

Hessen Landesstelle	Westerwald Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	verh. Kürzel	Nr. 16150464
Verf./Bearb./Hrsg.: Zuname Vorname			ID: 161516150464	
Leblanc, Sophie Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Bewer- tung	
Übersetz. von (Name, Vorn.)			<input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Übersetz. aus Sprache			Einsatz- möglich- keiten	
1001 Nacht Titel			<input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Collection Art-thérapie Reihe			Zielgruppe	
978-3-89777-844-3 ISBN			<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 checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11	
128 Seitenzahl			12,95 Preis (EURO)	
Moses Verlag			Kempen Ort	
2015 Jahr				
Buch: Hardcover Medienart/Ausführung		Malbuch Gattung	Kinder-/Jugendlitera- tur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 04.02.2016		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter	
.....			Malen	
.....			Kreativität	
.....			Entspannung	
			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
			Zentraldatei:	
			Verlag Datum	

Inhaltsangabe
 Nach einem kurzen Vorwort über künstlerische Produktion, die vom Islam inspiriert ist, aber keineswegs religiöse Kunst ist, kann man sofort loslegen und nach Herzenslust und eigener Farbauswahl vorgedruckte Motive ausmalen.

Beurteilungstext
 Die Malbücher der Collection Art-thérapie kommen aus Frankreich, es sind Ausmalbücher für Erwachsene. Sie sind als Mittel zum Stress-Abbau gedacht. Die Motive wurden von französischen Künstlern gezeichnet. Die Bände sind hochwertig mit relativ festem und nicht durchscheinendem Papier ausgestattet und zwischen zwei modische dicke Pappdeckel mit farbigen Dekors gepackt. In Frankreich sind diese Bücher ein Riesenerfolg, deshalb hat auch der moses-Verlag sein Angebot erweitert und viele andere Verlage bieten ähnliche Titel an. Der vorliegende Band bietet auf 128 Seiten unterschiedliche Motive an. Neben geometrischen und floralen Mustern gibt es Mandalas und bildhafte Elemente. Die Musterentwürfe sind meist sehr detailverliebt, deshalb empfiehlt sich das Ausmalen wirklich nur für motorisch begabte und interessierte Menschen. Beim Ausmalen können sie sich wie bei einer Fantasiereise in ihr (en) Bild(ausschnitt) vertiefen und in eine Fantasiewelt eintauchen. Eine große Farbpalette guter Buntstifte wäre das geeignete Malwerkzeug. Für Kinder gibt es nur wenige Vorlagen zum Ausmalen. Das Thema 1001 Nacht findet nur geringen Niederschlag, es wird erst mit der Farbgestaltung atmosphärisch verdichtet. Ein ästhetisch ansprechendes Buch, das man sich und anderen zur Ausgestaltung gönnen kann.

Hessen Landesstelle	Kassel Ausschuss	ASR Kürzel	Nr. 16150618	
Verf./Bearb./Hrsg.: Heine Zuname		Stefan Vorname		ID: 161516150618
Tust, Dorothea Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)		Übersetz. aus Sprache
365 Sudokus für Kinder. Jeden Tag ein bisschen schlauer. Titel			Einsatz- möglich- keiten	
Reihe			<input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
978-3-89777-837-5 ISBN		365 Seitenzahl		Zielgruppe
		6,95 Preis (EURO)		<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
Moses Verlag		Kempen Ort		Schlagwörter
Buch: Taschenbuch Medienart/Ausführung		Gattung		Rätsel
Empfehl. für Taschenbuchtipps		<input type="checkbox"/> Ja		Sudoku
		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)		
		Erstellungsdatum: 08.01.2016		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)				Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
				Zentraldatei:
				Verlag Datum

Inhaltsangabe
 Rätselblock mit 365 Sudokos von leicht bis schwierig inklusive Lösungen auf der jeweiligen Rückseite des Abreißblattes

