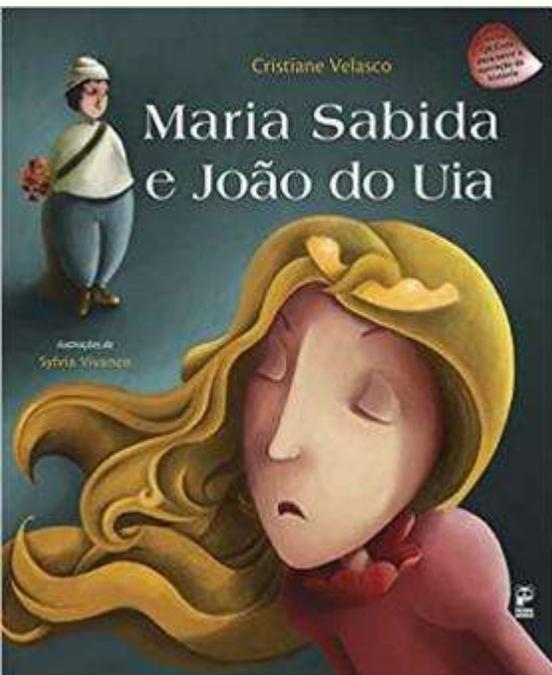
Nessa nova aventura, os cachorrinhos Bife e Bufe, que adoram ser os filhotes de bolso do seu Totó, vão para a praia com ele. Depois de muita diversão, levam um tremendo susto: o querido e enorme casaco do seu Totó desaparece e, com ele, os bolsos onde "moram" os dois filhotes. Conseguirão Bife e Bufe voltar a ser Filhotes de bolso?



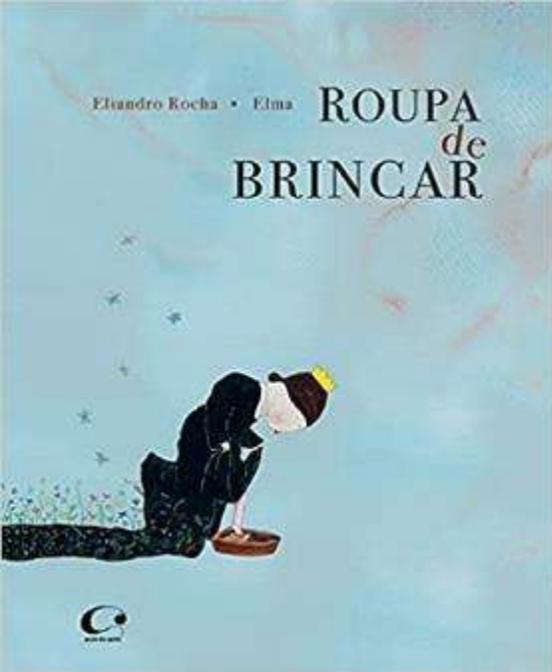
Paula e Beto são crianças de apartamento que um dia passam a desfrutar de uma casa de praia com quintal. Só que os adultos logo urbanizam o lugar - limpam o mato, cimentam o chão para a churrasqueira, botam luz no jardim e no quintal. Com isso, afugentam o que há de melhor - a natureza, com toda a sua exuberância.



