

<b>Bremen</b> Landesstelle	<b>Bremen Stadt</b> Ausschuss	..... Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>wb</b> Kürzel	<b>Nr. 1415150</b> .....	
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Leblanc</b> Zuname			<b>Sophie</b> Vorname		
Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache		
<b>1001 Nacht Malen &amp; Entspannen</b> Titel			ID: 14151415150		
<b>Collection Art - thérapie</b> Reihe			Bewertung <input checked="" type="radio"/> <b>sehr empfehlenswert</b> <input type="radio"/> <b>empfehlenswert</b> <input type="radio"/> <b>eingeschränkt empf.</b> <input type="radio"/> <b>nicht empfehlenswert</b>		
<b>978-3-89777-844-3</b> ISBN	<b>128</b> Seitenzahl	<b>12,95</b> Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>		
<b>Moses</b> Verlag	<b>Kempen</b> Ort	<b>2015</b> Jahr	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		
<b>Buch: Hardcover</b> Medienart/Ausführung	<b>Malbuch</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b> (Wolgast-Preis)		Schlagwörter <b>Malen</b> <b>Entspannen</b> <b>Orient</b>	
Empfehl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>		<b>Erstelldatum: 26.12.2015</b>		Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b>	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Zentraldatei: .....		
.....			Verlag Datum .....		
.....					

**Inhaltsangabe**  
 Lass dich verzaubern von den Formen und Mustern des Orients. 1001 Nacht bietet viele interessante Vorlagen zum Ausmalen und Entspannen.

**Beurteilungstext**  
 Wenn wir von Tausend und einer Nacht hören, weckt das die Vorstellung von unendlich verschiedenen, in sich verschlungenen Mustern, Formen und kräftigen Farben. Die islamische Kunst, die sich über weite Teile Asien und Nordafrikas ausgebreitet hat, bietet eine unendliche Vielfalt und birgt außerdem die Phantasie von der schönen Prinzessin und dem ehrfürchtigen Herrscher.  
 Man braucht nur ein paar farbige Stifte und schon kann es losgehen. Die vorgezeichneten Muster lassen uns eintauchen in eine ganz besondere Welt. Beim (Aus)Malen kann man entspannen, nachdenken, einfach abschalten oder ganz gewissenhaft und genau jedem Strich, jeder Form folgen. Die Fülle der verschiedenen Strukturen und Figuren scheint unendlich zu sein, immer wieder findet sich ein neues Muster. Die sehr feinen Striche erfordern viel Konzentration und Ausdauer bei der Bearbeitung der Vordrucke. Das Papier ist besonders stabil und nicht durchscheinend, damit von beiden Seiten gearbeitet werden kann.  
 Auch in der Schule lassen sich diese Motive gut einsetzen, denn der Ehrgeiz, die Bilder genau und präzise zu bearbeiten, ist groß und das Ergebnis lässt sich vorzeigen.

<b>Bremen</b> Landesstelle	<b>Bremen Stadt</b> Ausschuss	..... Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>wb</b> Kürzel	Nr. <b>1415027</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Harder/ Schumacher</b> Zuname			<b>Corinna / Jens</b> Vorname	
<b>Skopnik, Bernhard</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
<b>Black Stories Dark Tales Edition</b> Titel			ID: 14151415027	
Reihe			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
<b>978-3-89777-801-6</b> ISBN			<b>8,95</b> Preis (EURO)	
<b>Moses</b> Verlag			<b>Kempen</b> Ort	
Einsatzmöglichkeiten			<input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
<b>Kartenspiel</b> Medienart/Ausführung			<b>Gruselgeschichte</b> Gattung	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja			Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter <b>Rätsel</b> <b>Grusel</b>	
Inhaltsangabe			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
Auf 50 Karten werden kleine mysteriöse Sachverhalte zum Erraten angeboten. Ein kurzer knapper Satz auf der Vorderseite soll zum raten mit Freunden anregen.			Zentraldatei: ..... Verlag Datum: .....	
Beurteilungstext			Erstelldatum: <b>26.12.2015</b>	

