Thüringen	Gera		ka	Nr. 25152721
Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	Kürzel	

Verf./Bearb./Hrsg.: Seck, Carolin; Dickfeld,
Zuname Vorname

Schmitten, Jan-Peter
Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache

ID: 251425152721

Bewertung
- (●) sehr empfehlenswert
- ( ) empfehlenswert
- ( ) eingeschränkt empf.
- ( ) nicht empfehlenswert

Ata und Ri im Reich der Steine
Titel

Reihe

978-3-94056-328-6	25	14,90
ISBN	Seitenzahl	Preis (EURO)

Brett und Stein	Frankfurt a.M.	2014
Verlag	Ort	Jahr

Einsatzmöglichkeiten
- [x] Büchereigrundstock
- [ ] Klassenlesestoff
- [ ] für Arbeitsbücherei

Zielgruppe
- [ ] 0-3
- [ ] 4-5
- [x] 6-7
- [x] 8-9
- [ ] 10-11
- [ ] 12-13
- [ ] 14-15
- [ ] 16-17
- [ ] ab 18

Buch: Hardcover	Sachbilderbuch
Medienart/Ausführung	Gattung

Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? (Wolgast-Preis) [ ] Ja

Empfehl. für Taschenbuchtipps [ ] Ja

Erstelldatum: 15.09.2015

Schlagwörter
- Spiel
- Lernen
- Aktivität

Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)

Internet? (●) Ja ( ) Nein

Zentraldatei:

Verlag Datum

Inhaltsangabe
Auf den ersten Blick würde man das Buch für ein ganz normales Bilderbuch halten. Aber schon bald merkt der Leser, dass es mehr als das ist, denn es enthält die Anregung zu einem Spiel, das äußerst kreativ und selbst bestimmend umgesetzt werden kann.

Beurteilungstext
Es sind gerade Sommerferien und die beiden Kinder Ata und Ri, eigentlich Antonia und Richard, beschließen, den alten Fischer zu besuchen, denn dort gibt es immer etwas zu erleben. Der alte Fischer schlägt vor, ein eigenes Spiel zu erfinden und los geht's. Schnell wird aus einem alten Fischernetz ein Spielfeld und als Spielsteine dürfen Muscheln und Steine herhalten. Aber dann zieht ein Gewitter auf und alle drei werden plötzlich mit Blitz und Donner ins Reich der Steine katapultiert. Dort müssen sie drei Aufgaben, die im Zusammenhang mit ihrem Spiel stehen, lösen, um wieder in ihre Welt zurückzugelangen. Am Ende geben sie ihrem erfundenen Spiel auch einen eigenen Namen, der sich natürlich aus den Namen beider Helden zusammensetzt und das nun Atari heißt.
Das im Buch beschriebene Spiel basiert auf einer einfachen Version des aus Ostasien stammenden Spiels „Go" und man merkt den Autoren die Freude am Spiel durchgängig an. Text und Illustrationen bilden eine Einheit. Situationen und Stimmungen werden in den Bildern verdeutlicht. Es regnet und die Stimmung ist gedrückt, wie die Gesichter der Kinder deutlich machen. Aber dann haben sie es sich zusammen mit dem Fischer vor dem Kamin auf dem Teppich bequem gemacht und die Welt ist wieder in Ordnung. Das Gewitter kann man beim Blick aus dem Fenster verfolgen. Durch einen magischen Strudel werden sie schließlich in das Spiel hinein geschleudert. Die Steine empfangen dieEindringlinge ziemlich mürrisch. Dieser Gemütszustand wurde zeichnerisch gut umgesetzt und spiegelt sich in den Gesichtsausdrücken der beiden Anführer, am Krönchen erkennbar, wider. Die Spielstellungen hat der Illustrator in kleineren Bildern auf die ein- bzw. auch doppelseitigen großformatigen Bilder, ähnlich wie Sprechblasen beim Comic, eingeschoben. Die Zeichnungen insgesamt sind übersichtlich, prägnant und durch schwarze Konturen gut abgegrenzt.
Mit Hilfe der liebevoll gestalteten Zeichnungen und des kurzen überschaubaren Textes werden die Leser animiert das Spiel selbst zu testen. Die Grundregeln werden mit einer kleinen Geschichte erklärt und anhand von Aufgaben verdeutlicht. Die Spielsituationen können mit Hilfe des Spielplans, der dem Buch beigefügt ist, ganz schnell selbst nachgestellt werden. Man benötigt lediglich die Spielsteine. Dafür geeignet sind beispielsweise Glassteine, die es in vielen Farben gibt, aber auch ganz normale Steine, Knöpfe, Muscheln oder die Spielsteine von einem Dame-Spiel – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Eine Anzahl an Spielsteinen wird nicht angegeben, aber es dürften maximal 20 Steine pro Spieler ausreichen. Ich habe das Spiel selbst mit einer 3. Klasse mit großen Erfolg getestet. Die Regeln sind einfach und leicht verständlich und besonders clevere Kinder werden den Dreh schnell raus haben um den Gegner zu umzingeln. Die Intension der Autoren, dass Kinder das Spiel zusammen mit Ata und Ri entdecken, ist voll und ganz gelungen. Das Spiel wird den Kindern nicht fertig vorgesetzt, vielmehr werden sie ermutigt, sich selbst auszuprobieren. Damit erhalten sie den Aha-Effekt, wenn das Spiel am Ende auch wirklich funktioniert und es einen Sieger gibt. Das Spiel ist ideal für Grundschüler geeignet und überall einsetzbar.