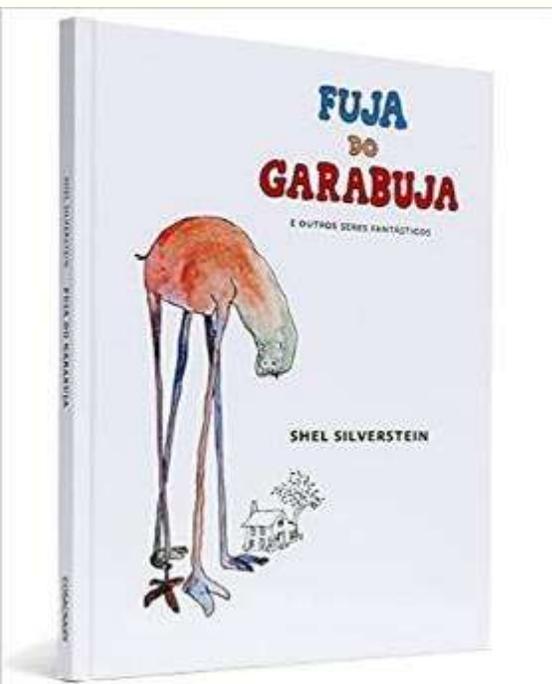
No livro Quem perde ganha há três histórias – “Fiapo de trapo”, “A menina que vivia perdendo” e “O boto e a estrela” – escritas com humor, muita sensibilidade e um riquíssimo jogo de linguagem. Nelas, Ana Maria Machado enfatiza questões do tipo: de que nada se perde, de que tudo se transforma, que quem perde, na verdade, muitas vezes ganha e que a perda não é fim, pode ser, na verdade, um bom começo. Crescer, no caso de Lena, a menina da segunda história, implicava perder as roupas. Era uma vez uma menina que vivia perdendo, pelo menos era o que ela achava. Às vezes a mãe resolvia vestir nela um vestido que Lena não punha há um tempão. Na hora de abotoar, já se sabe: – Não fecha mais. Como esta menina perde roupa. Outras vezes era o sapato – Mas não é possível... Tão novinha esta bota e ela já perdeu.



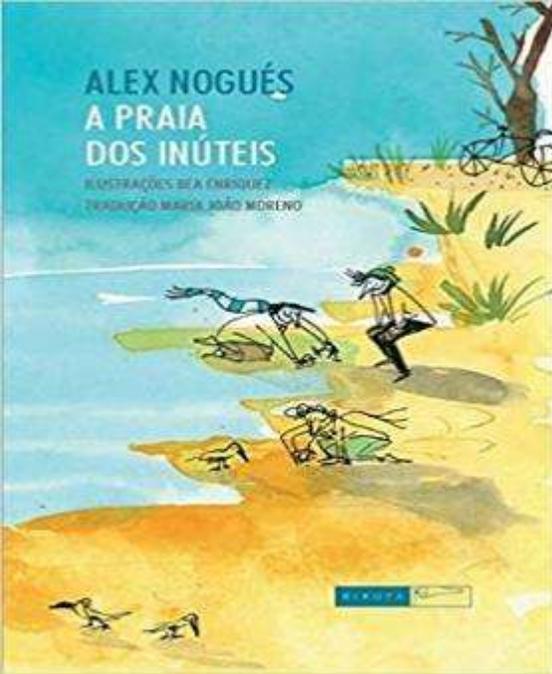
Maria Sabida é uma princesa metida a saber tudo, além de ser muito mal-humorada. Preocupado com o futuro da filha, o rei decide realizar um duelo de boca. Aquele que conseguisse manter a princesa calada por apenas um minuto, se casaria com ela. João do Uia, um homem simples que mora na floresta, resolve entrar na fila de pretendentes. Ao chegar sua vez, ele inicia um estranho e divertido diálogo com Maria Sabida. Será que João do Uia vencerá o desafio e conquistará o coração da princesa?



Para a menina, a pessoa mais divertida do mundo era a tia e o melhor lugar para ficar era o guarda-roupa dela, onde passava horas brincando com as roupas diferentes que encontrava. Um dia, ao chegar na casa da tia, percebe tudo mudado: a tia está triste, suas roupas não têm nenhuma graça e seu guarda-roupa está quase vazio. Como fazer para a alegria voltar e com ela as roupas de brincar?