50 makabere und bizarre Rätsel aus dem Bereich Mythen, Legenden und Sagen sind in dieser neuen Ausgabe der Black Stories zu erraten. „Der Mann ging auf dem Strich. Darauf brachte sein Vater sich um.“ Jetzt darf geraten werden! Nein, es handelt sich nicht um einen Stricher, sondern um Theseus, der Minotaurus tötete und dabei den berühmten Faden durch das Labyrinth benutzte. Mit seinem Vater hatte das erst mal wenig zu tun, der brachte sich um, da sein Sohn vergessen hatte die weißen Segel zu setzen. Schwarze Segel bedeutete Tod, in diesem Fall auch selbstgewählt für den Vater. Die 49 weiteren Rätsel sind auch nicht wirklich leicht Mythen, Sagen und Legenden zuzuordnen. Da geht es mitunter um drei oder vier Ecken, bis sich eine Verbindung zur Mythenbildung herstellen lässt. Aber, wie bei den Black Stories üblich, kommt es immer auf die Phantasie der Ratenden an. Na, dann mal los!

<b>Sachsen</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>Bö</b> Kürzel	Nr. <b>221594529</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Grigo</b> Zuname Vorname			ID: 2215221594529	
<b>Obermann, Tatjana</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
<b>Buongiorno Signorina</b> Titel			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
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 type="checkbox"/> 16-17 <input checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11	
ISBN		Seitenzahl	Preis (EURO) <b>8,00</b>	
<b>Moses</b> Verlag		<b>Zürich</b> Ort	<b>2015</b> Jahr	
<b>Spiel</b> Medienart/Ausführung		<b>Kartenspiel</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja	
Empfahl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum: <b>20.12.2015</b>		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) <b>Kartenspiel, für 2-6 Spieler</b> <b>Ausstattung: 51 Karten, 1 Wortschatzkarte, 1 Spielanleitung</b> <b>Spieldauer: ca. 10 Minuten</b>			Schlagwörter <b>Kartenspiel</b> <b>Italien</b> <b>Aktionsspiel</b>	
Inhaltsangabe Ein Kartenspiel voller Italien. Da taucht der König auf, vor dem man salutieren soll. Der Dame sagt man Buongiorno. dort verteilt man Kußhände und da haut man schnell auf den Tisch - bei den richtigen Karten. Wer der erste ist, der gewinnt die Karten und am Ende das Spiel.			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum	

**Beurteilungstext**

2015 brachte der Spieleverlag Moses Verlag in neuer Erscheinung das italienische Kartenspiel "Buongiorno Signorina" für größere Kinder heraus. Das Kartenspiel ist ein klassisches Reaktionsspiel, bei dem es um schnelle Auffassungsgabe, Reaktion und Geschwindigkeit geht. Fünf verschiedene Karten in unterschiedlicher Mengenzahl machen den verdeckten Stapel aus. Jede Kartenart erfordert eine andere Handlung der spielenden Kinder. Taucht ein König auf, salutiert man, bei der Frau ruft man schnell "Buongiorno Signorina", beim Kuhhirten wirft man eine Kußhand und beim Pferd haut man auf den Tisch. Allein bei den Karten mit den verschiedenen Nudelsorten geschieht nichts. Das Spiel ist für zwei und mehr Spieler ausgelegt. Da schnelle Reaktion erfordert ist, liegt der Spaßfaktor bei mehreren Spielern höher. Insgesamt ist es ein recht kurzes Spiel. 10-15 Minuten dauert eine Partie.

Der Verlag gibt die Altersklasse ab 8 Jahre an, jedoch kann es schon mit 3 oder 4 Jahren gespielt werden. Hier ist es ratsam, die erforderlichen Handlungen dem Kindesalter anzupassen. Also statt "Buongiorno Signorina" sagt man dann "Guten Tag" oder "Hallo". An sich ist das Kartenspiel durch die klassischen und zugleich auch einfachen Regeln gut für Kinder geeignet. Jedoch schoß der Verlag bei der Neugestaltung der Karten über das Ziel hinaus. Die Figuren lassen sich nur schwer unterscheiden. Der König ist allein aufgrund seiner Krone vom Kuhhirten unterscheidbar. Manchmal ist jedoch ein Pferd mit einer Krone neben dem König zu sehen. Da ist die Verwirrung groß. Hier hätte der Verlag die Karten viel deutlicher unterscheidbar gestalten müssen. Da das Spiel auf Schnelligkeit ausgelegt ist, nimmt die schlechte Erkennung dem ganzen seinen Reiz. Da kommt Ungeduld und Konflikte auf.

An sich ist "Buongiorno Signorina" ein einfaches Kartenspiel, das auf Reaktionsschnelligkeit bei den mitspielenden Kindern abzielt. Seine klassischen Regeln sind schnell zu verstehen. Leider ist es jedoch aufgrund der schlecht ausgeführten Illustrationen, die die verschiedenen Figuren mangelhaft unterscheidbar machen, nur bedingt zu empfehlen.