Beurteilungstext
 Sudokus sind logische Rätsel, die in der populären Version mit den Zahlen von 1-9 funktionieren. Ihr Schwierigkeitsgrad wird bestimmt durch die Anzahl der vorgegebenen Menge von Zahlen in den vorgegebenen Kategorien waagrecht, senkrecht und den 9er-Kasten. Das Rätsel wird also schwieriger, je mehr logische Beziehungen und Schlussfolgerungen (wenn, dann) man selbst herstellen muss. Dieser Rätselblock "für Kinder ab 8 Jahren" besteht aus 365 Rätseln, von denen jeweils ein Drittel mit den Kategorien leicht, mittel und schwierig gekennzeichnet ist.
 Leider ist die auf dem Cover angekündigte "ausführliche Anleitung" weder ausführlich noch eine Anleitung.
 Außer der Erklärung wie ein Sudoku funktioniert (die Ziffern 1 bis 9 dürfen in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem Kästchen nur einmal enthalten sein) gibt es keine Hinweise zu Lösungsstrategien, was zu einer guten Anleitung unbedingt gehören würde. Ein paar Tipps gibt es schon, die als "Weisheiten" getarnt daher kommen. Mehrfach wird betont, dass "Übung den Meister" macht. Dies ist nicht falsch, aber das Potential von Problemlösestrategien und ihre bewusste Anwendung im Rätesellösen wird hier verschenkt. Hinzu kommt, dass selbst die "schwierigen Rätsel" nicht wirklich schwierig bzw. herausfordernd sind. Das finde ich demotivierend. Denn wenn man das Prinzip verstanden hat und sich "eingefuchst" hat, d.h. mit Freude dabei ist, braucht man bald wirklich schwierigere Aufgaben, um weiterhin das Gefühl von angemessener Anforderung zu haben. Wenn man es nicht verstanden hat, hilft auch das Üben nichts.
 Dass diese Rätsel für Kinder sein sollen ist durch die Illustration mit einem Fuchs und einer Eule zu erkennen - die Rätsel selber sind altersunabhängig zu lösen - es kommt einzig auf die Problemlösefähigkeit und die Lust am Rätseln an.
 Verwendbar ist der Block allerdings auch gut, um in mehrsprachigen Klassen und/oder in Intensivklassen für DaZ nach Einführung des Prinzips und dem Vormachen mit Lautem Denken, den SchülerInnen Material zur Verfügung zu stellen, an dem sie üben können.

Hessen Landesstelle	Grünberg Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	spra Kürzel	Nr. 16150439
Verf./Bearb./Hrsg.: Kessel, von Zuname			Carola Vorname	
Müller, Thomas Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
.....			Übersetz. aus Sprache	
50 heimische Insekten & Spinnen Titel			ID: 161516150439	
Expedition Natur Reihe			Bewer- tung	
ISBN			<input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
108 Seitenzahl			<input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input checked="" type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
5,95 Preis (EURO)			Zielgruppe	
moses Verlag			<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 type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11	
Kempfen Ort			2015 Jahr	
Kartenspiel Medienart/Ausführung		Sachbuch Gattung		Kinder-/Jugendlitera- tur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 13.03.2016		Schlagwörter
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Artikel-Nummer: 9723		Natur
Sammlung von 50 Karten			Tiere
.....	
Inhaltsangabe		Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein		Zentraldatei:
50 farbige Informationskarten über häufige einheimische Insekten und Spinnen		Verlag Datum	

Beurteilungstext

Jedem vorgestellten Tier ist eine Karte gewidmet. Auf der Vorderseite der Karte befindet sich eine Zeichnung des jeweiligen Tieres mit einem kurzen Informationstext und einer Quizfrage. Auf der Rückseite werden diese Informationen um einen Steckbrief, oft eine weitere kleine Illustration, eine "Schon gewusst?"-Rubrik und die Lösung der Quizfrage ergänzt. Alle Karten sind durchnummeriert. Zum Kartensatz gehört außerdem ein Leporello mit einem Glossar, einer alphabetischen Liste der behandelten Tiere und einigen allgemeinen Informationen zu Insekten und Spinnen.