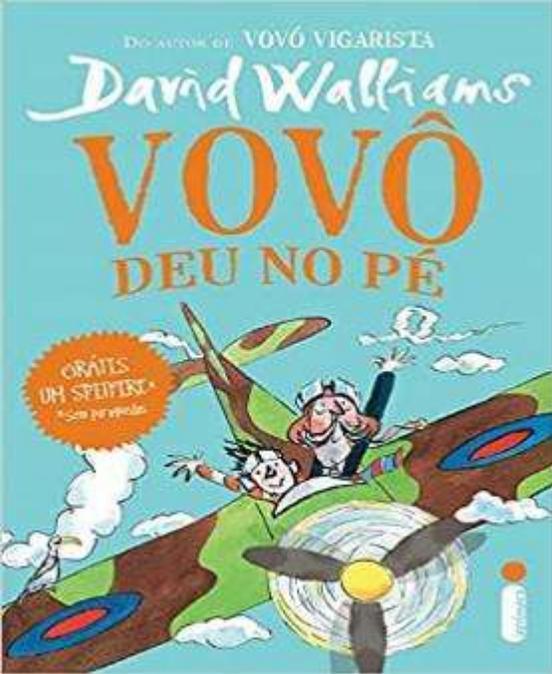
O primeiro livro de Shel Silverstein, de 1964, é o seu único em cores. Nele, o autor adentra o imaginário infantil e convida as crianças a rirem dos próprios medos. Fuja do Garabuja é uma coletânea de 44 poemas sobre monstros e criaturas imaginárias bem incomuns, como o Gruto, um bicho bom de disfarce; o Gradiardo, com seus dentes em fila dupla e garras afiadas; o Grício, gordinho de olhos vermelhos, e outros tantos que somente alguém tão criativo como Silverstein poderia criar, com um humor sutil que cativa crianças e adultos. A simplicidade poética e o minimalismo característicos do autor ganham nesta obra o colorido das ilustrações em aquarelas.



“Me chamo Sofia. Tenho onze anos e meio e, quando crescer, quero ser inútil.” Assim começa um relato inocente, profundo e comovente de uma menina que adora a praia no inverno, que prefere Mozart ou Kandinsky à matemática e que não pode suportar que o pai lhe diga que algum dia terá de “ganhar a vida”

Literatura Infantojuvenil

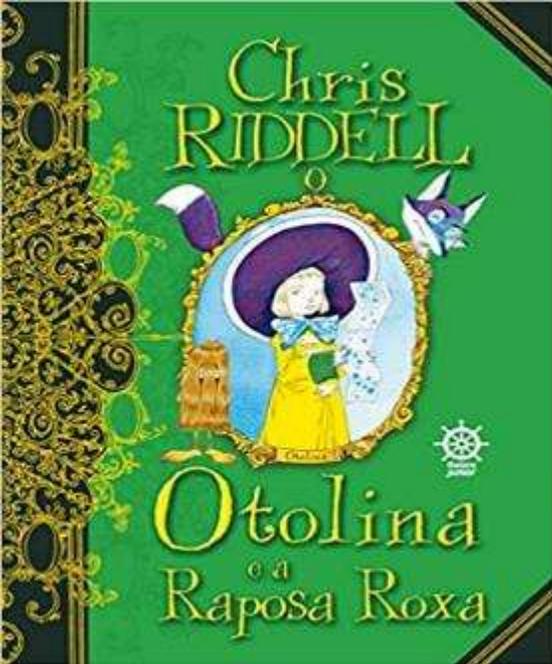




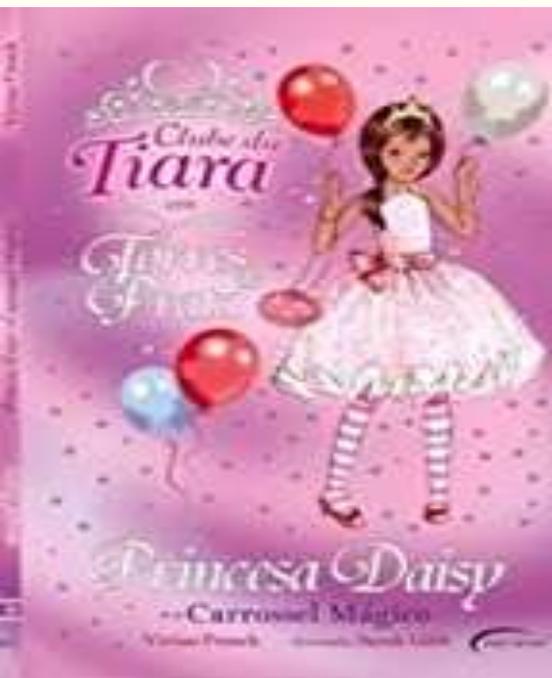
Jack tem doze anos e sua pessoa preferida no mundo inteiro é o avô. Vovô foi piloto de caça da Força Aérea Britânica, durante a Segunda Guerra Mundial, e até hoje o que mais gosta de fazer é falar sobre aviação. Jack sonha em se tornar um herói tão corajoso quanto seu avô. Mas embora a memória do vovô esteja afiada para lembranças antigas, para as coisas do dia a dia ela anda meio fraquinha. Nos últimos tempos, vovô tem estado confuso e esquecido, e isso acaba sendo motivo de muitas trapalhadas. Jack é o único que se esforça para entender o avô, mas como não é capaz de protegê-lo de todos os perigos, os pais de Jack decidem internar o vovô em um lar para idosos muito esquisito e com enfermeiras sinistras. Jack então decide embarcar na maior aventura de sua vida para salvar o avô. David Walliams mais uma vez emociona com uma história que fala de amor, amizade e velhice, sem deixar de lado seu humor inteligente e espirituoso. Vovô deu no pé resgata a nostalgia e a criatividade que permeiam a relação de avô e neto, mostrando que, com afeto, é possível enfrentar as situações mais difíceis.