<b>Nordrhein-Westfalen</b> Landesstelle	<b>Rees</b> Ausschuss	<b>Jonathan</b> Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>StD</b> Kürzel	<b>Nr. 1915651</b>	
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Tennant</b> Zuname			<b>Jonathan</b> Vorname		
<b>Nikolov, Vladimir</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		<b>Panzacchi, Cornelia</b> Übersetz. von (Name, Vorn.)	<b>Englisch</b> Übersetz. aus Sprache		
<b>Dinosaurier. Erforschen und Ausgraben</b> Titel					
Reihe					
<b>978-3-89777-828-3</b> ISBN	<b>80</b> Seitenzahl	<b>12,95</b> Preis (EURO)	ID: 19151915651 Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert		
<b>Moses</b> Verlag	<b>Kempen</b> Ort	<b>2015</b> Jahr	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 type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input type="checkbox"/> 16-17 <input checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11		
<b>Buch: Spielbuch</b> Medienart/Ausführung		<b>Sachbuch</b> Gattung	Schlagwörter <b>Geschichte</b> <b>Natur</b>		
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis) Erstellungsdatum: <b>20.08.2015</b>			
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)					
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum					

**Inhaltsangabe**  
 Das Buch stellt im ersten Teil Dinosaurier in Wort und Bild vor; im zweiten Teil enthält es Bastelbögen, mit denen Skelette der Dinosaurier nachgebaut werden können.

**Beurteilungstext**  
 Das Buch ist anders als andere Dinosaurier-Bücher eine Mischung aus Sach- und Bastelbuch. Im vorderen Teil werden auf je einer Doppelseite Dinosaurier in Wort und Bild vorgestellt: eine farbige Gesamtansicht des jeweiligen Dinos wird ergänzt durch einen kurzen Einführungstext zu Fundort, Namen usw. und einen Steckbrief. Rundherum finden sich weitere kleine Zeichnungen, die die Besonderheiten des jeweiligen Dinos hervorheben - Gliedmaßen, Kopf, Körper. Der hintere Teil des Buchs lässt Kinder selbst aktiv werden: Aus vorgestanzten Bastelbögen lassen sich die Skelette der Dinos selbst nachbauen.  
 Ein gelungenes Buch, das sich aus den Massen der Dinosaurier-Bücher abhebt.

<b>Bremen</b> Landesstelle	<b>Bremen Stadt</b> Ausschuss	..... Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>wb</b> Kürzel	<b>Nr. 1415240</b> .....	
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Kespert</b> Zuname			<b>Deborah</b> Vorname		
Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache		
<b>Erfinder Die großartigsten Genies aller Zeiten</b> Titel			ID: 14151415240		
Reihe			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert		
<b>978-3-89777-827-6</b> ISBN	<b>96</b> Seitenzahl	<b>14,95</b> Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei		
<b>Moses</b> Verlag	<b>Kempen</b> Ort	<b>2015</b> Jahr	Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input type="checkbox"/> 16-17 <input checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11		
<b>Buch: Hardcover</b> Medienart/Ausführung		<b>Sachbuch</b> Gattung	Schlagwörter		
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	<b>Technik</b> ..... ..... .....		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) ..... ..... .....			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: ..... Verlag Datum: .....		
Ersteldatum: <b>26.12.2015</b>					

**Inhaltsangabe**  
 Große Erfindungen haben das Leben der Menschen grundlegend verändert. Man denke an die Dampfmaschine, das Flugzeug oder aber den Buchdruck. Hinter allen Erfindungen stecken Erfinder. Sie werden mit ihren Werken vorgestellt.

