

Hessen Landesstelle	Westerwald Ausschuss	hops Kürzel	Nr. 16150261
Verf./Bearb./Hrsg.: von Kessel Zuname		Carola Vorname	
Müller, Thomas Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache
50 heimische Vögel, entdecken und bestimmen Titel			ID: 161516150261 Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert
Expedition Natur Reihe			
ISBN	Seitenzahl	5,95 Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input type="checkbox"/> 14-15 <input checked="" type="checkbox"/> 6-7 <input type="checkbox"/> 16-17 <input checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11
Moses Verlag	Kempen Ort	2015 Jahr	
Kartenbox Medienart/Ausführung		Gattung	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) Wir finden 50 Karten mit verschiedenen Vogelarten in einer Pappbox.			Schlagwörter Natur Vögel Entdecken
Inhaltsangabe Für kleine Entdecker öffnet sich die Kartenbox mit ihren 50 Karten.			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum

Beurteilungstext

50 Karten mit den verschiedensten heimischen Vogelarten in einer Pappbox mit anhängendem Deckel wecken unsere Entdeckerlaune. Die Karten sind ebenfalls aus weicher Pappe und etwas größer als normale Spielkarten. Alles ist sehr stabil. Mit dabei ist noch eine aufklappbare Karte mit einer kurzen Erklärung, einem Glossar und einem Inhaltsverzeichnis. Das macht es leichter die einzelnen Vögel zu finden, denn jede Karte ist mit einer Nummer versehen. Auf den einzelnen Karten steht zum einen der Name, besondere Merkmale und alles Wissenswerte über den Vogel. Ein Bild des jeweiligen Vogels ist auch drauf gedruckt. Zusätzlich gibt es noch eine Quizfrage. Es wird nicht sehr ins Detail gegangen, eben gerade richtig für kleine Entdecker. Ich würde es auf das Grundschulalter reduzieren. Die Informationen sind ausreichend und die Kinder haben riesigen Spaß beim Suchen und Finden. Von mir einen absolut empfehlenswert.

Sachsen Landesstelle	Leipzig Ausschuss	KOST Kürzel	Nr. 221509088
Verf./Bearb./Hrsg.: Bösch Zuname		Holger Vorname	
ID: 2214221509088		Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input checked="" type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Skopnik, Bernhard Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache
black Stories 10 Titel		Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
black storis Reihe		Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11	
978-3-89777-800-9 ISBN	50 Seitenzahl	8,95 Preis (EURO)	
Moses Verlag	Kempen Ort	2014 Jahr	
Spiel Medienart/Ausführung		Gruselgeschichten Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 25.09.2015	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Schlagwörter Mord und Todschatz Spannung Spuk	
		Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
		Zentraldatei:	
		Verlag Datum	

Inhaltsangabe

Auf 50 Karten finden sich Kurznachrichten, die meist schlimme Ereignisse beschreiben. Auf ihrer Rückseite steht die dazugehörige Story, wie es zu dem Ereignis gekommen ist. Die Mitspieler sollen die Story mit Hilfe von ja- und nein Fragen erraten. Nur ein Mitspieler kennt die richtige Story und unterstützt die Spieler bei der Lösungssuche.

Beurteilungstext

Selbst Menschen mit viel Fantasie dürfen überrascht sein, was die Ursachen für kleine und große Katastrophen sein können. Black stories hat wohl viele Fans, wenn es bereits eine 10. Folge gibt. Ich werde nicht dazu gehören. Ich habe das Spiel mit verschiedenen Spielergruppen unterschiedlichen Alters erprobt, ohne dass wir je auch nur eine Story erraten konnten. Wir fragten uns, ob dies an unserer mangelnden Phantasie liege. Ich jedoch komme zu dem Schluss, dass als Lösung oft Erklärungen erfunden wurden, auf die wohl nur der Autor kommt. Alle meine Testspieler, wie auch ich, sind überfordert. Wir leiden eigentlich nicht an mangelnder Intelligenz oder zu wenig schwarzem Humor. Auch lachen konnten wir eher über die nach vergeblichem Fragen dann endlich vorgetragenen Lösungen eher nicht. Auch die Altersangabe des Verlages von ab 12 Jahren finde ich zu früh, sowohl von der Kompliziertheit des Spieles her, wie auch der Brutalität der stories. Dieses Spiel irgend jemandem zu empfehlen, ist mir nicht möglich, wengleich ich ein leidenschaftlicher Spieler bin, besonders wenn es um Spass und Logik geht.