Grundsätzlich ist eine überschaubare Zusammenstellung einheimischer Insekten und Spinnen eine sehr gute Idee, und die Form eines Kartensatzes ist attraktiv und hat hohen Aufforderungscharakter. Doch leider weist die vorliegende Sammlung einige Mängel auf. Da sind zum einen die Illustrationen. Die Zeichnungen haben generell einen geringeren Wiedererkennungswert als gute Fotos ihn hätten, weil Details des Körperbaus und der Oberflächenbeschaffenheit nicht wiedergegeben werden. Erschwerend kommt hier noch hinzu, dass einige der Illustrationen schlicht unscharf sind, so z.B. die des Bombardierkäfers oder der Hornisse. Außerdem wurde auf einen Größenmaßstab verzichtet. Die Größenangabe auf der Kartenrückseite allein reicht aber insbesondere für Kinder nicht aus. Bei fast allen Tieren sind nur die Imagines, also die erwachsenen Tiere, abgebildet. Bei etlichen der vorgestellten Arten sind allerdings auch die Larven oder gar die Gelege von besonderem Interesse, z.B. beim Marienkäfer, beim Maikäfer oder bei den Libellen. Ein weiterer Schwachpunkt der Karten liegt auf der stark verbal orientierten Informationsvermittlung. Eine Aufzählung von Körpermerkmalen wird von Kindern schlichtweg nicht gelesen, und ein Foto des jeweiligen Lebensraumes als Hintergrundbild hätte mehr gesagt als ein Stichpunkt in einem Steckbrief allein. Einige Informationen fehlen auch ganz. Im Leporello wird etwa darauf hingewiesen, dass die vorgestellten Tiere in Gruppen eingeteilt sind, z.B. "Wanzen" oder "Fliegen". Auf den Karten fehlt aber jeder Hinweis auf die jeweilige Gruppe. Die Auswahl der Tiere ist insgesamt in Ordnung. "50 heimische Insekten & Spinnen" ist eine brauchbare Sammlung für junge Naturforscher.

Hessen Landesstelle	Friedberg Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	Col Kürzel	Nr. 16150440
Verf./Bearb./Hrsg.: von Kessel Zuname			Carola Vorname	
Müller, Thomas u.a. Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
50 Tierspuren entdecken & zuordnen Titel			ID: 161516150440	
Expedition Natur Reihe			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
403-3-477-09724-8 ISBN			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
50 Seitenzahl			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	
5,95 Preis (EURO)				
Moses Verlag			Kempfen Ort	
2015 Jahr				
Kartenspiel Medienart/Ausführung		Lernspiel(e) Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 01.02.2016		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)				Schlagwörter Tiere Tierspuren Natur
				Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum

Inhaltsangabe
 Mithilfe eines Kartensets lernen Kinder 50 verschiedene Tierspuren kennen.

Beurteilungstext
 Für jedes Tier gibt es eine eigene Karte, auf der die Fußspuren abgebildet sind. Dazu gibt es jeweils die Informationen über die Größe und Form des Trittsiegels, die Anordnung der Abdrücke, Art des Kots. Dazu lernt man etwas über das Vorkommen des jeweiligen Tieres, die Besonderheiten und die mögliche Beobachtungszeit kennen.
 Auf der Vordersiete der Karte gibt es immer eine Frage mit drei Antwortmöglichkeiten, die Antwort dazu ist dann auf der Rückseite abgebildet.
 50 naturalistisch illustrierten Karten beschreiben einheimische Säugetiere, Vögel, Insekten, Frösche und Schlangen.
 Im beiliegendem Laparello findet sich ein Glossar und die alphabetische Auflistung aller Tiere, außerdem kann man sie als Maßband benutzen um die Größe von Fußspuren zu bestimmen.
 Die Schachtel mit den Karten eignet sich gut zum Mitnehmen für Schulklassen oder beim Familienausflug. Einziges Manko: die Tierspuren sind im Verhältnis sehr klein abgebildet.

Hessen Landesstelle	Kassel Ausschuss	ASR Kürzel	Nr. 16150009
Verf./Bearb./Hrsg.: Barkat/Pandon Zuname		Hadi/Sebastian Vorname	
Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache	
BerlinIQ - Das Quizspiel für Berlin-Fans Titel			ID: 161516150009 Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert
Reihe			
403-347787-303- ISBN	200 Seitenzahl	17,95 Preis (EURO)	
Moses Verlag Verlag	Kempfen Ort	2015 Jahr	
Spiel Medienart/Ausführung	Rätsel(spiele) Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? (Wolgast-Preis)	<input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipp	<input type="checkbox"/> Ja	Erstelldatum: 08.01.2016	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter Berlin Quiz Spiel
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 type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum			

Inhaltsangabe
 Quizspiel mit 200 beidseitig bedruckten Fragekärtchen zu historischen, politischen, kulturellen und Lifestyle-Aspekten der Stadt Berlin. Aufwendig verpackt in einer magnetisch zu verschließenden Schatulle, in der sich neben den Kärtchen und der Spielanleitung ein Notizblock sowie vier Farbstifte zum Eintragen der "IQ-Kurven" der Teams befinden.