**Beurteilungstext**  
 In fünf große Bereiche ist dieses Buch eingeteilt: Pionieren, Kommunikation, Technik, Transport, Weltraum. Archimedes ist einer der ältesten, der unter den Erfindern zu finden ist. Der berühmte Mathematiker erfand eine Schraube, die nach ihm benannt wurde, die Wasser aus Schiffen herauspumpen konnte. Aber auch ein Chinese, Zhang Heng, hat mit der Erfindung des ersten Seismographen der Menschheit einen Dienst erwiesen. Alles wurde irgendwann erfunden. Leonardo da Vinci hätte schon einen Hubschrauber bauen können, wenn er die richtigen Materialien zur Verfügung gehabt hätte und so geht es durch die Jahrhunderte bis hin zu den Raketen, ab ins All. Insgesamt werden 19 Erfinder und eine Erfinderin (ja, es waren angeblich fast nur Männer) mit ihren Erfindungen vorgestellt, auch die Ideen, von denen sie geleitet waren, dazu ein kurzer Steckbrief zur Person. Ferner ein Text zur Erfindung selbst mit vielen Abbildungen und Erklärungen sowie Anleitungen zum eigenen Experiment. Weitere wichtige Erfindungen werden im Anhang aufgeführt. Dort befindet sich auch ein Glossar, in dem Fremdwörter erklärt werden. Die technischen Dinge werden ausführlich und gut verständlich erklärt. So weiß man am Ende eine ganze Menge mehr von der Welt und fühlt sich gut informiert. Für wissbegierige Kinder, die auch die Zusammenhänge und geschichtlichen Zeiten verstehen wollen, finden wir hier ein gut aufbereitetes Buch über viele der wichtigen Erfindungen der Menschheit.

<b>23 Sachsen-Anhalt</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>lupo</b> Kürzel	Nr. <b>2315120913</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Kespert</b> Zuname			<b>Deborah</b> Vorname	
ID: 152315120913			Bewertung <input checked="" type="radio"/> <b>sehr empfehlenswert</b> <input type="radio"/> <b>empfehlenswert</b> <input type="radio"/> <b>eingeschränkt empf.</b> <input type="radio"/> <b>nicht empfehlenswert</b>	
Illustrator/-in (Name, Vorn.) <b>Schönemann, Tim</b>			Übersetz. von (Name, Vorn.) <b>Englisch</b> Übersetz. aus Sprache	
<b>Erfinder! Die großartigsten Genies aller Zeiten</b> Titel				
Reihe				
<b>978-3-89777-827-6</b> ISBN		<b>95</b> Seitenzahl		<b>14,95</b> Preis (EURO)
Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>				
Zielgruppe <input type="checkbox"/> <b>0-3</b> <input type="checkbox"/> <b>12-13</b> <input type="checkbox"/> <b>4-5</b> <input type="checkbox"/> <b>14-15</b> <input type="checkbox"/> <b>6-7</b> <input type="checkbox"/> <b>16-17</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>8-9</b> <input type="checkbox"/> <b>ab 18</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>10-11</b>				
<b>Moses</b> Verlag			<b>Kempfen</b> Ort	
			<b>2015</b> Jahr	
<b>Buch: Hardcover</b> Medienart/Ausführung		<b>Sachbuch</b> Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b> (Wolgast-Preis)
Empfchl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>			<b>Erstelldatum:</b>	
Schlagwörter				
<b>Technik</b>				
<b>Geschichte</b>				
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)				
Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b>				
Zentraldatei: <b>09.12.2015</b>				
Verlag Datum				

**Inhaltsangabe**  
 Licht, Bücher und das world wide web sind heute nicht mehr wegzudenken. Kaum mehr vorstellbar, dass es ein Leben ohne gab. Doch wie kam es überhaupt dazu? Wer waren die Menschen, denen wir Telefone, Autos und Fernseher zu verdanken haben?

**Beurteilungstext**  
 Schon der farbintensive Hardcover-Einband macht neugierig und die stabilen Seiten fühlen sich beim Blättern gut an. Dabei unterteilt das Buch in 5 Kapitel Pioniere, Kommunikation, Technik, Transport und Weltraum. Von der Dampfmaschine über den Buchdruck bis zum Flugzeug finden sich zahlreiche Erfindungen mit farbenfrohen, spannenden und zum Teil historischen Abbildungen sowie übersichtlichen Texten. Aufgelockert werden die Seiten mithilfe von Erläuterungen, Zitaten, Anekdoten und Informationen zu den berühmten Erfindern und ihren Ideen.  
 Dabei sind die Inhalte sehr informativ aber nicht überladen. Sie regen zum Nachlesen an, ohne selbst zu überfordern. Besonders interessant machen es die einfach durchführbaren Versuchsanleitungen, welche zum Selberforschen einladen. Ein Papierflugzeug bauen zu können, mag jeder von sich behaupten. Auch von Daumenkino und Geheimschrift haben sicher schon viele gehört. Aber die sieht es mit einer archimedischen Schraube aus?  
 Dass die Kreissäge von einer Frau erfunden wurde, hätte wohl kaum jemand vermutet und welches Tier Herr Tesla am liebsten mochte, mag keine Frage im Physik-Test sein. Jedoch Gestalten solche Informationen das Buch sehr unterhaltsam.  
 Dem Buch "Erfinder!" gelingt es, Technik und Geschichte zum kurzweiligen und lehrreichen Erlebnis für Jung und Alt zu machen!  
 Nach Lesen dieses Buches und einem Blick in das Programm des moses Verlages bekomme ich gleich Lust, auch die Nachfolgebände "Forscher" und "Entdecker" hinterher zu lesen. Vermutlich geben die drei ein gutes (Geschenk-)Set ab.