Hessen Landesstelle	Grünberg Ausschuss	spr Kürzel	Nr. 16150262
Verf./Bearb./Hrsg.: Obermann Zuname		Tatjana Vorname	
ID: 161516150262		Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Grigo, Pe Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache	
Buongiorno Singnorina Titel		Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Reihe		Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input checked="" type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11	
ISBN	Seitenzahl	8,95 Preis (EURO)	
moses Verlag	Kempen Ort	2015 Jahr	
Kartenspiel Medienart/Ausführung	Spiel Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 22.07.2015	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Schlagwörter Fremde Kulturen Spannung	
Inhaltsangabe Ein Kartenspielklassiker aus Italien: Reihum werden Karten aufgedeckt. Wer die schnellste Reaktion zeigt, gewinnt.		Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: _____ Verlag Datum: _____	

Beurteilungstext

Das Spiel besteht aus 51 Karten im Spielkartenformat. Sie zeigen verschiedene Nudeln und die Charaktere Singnorina, König, Kuhhirte und Pferd. Dabei handelt es sich wohl um eine Neuinterpretation des traditionellen Designs. Die Karten werden auf die 2 bis 6 Mitspieler aufgeteilt und dann reihum aufgedeckt. Erscheint einer der Charaktere, muss man eine ihm zugeordnete Geste ausführen. Wer hier am langsamsten reagiert, muss alle bisher aufgedeckten Karten auf seinen Stapel nehmen. Wer zuerst keine Karten mehr hat, gewinnt. Die Regeln des Spiels sind dem hierzulande wahrscheinlich bekannteren "Halli Galli" ähnlich und bieten einen vergleichbar hohen Unterhaltungswert. Die beiliegende Spielanleitung ist kurz, gut verständlich und zugleich nett formuliert. Die Spielkarten sind sehr ansprechend gestaltet. In einem weinroten Rahmen sind farbige, cartoonartige Zeichnungen platziert. Sie sind lustig und zeigen pffiffige Details. Verpackt sind die Karten in einem robusten Kartonschuber, der zugleich platzsparend, leicht ein- bzw. auszuräumen und langlebig ist. Die Gestaltung des Spieles ist sehr gelungen. "Buongiorno Singnorina" ist ein actionreiches Spiel, bei dem Jung und Alt konkurrieren können. Sowohl die Spielidee als auch die Gestaltung der vorliegenden Ausgabe sind sehr gut.

Sachsen Landesstelle	Chemnitz Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	Kl. Kürzel	Nr. 221509015
Verf./Bearb./Hrsg.: Jakob; Brosche Zuname			Ramona; Heidemarie Vorname	
Menne Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Peter Übersetz. von (Name, Vorn.)	
			Übersetz. aus Sprache	
Caoche Kids - Rettet Pfortenglück Titel			ID: 2215221509015	
Reihe			Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
978-3-89777-772-9 ISBN			166 Seitenzahl	
			9,95 Preis (EURO)	
Moses Verlag			Kempfen Ort	
			2015 Jahr	
Buch: Hardcover Medienart/Ausführung			Roman Gattung	
Empfehl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja			Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter Abenteuer Geocaching Freundschaft	
			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
			Zentraldatei:	
			Verlag Datum	

Inhaltsangabe
 Pfortenglück ist kein einzelner Hund oder ein kleines Kätzchen, sondern ein ganzes Tierheim. Dieses steckt in Schwierigkeiten. Es geht natürlich um fehlendes Geld. Wahrscheinlich vielen unbekannt ist das Geocaching, mit dem sich die Kinder beschäftigen. In einer interessant erzählten Geschichte erleben Anna aus Berlin, Max und Simon spannende Abenteuer. Dabei ist nicht nur Muskelkraft und Mut, sondern auch Ideenreichtum und Köpfchen gefragt.