Olá! Eu sou o Andy! Moro com meu melhor amigo, Terry, numa casa da árvore de 13 andares. Nela, nós dois vivemos fantásticas aventuras! Entre e venha se divertir com a gente! Andy e Terry moram na casa da árvore mais incrível do mundo! Ela tem 13 andares, pista de boliche, cipós, um tanque de tubarões devoradores, uma catapulta enorme, uma máquina que arremessa marshmallows, uma fonte de limonada e um laboratório subterrâneo ultrassecreto! Quem não gostaria de viver num lugar assim, não é mesmo? E tudo estava perfeito até os gatos voadores, os macacos arruaceiros, a sereia-monstro e o gorila gigante invadirem a casa da árvore! Dá para acreditar? Agora Andy e Terry precisam usar a imaginação e a inteligência para se livrar dessas encrencas... Mas será que eles conseguem proteger a casa e salvar o dia? Aventuras malucas, situações hilárias e muita diversão esperam você! Afinal, tudo pode acontecer na casa da árvore de 13 andares!

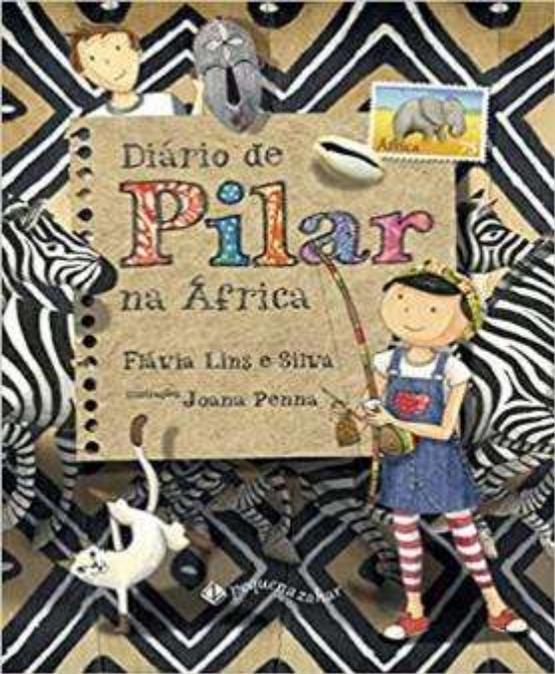


Otolina está de volta em Otolina e a Raposa Roxa, a quarta aventura da série do autor vencedor do Children's Laureate. O estilo único de Chris Riddell, divertido e cheio de trocadilhos, agrada todos os leitores a partir dos 10 anos de idade. Suas ilustrações em preto e branco – nesse volume decoradas com detalhes roxos – são parte integrante do texto de uma forma inteligente deixando a leitura divertida e instigante. Nessa aventura os dois encontram a enigmática Raposa Roxa, que os convida para um safári noturno. A raposa lhes mostra todos os animais escondidos na cidade, e Otolina faz anotações sobre cada um deles em seu caderno. O Sr. Munroe também está catalogando, só que os poemas anônimos que encontra nos postes de luz durante a aventura. Quem seria o poeta secreto, de coração partido?