<b>Nordrhein-Westfalen</b> Landesstelle	<b>Aachen</b> Ausschuss	<b>Han</b> Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>Nr. 19151029</b> Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Bungter, Tobias/Köhrsen</b> Zuname Vorname		ID: 191519151029	
<b>Krapp, Thilo/Körsen</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Bewertung <input checked="" type="radio"/> <b>sehr empfehlenswert</b> <input type="radio"/> <b>empfehlenswert</b> <input type="radio"/> <b>eingeschränkt empf.</b> <input type="radio"/> <b>nicht empfehlenswert</b>	
Übersetz. von (Name, Vorn.)		Übersetz. aus Sprache	
<b>Grundkurs für Detektive Das Standardwerk</b> Titel		Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>	
<b>Leo&amp;Leo</b> 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 type="checkbox"/> 16-17 <input checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11	
<b>978-3-89777-829-0</b> ISBN	<b>96</b> Seitenzahl	<b>12,95</b> Preis (EURO)	
<b>Moses</b> Verlag	<b>Kempfen</b> Ort	<b>2015</b> Jahr	
<b>Kartoniert/Broschiert</b> Medienart/Ausführung	<b>Ratgeber</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>	
Empfehl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>		<b>Erstelldatum: 15.12.2015</b>	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Schlagwörter <b>Detektiv</b> <b>Kriminalität</b>	
		Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b>	
		Zentraldatei: .....	
		Verlag Datum .....	

**Inhaltsangabe**  
 Diese Praxisbroschüre ist das Standardwerk für angehende Detektive. Es bietet mit vielen Tipps und ausführlichen Information den Grundkurs für alle kindlichen Ermittler. Neben der Entschlüsselung von Geheimcodes enthüllen berühmte Ganoven ihre besten Tricks.

**Beurteilungstext**  
 Der Moses-Verlag legt mit "Leo & Leo die Detektivagentur" ein Standardwerk im Lehrbuchformat (280cm) für angehende junge Meisterdetektive vor. Es werden die wichtigsten Tricks und Tipps auch von Ganoven und Meisterdieben offeriert. In 32 Kapiteln erfährt der interessierte Leser alles über Geheimcodes, Körpersprache, Ausrüstung, Überleben in der Wildnis, Orientierung, berühmte Bankräuber, Motivationstraining, geheimnisvolle Orte und vieles mehr. Außerdem gibt es viel Wissen über berühmte Detektive, Hochstapler und Juwelenraube.  
 Der Autor Tobias Bungter entwickelt Spiele für Kinder, schreibt und erfand mit Andrea Köhrsen die berühmten Zwillinge Leonie und Leonard von der Internationalen Detektiv- und Ermittlungsagentur (IDEA).  
 Im Anhang findet man zum Kauf alles, was man auf Verbrecherjagd dringend braucht.  
 Eine große Fülle an interessanten Informationen übersichtlich angeordnet, in ansprechendem Layout präsentiert und mit vielen Inseltexten, Abbildungen und Fotos aufgepeppt. Wer sich für Detektivromane interessiert und sehr gerne kombiniert, findet in diesem genialen Handbuch kurzweilige und anregende Unterhaltung voller Ideen zum eigenen Schreiben und detektivischem Spielen.  
 Empfehlenswert für den Ermittler ab 9 Jahren.