Beurteilungstext
 Die Geschichte könnte wie viele andere sein, ist sie aber nicht. Es geht um Urlaub, Freizeitgestaltung in den Ferien, Freundschaft, Familie, Tiere, Abenteuer, Probleme und vieles mehr. Anna würde sich ohne die Jungs im Urlaub mit ihrer Mutter ziemlich langweilen. Da kommen ihr die kniffligen Aufgaben der Jungen bei ihrem Geocaching gerade recht. Ganz genau, verständlich und ausführlich wird gleich auf der ersten Seite erklärt, was das ist. Eben eine moderne Schnitzeljagd. "Mithilfe von Koordinaten und Beschreibungen aus dem Internet können große und kleine Abenteuerer auf Schatzsuche gehen." Auch Erwachsene können verstehen, dass es Kindern super viel Spass macht, Erlebnisse und die heutige, moderne Technik zu verbinden. So gibt es an einigen Stellen direkte Aufforderungen an die Leser, etwas zu scannen. Im Anhang befindet sich ein Geocaching Wörterbuch mit Begriffen und Beispielen sowie eine Seite mit der Internetadresse. Ganz zum Schluss befindet sich die durch ein Foto unterstützte Information zu einem weiteren Buch. Im Buch überwiegt die Farbe grün. In Grüntönen sind die lustig gezeichneten, umfangreichen Illustrationen, Cover innen und außen und die Schrift. Diese wechselt auch mal zu schwarz. Einfach toll ist der Gesamtanspruch an den Leser. Er oder sie können indirekt mitmachen. So ist das Buch von Anfang an spannend, aber ebenso emotional.

Hessen Landesstelle	Grünberg Ausschuss	spr Kürzel	Nr. 16150347	
Verf./Bearb./Hrsg.: Maier Zuname		Stefan und Vorname		
Groschup, Niklas Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache	
Happy Numbers Titel				
Reihe				
ISBN	Seitenzahl	24,95 Preis (EURO)		
moses Verlag	Kempen Ort	2015 Jahr		
Spiel Medienart/Ausführung		Sachbuch Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 22.07.2015		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) Artikelnummer: 90219		ID: 161516150347		
		Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert		
		Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei		
		Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11		
		Schlagwörter Alter Fantastik		
		Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein		
		Zentraldatei: _____		
		Verlag Datum _____		

Inhaltsangabe
 "Der Frosch und der Krebs spritzen Milch auf die Kuh..." Das Spiel vermittelt eine Technik, sich lange Zahlenreihen bzw. ebenso lange Kettengeschichten mit Tieren zu merken. Wer das beste Gedächtnis hat, gewinnt.

Beurteilungstext
 Das Spiel enthält 100 Zahlenkarten von 0 bis 99, 40 weiße Holzwürfelchen, 32 Aufgabenkarten im Spielkartenformat, eine Sanduhr und eine Spielanleitung. Die Zahlenkarten bestehen aus festem Karton. Sie sind auf der einen Seite mit einer Zahl, auf der anderen Seite mit derselben Zahl in Kombination mit einem farbigen Tiermotiv bedruckt. Die Gestaltung der Spielelemente und des Kartons ist ansprechend. Die Spieler entwickeln zunächst aus aufzudeckenden Tier-Zahlenkarten gemeinsam eine möglichst abstruse Geschichte. Nach einer Phase des Einprägens müssen sie Aufgaben zu dieser Geschichte bzw. der zugehörigen Zahlenreihe lösen und erhalten im Erfolgsfall eine wechselnde Anzahl der Würfelchen. Über die Anzahl der verwendeten Zahlenkarten lässt sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels variieren. Wer hat Spaß daran, sich eine Zahlenreihe zu merken? Oder willkürlich Zahlen zugeordnete Tiere? Noch dazu in einem komplizierten Verfahren mit Schiedsrichter, verschiedenen Sorten von Aufgabenkarten und Spezialregeln? Die Zielgruppe für dieses Spiel ist wohl eher klein. Auch für Nischenanwendungen wie Demenztraining eignet sich das Spiel nicht, weil es zu wenig Alltagsbezug hat. "Happy Numbers" kombiniert eine nette Aufmachung mit einer nur sehr begrenzt unterhaltsamen Spielidee.