Beurteilungstext
 Die reizvolle und moderne Aufmachung dieses Berlin-Quizes mit der in zarten Pastellfarben gehaltenen quadratischen Box, der weiß umlaufend abgebildeten Berliner Skyline sowie einigen typischen Wahrzeichen Berlins, die die Vorderseite zieren, lassen einem glauben, ein besonders attraktives und zudem originelles Geschenk für Berlin-Fans und "Insider" gefunden zu haben. Das angegebene Alter (ab 12) und die Zeit (30-45 Minuten) und der Charakter als Teamspiel legen zudem nahe, dass es auch geeignet sein könnte im schulischen Kontext, z.B. als Vorbereitung auf eine Klassenfahrt nach Berlin. Leider erfüllt sich diese Hoffnung überhaupt nicht und bei näherem Hinsehen erweist sich das Quiz als kaum nutzbar. Bei den Quizfragen handelt es sich ausschließlich um Wissensfragen und die Beantwortung verlangt Detailkenntnisse aus sehr vielen Wissensgebieten (Architektur, Gastronomie, Natur) von denen Jugendliche, die nicht in Berlin leben und diese Stadt sehr gut kennen, kaum eine beantworten können. Da hilft es auch nichts, wenn die Fragen durchaus reizvoll, sehr am Lebensstil junger Leute orientiert und die Antworten überraschend oder "verblüffend" sind. Was mich als Rezensentin allerdings fast in die Verzweiflung trieb, ist die Spielanleitung, aus der ich nicht schlau geworden bin. Die spielvorbereitenden Aktivitäten sind noch nachvollziehbar: Teams bilden, 24 Karten auswählen, für eine der beiden farbigen Kartenseiten entscheiden und einen "Schreiber" bestimmen. Es soll in zwei Runden oder Phasen (was ist der Unterschied?) gespielt werden, an deren Ende alle 24 Fragen beantwortet sein sollen. Was bedeutet z.B. die seltsame Anweisung, dass "die Runde weitergeht, bis alle Fragen einmal beantwortet worden sind"??? Entweder ist eine Frage beantwortet oder nicht, aber warum sollte sie zwanghaft in mehreren Runden mehrfach beantwortet werden? - Natürlich kann man diese Spielregeln einfach ignorieren und die Quizfragen einfach wie in jedem anderen Quiz stellen und in Teams beantworten lassen. Störend finde ich aber zudem noch die extrem kleine Schriftgröße der Quizfragen und die noch winzigeren Erläuterungen, die ohne Lupe kaum zu lesen sind. Ärgerlich ist auch das eher nachlässige Layout und der billige Druck: Die Kärtchen sind kaum dicker als Normalpapier, die Textgestaltung ist uneinheitlich und unruhig und der Behälter für die Kärtchen fällt schon beim Auspacken des Spiels auseinander. Alles in allem: Leider eine Enttäuschung im Blick auf Spielfreude oder Lernen. Außerdem zu teuer. Nur für eingefleischte Berlinkenner und -liebhaber.

Nordrhein-Westfalen Landesstelle	Bonn Ausschuss	SuBü Kürzel	Nr. 1915906
Verf./Bearb./Hrsg.: Kespert Zuname		Deborah Vorname	
Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Schönemann, Tim Übersetz. von (Name, Vorn.)	Englisch Übersetz. aus Sprache
ID: 19151915906			
Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert			
Erfinder Die großartigsten Genies aller Zeiten Titel			
Reihe			
978-3-89777-827-6 ISBN	95 Seitenzahl	14,95 Preis (EURO)	
Moses Verlag	Kempfen Ort	2015 Jahr	
Buch: Hardcover Medienart/Ausführung		Sachbuch Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 31.12.2015	
Schlagwörter Technik Erfindungen Geschichte			
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein			
Zentraldatei:			
Verlag Datum			

Inhaltsangabe
 In dem Kindersachbuch "Erfinder! Die großartigsten Genies aller Zeiten" von Deborah Kespert werden berühmte Erfindungen der Menschheitsgeschichte und ihre Urheber vorgestellt, die heute noch Einfluss auf unser Leben haben. Differenziert nach den fünf Bereichen Pioniere, Kommunikation, Technik, Transport und Weltraum wird zum Beispiel die Geschichte der Erdbebenvorhersage, des Buchdrucks, des Telefons, des Films, des WorldWideWeb, der Elektrizität oder des Fliegens vorgestellt.