Nordrhein-Westfalen Landesstelle	Duisburg Ausschuss	Bei..... Bearbeitung (Name, Vorname)	Nr. <b>19151069</b> Kürzel
Verf./Bearb./Hrsg.: <b>MÜLLER</b> Zuname		<b>WALTER</b> Vorname	
<b>MÜLLER, WALTER</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache
<b>Käfer Zoom Memo</b> Titel		ID: 191519151069	
<b>Zoom - Memo</b> Reihe		Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
ISBN	Seitenzahl	Einsatzmöglichkeiten <input checked="" 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 type="checkbox"/> 6-7 <input type="checkbox"/> 16-17 <input checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11	
		Preis (EURO) <b>12,95</b>	
Verlag	Ort	Jahr <b>2015</b>	
<b>Moses</b> Verlag	<b>Kempen</b> Ort	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja	
<b>Spiel</b> Medienart/Ausführung	<b>Spiel</b> Gattung	Erstellungsdatum: <b>07.11.2015</b>	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Schlagwörter	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Natur	
Inhaltsangabe		Naturschutz/Umweltschutz	
Bilder von 24 Insekten wurden auf Memokarten gedruckt. 12 stellen das Tier in Gänze dar, das dazugehörige Partnerbild zeigt einen gezoomten Teilausschnitt des Tieres. Ein ergänzenden Infoblatt liefert zusätzliche Informationen zu den dargestellten Tieren.		Tiere	
Beurteilungstext		Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
Die Tieraufnahmen sind klar und deutliche Aufnahmen aus der Natur, die jede Form von Berührungsangst überwinden hilft. Auch ein Käfer oder ein Eichen- Zangenbock wird in der jeweiligen Schönheit sehr deutlich.		Zentraldatei:	
Der gezoomte Teilausschnitt des Tieres verändert die Perspektive und lenkt die Aufmerksamkeit sehr auf die unterschiedlichen Details eines jeden Insektes. So bieten schon die großformatigen Bilder einige Gesprächsanlässe.		Verlag Datum	
Beginnt nun das Spiel und die Suche nach dem passenden Ausschnitt, wird dieser Blickwinkel weiter geschult und geübt.			
Das dabei liegende Infoblatt bietet einerseits die Möglichkeit, sich über das jeweilige Tier zu informieren, andererseits bietet es eine Spielvariante, indem das Kind das Pärchen nur bekommt, wenn es auch den Namen des Tieres und weitere Merkmale kennt.			

Inhaltsangabe

Bilder von 24 Insekten wurden auf Memokarten gedruckt. 12 stellen das Tier in Gänze dar, das dazugehörige Partnerbild zeigt einen gezoomten Teilausschnitt des Tieres. Ein ergänzenden Infoblatt liefert zusätzliche Informationen zu den dargestellten Tieren.

Beurteilungstext

Die Tieraufnahmen sind klar und deutliche Aufnahmen aus der Natur, die jede Form von Berührungsangst überwinden hilft. Auch ein Käfer oder ein Eichen- Zangenbock wird in der jeweiligen Schönheit sehr deutlich.

Der gezoomte Teilausschnitt des Tieres verändert die Perspektive und lenkt die Aufmerksamkeit sehr auf die unterschiedlichen Details eines jeden Insektes. So bieten schon die großformatigen Bilder einige Gesprächsanlässe.

Beginnt nun das Spiel und die Suche nach dem passenden Ausschnitt, wird dieser Blickwinkel weiter geschult und geübt.

Das dabei liegende Infoblatt bietet einerseits die Möglichkeit, sich über das jeweilige Tier zu informieren, andererseits bietet es eine Spielvariante, indem das Kind das Pärchen nur bekommt, wenn es auch den Namen des Tieres und weitere Merkmale kennt.



<b>Bremen</b> Landesstelle	<b>Bremen Stadt</b> Ausschuss	..... Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>wb</b> Kürzel	<b>Nr. 1415149</b> .....	
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Sollic</b> Zuname			<b>Michel</b> Vorname		
Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache		
<b>Keltische Kunst Malen &amp; Entspannen</b> Titel			ID: 14151415149		
<b>Collektion Art - thérapie</b> Reihe			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert		
<b>978-3-89777-843-6</b> ISBN	<b>128</b> Seitenzahl	<b>12,95</b> Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei		
<b>Moses</b> Verlag	<b>Kempen</b> Ort	<b>2015</b> Jahr	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		
<b>Buch: Hardcover</b> Medienart/Ausführung	<b>Malbuch</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja		Schlagwörter	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		<b>Erstelldatum: 01.11.2015</b>		<b>Mandalas</b>	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)				<b>Ausmalen</b>	
				<b>Entspannen</b>	
				Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
				Zentraldatei: .....	
				Verlag Datum .....	

**Inhaltsangabe**  
 In der Reihe Collection Art – thérapie ist wieder ein neuer Band erschienen. Keltische Kunst gibt hier die Inspirationen.