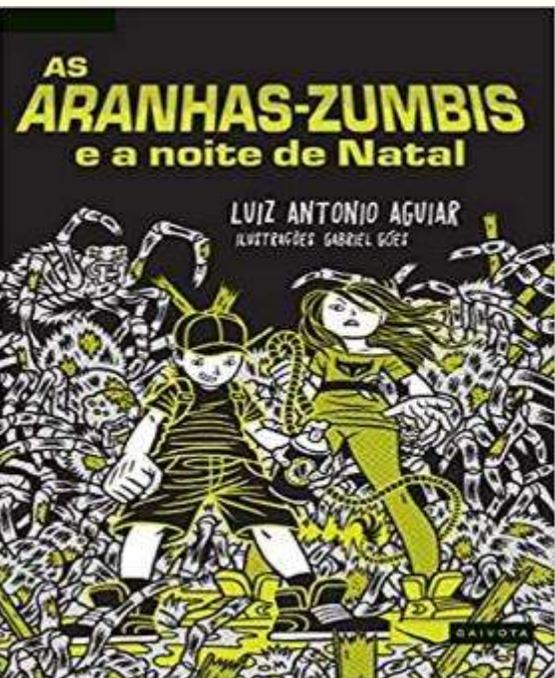


A série tem objetivo sócio-educativo e é voltada para meninas. Nos livros todas as princesas são incentivadas, por meio de premiação por pontos, a chegarem à próxima etapa. Àquelas que obtiverem uma quantidade mínima de pontos no primeiro ano serão bem-vindas ao Clube da Tiara e presenteadas com uma tiara de prata.

Apostando no conceito sócio-educativo da série a campanha de lançamento da nova coleção foi toda articulada em torno do lema central da escola de princesas Clube da Tiara que defende que "A princesa perfeita sempre pensa nas outras pessoas. É gentil, atenciosa e verdadeira." Clube da Tiara traz às leitoras um mundo mágico, com personagens notáveis, grandes aventuras, riqueza de descrições, em um universo onde a perfeição e a amizade são imprescindíveis. Princesa Daisy e o Carrossel Mágico, Princesa Daisy nunca foi a um carrossel! Mas na feira de jardinagem do Rei Percival ela teria sua grande oportunidade. Só que o carrossel do Rei Percival era um brinquedo muito especial. E depois que a Princesa Perfeita aprontou mais uma de suas travessuras, Daisy revela novamente toda a sua coragem.