Beurteilungstext
 Durch seine in vielerlei Hinsicht ansprechende optische Gestaltung vermag das Kindersachbuch von Deborah Kespert die Motivation junger Leser zu fördern: Die Einteilung in fünf Themenbereiche, die mit entsprechenden Symbolen und Farben gekennzeichnet sind, unterstützt eine schnelle inhaltliche Orientierung. Hierzu trägt auch das übersichtliche Inhaltsverzeichnis bei. Die Artikel sind nur teilweise als durchgehender Fließtext verfasst, sondern ähneln eher einer pinnwandmäßig gestalteten Mindmap zum Thema, so dass sich der Leser ganz gezielt und seinem Interesse gemäß einzelnen Aspekten hinwenden kann. Eingeleitet werden die Artikel jedes Mal mit einer Tabelle, in der kurz zu den Aspekten "Idee", "Probleme" und "Hintergrund" der Erfindung Stellung genommen wird. Auf abgedruckten Karteikarten werden zudem die Erfindungen und der Erfinder in wenigen Worten vorgestellt. Ausgeklammert aus dem Fließtext sind darüber hinaus interessante Zusatzinformationen, die unter "Extras" stichpunktartig aufgeführt werden. Unter "Gefahren" - hervorgehoben mit Totenkopf und giftgrünem Hintergrund - wird zudem auf Lebensbedrohliches im Zusammenhang mit der Erfindung hingewiesen. Schließlich kann der Leser mit Hilfe der Informationen unter "Gewusst wie!" selbst aktiv werden und mit ihrer Hilfe zum Beispiel ein Schnurtelefon, eine Chiffrierscheibe oder einen Papierflieger bauen.
 Aufgelockert bzw. illustriert wird der Text darüber hinaus durch zahlreiche eindrucksvolle Bilder, Skizzen, Zeitleisten oder Zitate. Die chronologische Einordnung wird durch eine Zeitleiste von ca. 3500 v. Chr. bis zur Gegenwart erleichtert, an der die großen Erfindungen der Menschheitsgeschichte kurz dargestellt werden. Sehr interessant ist zudem die Ergänzung inspirierender Erfindungen am Ende des Buches, in dem beispielsweise einige zufällige Erfindungen oder Erfindungen von Teenagern ihren Platz finden. Insgesamt finden sich im Buch nur wenige Beispiele für Erfindungen außerhalb der westlichen Welt. Die Gründe für die unterrepräsentierten Erfinderinnen werden zumindest im Artikel über Stephanie Kwolek und über inspirierende Erfindungen kurz angesprochen. Die Kritik an Wernher von Braun hätte meines Erachtens klarer und deutlicher ausfallen müssen. Hierfür hätte der Punkt "Extras" Raum gegeben. In diesem Rahmen hätte auch thematisiert werden können, dass technische Erfindungen nicht immer zum Nutzen der Menschheit eingesetzt wurden und werden. Abgesehen hiervon liefert das Buch kurzweilige Texte und praktische Ideen für den naturwissenschaftlichen und den Geschichtsunterricht. Im Moses-Verlag sind zwei weitere Bände zu den Themen Forscher und Entdecker erschienen.

Bremen Landesstelle	Bremen Stadt Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	wb Kürzel	Nr. 1415202	
Verf./Bearb./Hrsg.: XXX Zuname			XXX Vorname		
ID: 14151415202		Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert			
Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)		Übersetz. aus Sprache	
Geolino Bausatz da Vinci Luftschraube Titel					
Reihe					
978-3-89777-- ISBN		Seitenzahl		29,95 Preis (EURO)	
Moses Verlag		Kempen Ort		2015 Jahr	
Bausatz Medienart/Ausführung		Technik Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Empfchl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 31.03.2016			
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)					
Bestellnummer 60035					
Schlagwörter					
Technik					
Leonardo da Vinci					
Fliegen					
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					
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein					
Zentraldatei:					
Verlag Datum					

Inhaltsangabe
 Leonardo da Vinci war ein genialer Erfinder. Seine Luftschraube können wir heute als Vorläufer des Hubschraubers sehen. Und wer sich selbst eine bauen will, findet hier den Bausatz.