**Beurteilungstext**  
 Bei den Kelten denken wir vor allen an Spiralen, Flechtbänder und Triskele, ineinander verschachtelte Dreiecke und Knotenmuster als Dreier- Form. Man braucht nur ein paar farbige Stifte und schon kann es losgehen. Die vorgezeichneten Muster lassen uns eintauchen in eine ganz besondere Welt. Beim (Aus)Malen kann man entspannen, nachdenken, einfach abschalten oder ganz gewissenhaft und genau jedem Strich, jeder Form folgen. Die Fülle von verschiedenen Strukturen und Figuren scheint unendlich zu sein, immer wieder findet sich ein neues Muster, auch wenn es auf den ersten Blick dem vorherigen zu gleichen scheint. Die sehr feinen Striche erfordern viel Konzentration und Ausdauer bei der Bearbeitung der Vordrucke. Das Papier ist besonders stabil und nicht durchscheinend, da ja von beiden Seiten gearbeitet werden soll.  
 Auch in der Schule lassen sich diese Motive gut einsetzen, denn der Ehrgeiz, die Bilder genau und präzise zu bearbeiten, ist groß und das Ergebnis lässt sich vorzeigen.

Nordrhein-Westfalen Landesstelle	Wuppertal Ausschuss	Ing..... Bearbeitung (Name, Vorname)	Nr. <b>19151030</b> Kürzel
Verf./Bearb./Hrsg.: <b>Teubner</b> Zuname		<b>Marco</b> Vorname	
ID: 191519151030		Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Flad, Antje Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	
Übersetz. aus Sprache		Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
<b>Raben schubsen</b> Titel		Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input type="checkbox"/> 12-13 <input checked="" type="checkbox"/> 4-5 <input type="checkbox"/> 14-15 <input checked="" type="checkbox"/> 6-7 <input type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11	
Reihe		Preis (EURO) <b>19,95</b>	
ISBN		Seitenzahl	
Moses Verlag		Kempfen Ort	
2015 Jahr		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? (Wolgast-Preis) <input type="checkbox"/> Ja	
3D-Mauer aus Medienart/Ausführung		Spiel Gattung	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: <b>10.12.2015</b>	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) <b>Spiel für 2 Kinder ab 5 Jahren</b>		Schlagwörter Spiel Geschicklichkeit Spaß	
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein		Zentraldatei: .....	
Verlag Datum			

**Inhaltsangabe**

11 Raben, ein Würfel und ein Mauer aus Hartpappe mit beweglichen Mauersteinen, die die Ruheplätze der Raben darstellen, gehören zur Ausstattung. Ziel des Spiel ist es möglichst viele der Raben zu bekommen. Das gelingt, wenn man die Mehrheit der Spielsteine auf der Zinne oder der eigenen Mauerseite zu stehen bekommt .

**Beurteilungstext**

Das Spiel ist einfach und leicht zu spielen. Spielregeln sind gut zu verstehen und werden von den Kindern schnell umgesetzt. Man muss Glück haben und ein bisschen überlegen, wie man seine Steine setzt. Dadurch dass der andere Spieler nicht sehen kann, wo die Steine gesetzt werden, spielt Glück und weniger Strategie eine Rolle. Ein bisschen Pokerface und Geschicklichkeit muss sein, damit der Gegner nicht ahnt , wo die eigenen Raben sitzen. Ein Spieldurchgang dauert nicht lang. Das Zählen ist auch für Kleine leicht zu bewältigen und die Zeichen des Würfels sind leicht zu merken.

Das Material ist robust und fröhlich gestaltet. Die Spielregeln sind auf zwei großen Seiten übersichtlich dargestellt. Für Ausnahmefälle gibt Sonderregeln. Damit der Frust in Grenzen bleibt, ist alles sehr spaßig aufgemacht.

Ein paar Infos über Rabenvögel gibt es auch. Der Rabe hat je nach Kultur eine andere Bedeutung, nur schlau sind sie alle.