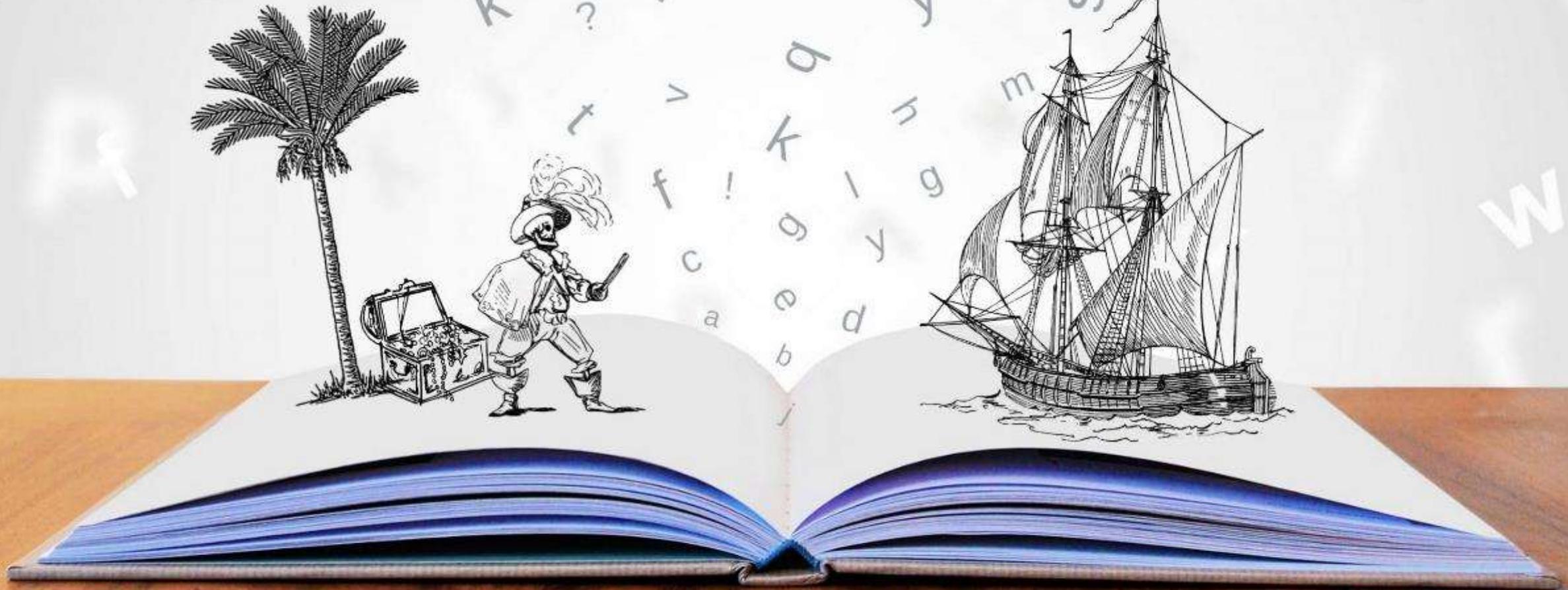


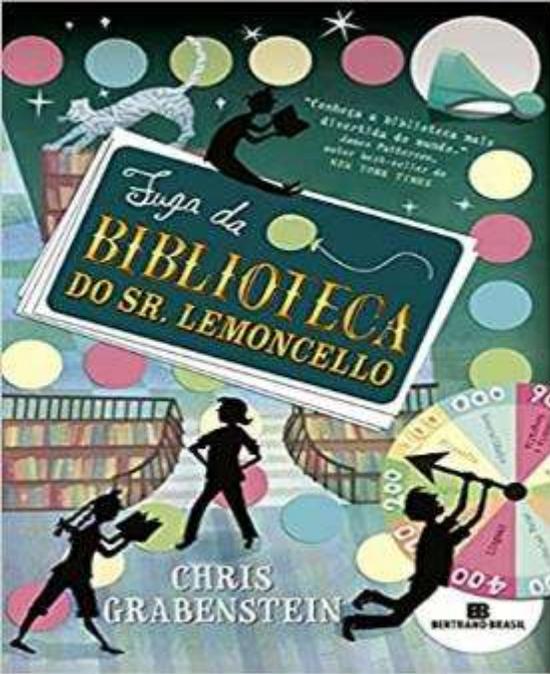
Na luta pela liberdade e contra a injustiça, Pilar e seus amigos vão parar do outro lado do Atlântico e aprendem muito sobre a cultura africana. Pilar, Breno e o gato Samba embarcam na rede mágica e vão parar na África, onde conhecem Fummi, uma princesa iorubá. Juntos, eles tentarão salvar sua família e seu povo, capturados por comerciantes de escravos. Viajando da Nigéria a Angola, Pilar e seus amigos aprendem várias coisas sobre a história da África, seus animais, e sua cultura. Os quatro aventureiros contam com a ajuda de um elefante para atravessar florestas, enfrentam o mar bravio num pequeno veleiro, galopam na perigosa savana montados em uma zebra, descem o rio Congo ao lado da poderosa rainha Jinga e enfrentam os donos dos navios negreiros.



Cuidado, a Conspiração está em toda parte. É uma organização que arma o tempo inteiro. E sempre com planos Hiper-CRAU! contra a humanidade! Para nos salvar, podemos contar somente com dois garotões: Pedro Estranho e Chico Sombrio! Só que eles são... bem... Um é Estranho; o outro, Sombrio. Sorte que tem a Liona, garotona rainha da noite. Mas do outro lado age a inimiga espiã, a Maligna. E tem as aranhas-zumbis, famintas e monstruosas extraterrestres... Uma parte da história rola como um roteiro de histórias em quadrinhos, já que o Sombrio espera um dia se tornar um roteirista de graphic novels de fama internacional. A outra, é uma tremenda trama, pauleira, ação, aventura, enganação... E pode se preparar que você vai ser jogado bem no meio da zorra!!!