Beurteilungstext
 Viele Teile liegen vor uns, wenn wir die Verpackung öffnen. Wie soll das nur alles zusammen passen? Aber, eine gut bebilderte Bauanleitung dient uns als Arbeitsgrundlage. Doch das bedeutet auch, Geduld und Genauigkeit mitzubringen. Ob achtjährige Kinder das schon leisten können? Da sollte man doch als Erwachsener dabei sein, damit die Arbeit nicht im Frust endet. Wer sich daran wagt, hat am Ende eine funktionsfähige Luftschraube. Technische Erkenntnisse können erworben werden und vielleicht regt es ja den einen oder die andere zu eigenen Flugmodellversuchen an. Für diesen Bausatz muss man Zeit, Muße und Spaß am Basteln mitbringen.

Bremen Landesstelle	Bremen Stadt Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	wb Kürzel	Nr. 1415204
Verf./Bearb./Hrsg.: Müller Zuname			Walter Vorname	
ID: 14151415204		Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert		
Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)		Übersetz. aus Sprache
Käfer Zoom - Memo Titel				
Reihe				
978-3-89777-- ISBN		Seitenzahl		16,95 Preis (EURO)
Moses Verlag		Kempen Ort		2015 Jahr
Spielkarten Medienart/Ausführung		Memory Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja
Empfahl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum: 01.02.2016		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) Artikelnummer: 60038				
Schlagwörter Tiere Memory				
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein				
Zentraldatei:				
Verlag Datum				

Inhaltsangabe
 24 verschiedene, heimische Käfer sind in diesem Memory zu finden.

Beurteilungstext
 Da kann man ja Angst bekommen, wenn man die Kneifzange des Balkenschröters in Großaufnahme sieht oder wenn man von den dunklen Kulleraugen des Eichen - Zangenbocks fixiert wird. Auch andere Exemplare sehen nicht gerade „niedlich“ aus. Die heimische Käferwelt birgt so einige Überraschungen und bei manchen Wesen freut man sich, dass man sie nicht im eigenen Garten trifft. Viele der hier zu findenden Käfer sind in der Natur nicht so leicht zu sehen, da muss man schon suchen. Für dieses Memory ist das allerdings egal, denn hier zählt nur das genaue Hinsehen, denn das braucht man um die Zoom – Aufnahme mit dem ganzen Tier in Zusammenhang zu bringen. Oder anders gesagt, es ist ganz schön schwer die richtigen Paare zu finden. Auf alle Fälle bringt uns dieses Spiel die heimische Käfer näher und auf einem beiliegenden Plakat finden wir alle Namen der abgebildeten Käfer mit einigen wichtigen Daten zum Leben des Tieres. Dann mal los!

Nordrhein-Westfalen Landesstelle	Düren Ausschuss	jk..... Bearbeitung (Name, Vorname)	Nr. 19151098 Kürzel
Verf./Bearb./Hrsg.: Dreier-Brückner Zuname		Anja Vorname	
Kretzmann, Sandra Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache
Mein kleiner bunter Krabbelkäfer Titel		ID: 191519151098	
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 type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Moses Verlag	Kempfen Ort	Zielgruppe <input checked="" type="checkbox"/> 0-3 <input type="checkbox"/> 12-13 <input checked="" type="checkbox"/> 4-5 <input type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11	
Medienart/Ausführung		Schlagwörter	
Spiel Gattung		Krabbelkäfer	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Farben	
Erstellungsdatum: 26.01.2016		Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Zentraldatei:	
Inhaltsangabe		Verlag Datum	

Fördert die Farberkennung - damit lernen die Kleinsten spielend leicht verschiedene Farben zu unterscheiden! Ein niedliches Würfelspiel mit extra großem Würfel und kuschelig-flauschiger Stofffigur fürs Handgelenk. Der kleine Marienkäfer möchte sich verkleiden. Die schwarzen Punkte auf seinem Panzer sind ihm heute einfach zu langweilig. Die Spieler helfen beim Verkleiden fleißig mit. Und wer am Ende des Spiels den Marienkäfer hat, darf mit ihm eine Ehrenrunde durchs Zimmer fliegen!