Sachsen Landesstelle	Chemnitz Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	Kl. Kürzel	Nr. 221509065
Verf./Bearb./Hrsg.: Rometsch Zuname			Ina Vorname	
Speh, Bernhard Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
Knifflige Krimi-Comics			ID: 2215221509065	
Titel			Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert	
4. Bd. ; Sammelband			<input type="radio"/> empfehlenswert	
Reihe			<input type="radio"/> eingeschränkt empf.	
978-3-89777-8221-1			<input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
ISBN			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock	
879			<input type="checkbox"/> Klassenlesestoff	
Seitenzahl			<input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
9,95			Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input type="checkbox"/> 12-13	
Preis (EURO)			<input type="checkbox"/> 4-5 <input type="checkbox"/> 14-15	
2015			<input type="checkbox"/> 6-7 <input type="checkbox"/> 16-17	
Jahr			<input checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18	
Moses			<input type="checkbox"/> 10-11	
Verlag			Schlagwörter	
Kempfen			Spannung	
Ort			Unterhaltung	
Sach- und Mitmachbuch			Rätsel	
Medienart/Ausführung			Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja	
Rätsel(spiele)			Erstelldatum: 25.09.2015	
Gattung			Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
.....			Zentraldatei:	
.....			Verlag Datum	
.....				

Inhaltsangabe
 An einer Schule ist immer etwas los. Es gibt nicht den Unterricht und die Hausaufgaben, sondern immer wieder rätselhafte Ereignisse. Die Schülerzeitung "Wadenbeißer" mit ihren Reportern und Fotografen kümmert sich darum. Die Leser können helfen, 18 neue und nicht so leicht zu durchschauende Fälle zu lösen.

Beurteilungstext
 Viele Kinder, die keine langen Romane mögen, lesen gern Comics. Die hauptsächlich in vielen kleinen Bildern erzählten Handlungen werden auch im vorliegenden Sammelband durch kleine Sprechblasen unterstützt. Dabei braucht jeder Leser gute Augen oder eine gute Brille. Handlungsort ist eine frei erfundene Schule. Die Ereignisse dort lassen sich aber ohne Probleme auf andere Einrichtungen übertragen. In der Schülerzeitung arbeiten Kinder mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Zusammen bilden sie ein gutes Team. Das Besondere ist die Häufung von schwierigen Fällen. Es geht in 18 jeweils abgeschlossenen Geschichten "Grauensvolle Lügner", "Schlechte Scherze" oder eine "Spagetti-Verwicklung". Zwei großformatige Doppelseiten umfasst jeder Fall. Er endet jeweils mit einem kleinen, farblich auffälligen Schild. Darauf befindet sich eine oder zwei Fragen zum Fall und die Information, auf welcher Seite die Lösung zu finden ist. Es bleibt jetzt dem Leser überlassen, ob er Spaß am Rätseln hat, oder ob er sich die Lösung ansieht. Beide Möglichkeiten, auch in Kombination sind denkbar. Dabei sind die Gedanken, die man sich bis zur Lösung machen muss recht anspruchsvoll. Das Buch gehört in die Hände von aufmerksamen, knobelfreudigen Kindern bzw. allen, die Spaß daran haben. Hauptsächlich als Freizeitlektüre

Sachsen Landesstelle	Leipzig Ausschuss	KOST Kürzel	Nr. 221509087
Verf./Bearb./Hrsg.: LeJeune Zuname		Franz Vorname	
Illustrator/-in (Name, Vorn.) Weber, Simona		Übersetz. von (Name, Vorn.) Französisch Übersetz. aus Sprache	
Sprengstoff Spiel Titel			
Reihe			
ISBN	Seitenzahl	12,95 Preis (EURO)	
Moses Verlag	Kempfen Ort	2014 Jahr	
Spiel Medienart/Ausführung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 25.09.2015	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) geeignet für Schulclubs, Freizeitzentren und Schulabschlussfahrten der oberen Klassen			
ID: 2214221509087			
Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert			
Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input checked="" type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei			
Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11			
Schlagwörter Ethik Gesellschaftsspiel			
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein			
Zentraldatei:			
Verlag Datum			

Inhaltsangabe
 Sprengstoff ist ein Gesellschaftsspiel für "große" Kinder ab 16 Jahren. Auf 52 Karten stehen Fragen, deren Beantwortung in einer Rund mit Freunden durchaus Sprengstoffcharakter hat. Ein Würfel entscheidet über eine der 6 Kategorien bei den Fragen. Vier Karten versprechen eine Spielanleitung in verschiedenen Varianten.