LITERATURA JUVENIL

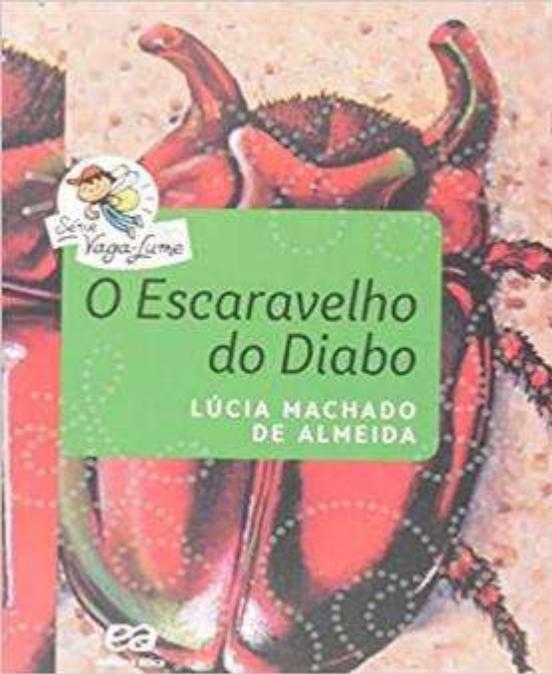




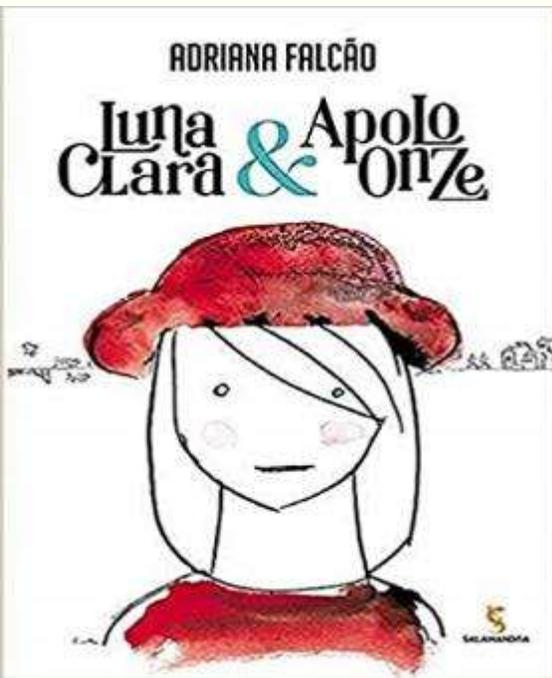
Fuga da biblioteca do Sr. Lemoncello, conhecemos Kyle, um menino que é fanático por todos os tipos de jogos - de tabuleiro, palavras-cruzadas e principalmente videogames e que vive na sombra dos dois irmãos, um atleta e outro um gênio. Seu ídolo, Luigi Lemoncello, o mais famoso, criativo e excêntrico criador de jogos, também é o responsável pelo projeto da nova biblioteca da cidade. E o melhor: o próprio Sr. Lemoncello estará presente na especial e exclusiva noite de inauguração, na qual apenas doze crianças seriam convidadas. Quando Kyle descobre isso, faz de tudo e, com a ajuda da sorte também, acaba sendo uma das sortudas crianças que vão passar a noite na biblioteca repleta de jogos. Quando amanhece, no entanto, todas as portas estão trancadas! Agora, Kyle e as outras crianças terão que solucionar cada pista e decifrar cada charada para encontrar a saída secreta. Kyle percebe que o difícil não era participar da inauguração da biblioteca, mas sim, sair dela! Será que você consegue descobrir como escapar da biblioteca?



Heitor estava cansado de escrever só para o seu blog, o Blog do Le-Heitor. Estava em busca de uma história da qual fizesse parte. Uma história de livro, mesmo... Mas durante essa busca surge mais um problema: a biblioteca do seu bairro está ameaçada de demolição! E na luta pela proteção de sua biblioteca, o garoto acaba recebendo uma ajuda inusitada: os personagens dos seus livros prediletos sairão das páginas para participar dessa difícil batalha.



A única pista que Alberto tem sobre a série de assassinatos que está acontecendo é que vítimas ruivas recebem um escaravelho pelo correio antes de morrer. Ele precisa descobrir o que está por trás desses crimes misteriosos antes que outras mortes ocorram na cidade.



Desencontros levam os pais de Luna Clara - Doravante e Aventura - a se perder e a se encontrar. O avô da menina, Erudito, perde as histórias que havia colecionado e também o papagaio. As tias perdem os namorados. Em um constante ir e vir, na região de Desatino do Norte, as vidas de Luna Clara e Apolo Onze acabam se cruzando.