Beurteilungstext

Dieses Spiel mit dem Krabbelkäfer macht riesigen Spaß! Es geht in diesem Spiel darum, dass sich der Marienkäfer verkleiden möchte, da ihm seine schwarzen Punkte auf seinem Panzer einfach zu langweilig geworden sind. Die Kinder würfeln mit einem extra großen Würfel und können dem Marienkäfer dadurch helfen, seinen Panzer mit den verschiedenen Farbpunkten zu verkleiden.

So wird's gespielt: Der jüngste Spieler bekommt den Marienkäfer und würfelt. In der Tischmitte liegt ein Blatt mit bunten Farbpunkten. Er sucht sich die zum Würfel passende Farbe und klebt sie auf den Marienkäfer. Sobald keine Farbe mehr auf den Marienkäfer passt, endet das Spiel. Es gewinnt das Kind, das den Marienkäfer am Ende des Spiels hat. Und wer am Ende des Spiels den Marienkäfer hat, darf mit ihm eine Ehrenrunde durchs Zimmer fliegen!

Meine Kinder 2 und 4 Jahre sind von dem Spiel total begeistert. Es fördert die Kinder in der Farberkennung und ist einfach wundervoll gestaltet. Die Kinder können sich den richtig flauschigen Käfer wunderbar über das Handgelenk streifen, was bei uns Eltern natürlich nicht mehr gelingt. Bei uns "Großen" liegt er eher auf dem Handrücken. Die Farbpunkte bleiben durch den Klett sehr gut haften, auch nach mehrmaligem Bespielen.

Die Spieldauer beträgt etwa 10 Minuten, manchmal auch etwas mehr, wenn man als Eltern z.B. auch noch eine Geschichte dabei erzählt, meine Kinder fliegen auch bereits gerne am Tisch mit dem kleinen Käfer auf und ab. Ich kann es einfach nur empfehlen.

Bremen Landesstelle	Bremen Stadt Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	wb Kürzel	Nr. 1415203
Verf./Bearb./Hrsg.: Teubner Zuname			Marco Vorname	
ID: 14151415203			Bewertung: <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" 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	
Raben schubsen 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			ISBN: 978-3-89777--	
Seitenzahl			Preis (EURO): 19,95	
Verlag: Moses			Ort: Kempen	
Jahr: 2015			Schlagwörter	
Medienart/Ausführung: Spiel			Gattung: Spiel	
Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja			(Wolgast-Preis)	
Empfehl. für Taschenbuchtipp: <input type="checkbox"/> Ja			Erstellungsdatum: 23.02.2016	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet?: <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
Bestell Nummer: 90227			Zentraldatei:	
Verlag Datum			_____	

Inhaltsangabe

Auch Raben brauchen ein sicheres Plätzchen zum Ausruhen auf dem Rabenturm, aber das ist gar nicht so einfach.

Beurteilungstext

Raben wollen auch in Ruhe einen Platz zum Sitzen haben, aber so sicher sind die Plätze in diesem Spiel nicht, denn man kann von jedem Platz wieder herunter geschubst werden. Also, aufpassen und klug spielen!

Die Idee einer beweglichen Wand ist genial. Unser Spielfeld steht aufrecht und besteht aus einer Wand. Die Raben suchen sich auf den kleinen Vorsprüngen Plätze zum Sitzen. Das Spiel wird zu zweit gespielt und Ziel ist es, die gegnerischen Raben von ihren Plätzen zu schubsen. Man muss sie so platzieren, dass der/ die Mitspieler/in nicht sieht, wo man seinen Raben hinsetzt und dann braucht man nur noch Glück.

Die Spieldauer ist bei diesem Spiel sehr unterschiedlich. Mal ist man schon nach wenigen Minuten fertig, mal dauert es länger. Genau so ist auch die Spannung des Spiels einzuschätzen. Mal recht langweilig, mal spannend. Der Würfel sorgt für die unterschiedlichen Spielverläufe, denn auf ihm können wir die nächsten Schritte ablesen. Und wenn die Raben gleich mehrmals hintereinander auf das Dach der Mauer gesetzt werden können, ist es schnell zu Ende. Die Altersangabe für dieses Spiel scheint etwas hoch zu sein. Ab 5 Jahre steht dort geschrieben. Etwas ältere Kinder sind schnell gelangweilt, da der Spielverlauf doch wenig Action beinhaltet und man oft gut erraten kann, wo die gegenüberliegenden Figuren platziert sind, während kleinere Kinder viel spontaner entscheiden und mit mehr Begeisterung dabei sind.