Beurteilungstext
 Wenn man seinen Freundeskreis einmal so richtig in Wallung bringen will, ist Sprengstoff ein gutes Spiel. Man sollte jedoch sicher sein, dass die Freunde eine gute Portion "Wahrheit" und Humor verkraften können.
 Das Spiel beinhaltet 52 Karten mit je 6 Fragen in den Kategorien: Alltag, Karriere, Sex, Freunde und Familie, Psychoanalyse, Philosophie und Fortschritt. Aus welcher Kategorie die Frage kommt, entscheidet der Würfel mit den entsprechenden Symbolen.
 Dem Spiel sind Karten mit Spielvarianten beigelegt wie: Mut zur Lücke, Gegen den Durst, Ganz easy und Debattierclub. Sie gelten als Empfehlung. Die Spieler werden ausdrücklich aufgefordert, ihre eigene Variante gemeinsam zu entscheiden. Bei der Spielanleitung 1 konnte ich allerdings nicht wirklich eine Anleitung entdecken- was vielleicht die Überschrift- Mut zur Lücke - erklärt.
 Schon beim Quer Beet anlesen der Fragen wird klar, warum das Spiel heisst, wie es heisst. Auf jeden Fall ist Schafsinn, Redegewandtheit und viel Bereitschaft zu Humor gefordert.
 Sprengstoff hat deutlich das Zeug, eine Gruppe in Wallung zu bringen und einen langweiligen Abend zu retten!
 Es sollte in einer Jugend- WG für ältere Jugendliche und auch im Jugendclub nicht fehlen. Gut geeignet ist es wohl auch als Angebot bei Abschlußfahrten oberer Klassen. Gut möglich dass sie über dem Spass am Spiel die versteckten Schnapsflaschen vergessen.

Sachsen Landesstelle	Leipzig Ausschuss	KOST Kürzel	Nr. 221509089
Verf./Bearb./Hrsg.: Küpper Zuname		Anke Vorname	
Küsters, Kirsten Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache	
Streichholzspiele Titel			ID: 2214221509089 Bewertung: <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert
Reihe			
ISBN	Seitenzahl	Preis (EURO) 8,95	
Moses Verlag	Kempen Ort	2014 Jahr	
Spiel Medienart/Ausführung	Rätsel(spiele) Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 25.09.2015	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter Spannung Logik
Inhaltsangabe			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum

Inhaltsangabe
 Auf 50 Karten sind vier Streichholzspiele, 3 Tricks und 43 Rätsel enthalten. Diese Rätsel können gemeinsam aber auch allein gelöst werden. Eine Schachtel mit nicht entflammaren Streichhölzern ist dabei. Die Lösung ohne die Hilfe der Rückseite zu finden, bringt große Befriedigung.

Beurteilungstext
 Endlich einmal gibt es eine Chance, dass auch Kinder mit Streichhölzern spielen können. Dieses für Knobelfreunde sehr geeignete Spiel kommt ganz schlicht daher und birgt viel Spielfreude. Stets aufs neue ist es eine große Befriedigung, ein Rätsel gelöst zu haben. Das können Kinder ab dem Schuleintritt ausprobieren. Auch in hohem Alter macht es noch Spass. Die Karten sind in üblicher Spielkartengröße und passen zusammen mit den Streichhölzern in jedes Gepäck, wenn man den großen sehr stabilen Karton weg lässt.
 Sehr gut ist dieses Spiel auch geeignet, um Kinder, die zügig arbeiten, sinnvoll zu beschäftigen, bis alle fertig sind.