<b>Nordrhein-Westfalen</b> Landesstelle	<b>Bochum</b> Ausschuss	<b>Nosc.</b> Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>Nr. 1915816</b> Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Rometsch</b> Zuname		<b>Ina</b> Vorname	
<b>Speh, Bernhard</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache
<b>Redaktion Wadenbeißer - Krimi-Comics zum Lesen und Mitraten</b> Titel			
Reihe			
<b>978-3-89777-839-9</b> ISBN	<b>79</b> Seitenzahl	<b>9,95</b> Preis (EURO)	
<b>Moses</b> Verlag	<b>Kempfen</b> Ort	<b>2015</b> Jahr	
<b>Buch: Comic</b> Medienart/Ausführung		<b>Comic</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		<b>Erstelldatum: 15.10.2015</b>	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			
ID: 19151915816			
Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert			
Einsatzmöglichkeiten <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11			
Schlagwörter			
<b>Abenteuer</b>			
<b>Kriminalität</b>			
<b>Schülerin/Schüler</b>			
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein			
Zentraldatei: .....			
Verlag Datum .....			

**Inhaltsangabe**  
 Wer ist in den Multimedia-Raum der Eichenschule eingebrochen und wer hat Sportlehrer Ortman die Autoreifen zerstochen? In 18 Fällen zeigt die Redaktion der Schülerzeitung "Wadenbeißer" wieder einmal ihr Geschick im Aufklären von Kriminalfällen. Dabei handelt es sich jedoch nicht um einen gewöhnlichen Jugendkrimicomic! Das hier ist ein Jugendratekrimicomic. Versuch es selbst.

**Beurteilungstext**  
 Die "Wadenbeißer" bitten um Mithilfe! Jeder, der die Zeitschrift GEOlino kennt, kennt auch die Abenteuer aus der Schülerredaktion "Wadenbeißer". In diesem Buch von Ina Rometsch und Bernhard Speh aus der GEOlino Redaktion, sind 18 Fälle zwischen zwei Buchdeckeln zusammengefasst, die nur darauf warten von den jungen Lesern zwischen 8 und 10 Jahren geknackt zu werden. Mit den Hinweisen zu Brennweiten von Klara und dem Schlagzeilendenken von Ben bekommt man auch noch ein paar gute Tipps für das Schreiben von Schlagzeilen und die besten Pressefotos. Da kann man nur sagen, lesen, miträtseln und viel Spaß haben!

<b>Bremen</b> Landesstelle	<b>Bremen Stadt</b> Ausschuss	<b>wb</b> Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>Nr. 1415238</b> Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Staupe</b> Zuname		<b>Reinhard</b> Vorname	
Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache	
<b>True Stories</b> Titel			ID: 14151415238 Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert
Reihe			
<b>978-3---</b> ISBN	Seitenzahl	<b>17,90</b> Preis (EURO)	
<b>Moses</b> Verlag	<b>Kempen</b> Ort	<b>2015</b> Jahr	
<b>Spielkarten</b> Medienart/Ausführung		<b>Spiel</b> Gattung	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
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) <b>Artikel Nr. 90224</b>			Schlagwörter _____ _____ _____ _____
Inhaltsangabe Wenn man viel sinnloses Wissen besitzt und viele kuriose Geschichten kennt, kann man bei diesem Spiel gut gewinnen.			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: _____ Verlag Datum: _____

**Beurteilungstext**

Das Spiel ist in seinem Aufbau einfach zu verstehen und man braucht nur ein paar Leute, vielleicht einen Zettel und einen Bleistift und die Spielkarten. Schon kann es losgehen. Es gibt immer eine Frage oben auf der Karte und vier Antwortmöglichkeiten. Die richtige Antwort ist farbig markiert, denn man kann sie eigentlich so gut wie nie wissen. Das Kaiserin Sissi einen Anker auf der Schulter eintätowiert hatte, keine erotischen Liebesgedichte geschrieben hat und nicht der geheimen Gilde der Alchemie angehörte, kann man sich noch zusammen dichten. Das es im Mittelalter und darüber hinaus eine Fenstersteuer gab, die dafür sorgte, dass die Häuser fast fensterlos gebaut wurden und damit das Bild europäischer Städte prägte, ist weitestgehend unbekannt. Aber was besonderes an einem goldenen Würfel mit der Kantenlänge von 20 Metern wäre, kann man wirklich nur erraten. Der Würfel könnte nur gebaut werden, wenn alle Goldvorräte der Erde dafür vorhanden wären. Man merkt, es muss viel geraten werden oder besser das Ausschlussverfahren angewandt werden um zur Lösung zu gelangen. Wenn das Spiel mit mehreren Personen gespielt wird, wird das Vermuten, Ausschließen und Abwägen zu einem interessanten Spielspaß, denn wissen kann man die vielen Fragen nun wirklich nicht, aber das ist ja auch nicht Ziel des Spiels.