

Bremen Landesstelle	Bremen Stadt Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	wb Kürzel	Nr. 1416027
Verf./Bearb./Hrsg.: von Kessel Zuname			Carola Vorname	
Kolb, Arno Müller, Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
50 Sternbilder & Planeten Titel			ID: 14161416027	
Reihe			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
978-3-89777-- ISBN			6,95 Preis (EURO)	
Moses Verlag			Kempen Ort	
Einsatzmöglichkeiten			<input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
2016 Jahr			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 checked="" type="checkbox"/> 10-11	
Karten Medienart/Ausführung		Sachbuch Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum: 24.09.2016		
Schlagwörter			Astronomie	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
Art. Nummer: 9740 50 Karten			Zentraldatei:	
Inhaltsangabe			Verlag Datum	

Inhaltsangabe
Auf 50 Karten lernen wir Planeten, Sternbilder und andere Himmelserscheinungen kennen.

Beurteilungstext
Wie war das noch mal: Mein Vater erklärt mir jeden Sonntag unsere neun Planeten. Dieser Merksatz ist sicherlich vielen bekannt, die einmal die Planeten lernen mussten. Inzwischen sind es nur noch acht in unserem Sonnensystem, denn Pluto wurde dieser Titel aberkannt. Mit diesen 50 Karten kann man die Planeten lernen und Wissenswertes über sie erfahren. Man kann aber auch 29 Sternbilder kennen lernen, die einem ja nicht unbedingt am Nachthimmel auffallen, denn Sterne gibt es ja unendlich viele. Wie eine Mond- oder Sonnenfinsternis zustande kommt, wird erklärt und auch noch einige andere Dinge. Die Karten sind alle gleich aufgebaut. Auf der Vorderseite gibt es ein imposantes Bild des Beschriebenen und einen kurzen Textabschnitt. Rechts oben befindet sich immer eine Quizfrage. Auf der Rückseite werden die Planeten, Sternbilder oder Himmelserscheinungen stichwortartig beschrieben und eine Besonderheit unter der Rubrik „Schon gewusst?“ wird herausgehoben. Wer sich mit Astronomie beschäftigen will, kann mit diesem Kartenset etwas anfangen. Zur Sternbestimmung und -lokalisierung sollte es auch eine erste Hilfe geben, denn die Abbildungen sind doch etwas klein, um sich zu orientieren. Warum von den Planeten nur sieben zu finden sind, warum also ausgerechnet die Erde dabei fehlt, ist unverständlich. Sie gehört doch dazu, auch wenn wir sie nicht am Nachthimmel sehen können. Dafür wurde dann der Mond als Ersatz genommen. Gut, kann man machen, muss aber nicht sein.

Bremen Landesstelle	Bremen Stadt Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	wb Kürzel	Nr. 1416118
Verf./Bearb./Hrsg.: Fricke / Tunnat Zuname			Birgit / Lara Vorname	
ID: 14161416118		Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert		
Illustrat./-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)		Übersetz. aus Sprache
Das große Quiz der Allgemeinbildung Titel				
Reihe				
978-3-89777-88- ISBN		Seitenzahl	24,95 Preis (EURO)	
Moses Verlag		Kempen Ort	2016 Jahr	
Spielkarten Medienart/Ausführung		Allgemeinwissen Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Empf. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum: 05.07.2016		
Schlagwörter				
Quiz				
Allgemeinbildung				
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)				
Mit 500 Fragekarten				
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein				
Zentraldatei:				
Verlag Datum				

Inhaltsangabe
 Wer sich viel unwichtiges Wissen angeeignet hat, hat hier gute Chancen auf die richtigen Fragen zu treffen.

Beurteilungstext
 1000 Fragen stehen hier zur Verfügung, das jeweilige Wissen zu prüfen. Alles kann man nicht wissen, warum sollte man auch. Wer muss schon wissen, wer die „Kirche Jesu Christi der Heiligen der Letzten Tage“ gegründet hat? Oder wer die Mutter des Astronomen Johannes Kepler der Hexerei verdächtigt und angezeigt hat? Man wird die Antwort erfahren und sicherlich gleich wieder vergessen. Aber dieses Quiz besteht nicht nur aus solchen Fragen. Wir können uns in vielen verschiedenen Wissensgebieten prüfen und messen, sei es Naturwissenschaften, Musik, Literatur, Geographie und vieles andere mehr. Die ausführlichen Antworten auf der Rückseite geben Auskunft über die Zusammenhänge der Frage. Dem Spielspaß sind also keine Grenzen gesetzt. Man kann es zu zweit, zu viert oder mit einer ganzen Klasse spielen. Man kann sich messen und wundern über so viele Fragen und Wissensgebiete oder man kann sich freuen, wenn man zufällig mal etwas ganz genau gewusst hat. Ob das nun die Fragen sind, auf die jeder eine Antwort geben können sollte? Wohl kaum, denn es würde noch mindestens 1000 weitere Fragen geben, die ebenso wichtig wären zu wissen.

Hessen Landesstelle	Grünberg Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	spra Kürzel	Nr. 16160404
Verf./Bearb./Hrsg.: Schirdewahn Zuname			Sonja und Arne Vorname	
Kolb, Arno; Müller Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
Das Taschenmesser-Schnitzbuch Titel			ID: 1616160404	
Reihe			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
978-3-89777-894-8 ISBN	95 Seitenzahl	12,95 Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Moses Verlag	Kempfen Ort	2016 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	
Spiralblock Medienart/Ausführung	Sachbuch Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)		
Empfehl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 30.08.2016		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter Natur Technik Abenteuer	
Inhaltsangabe Rund 30 Anleitungen für Schnitz- und Bastelarbeiten.			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum:	

Beurteilungstext

Unter dem Titel "Das Taschenmesser-Schnitzbuch" ist dieses Buch eine Mogelpackung, denn rund ein Drittel der Bastelanleitungen haben mit Schnitzen nichts zu tun. Allerdings sind die meisten dieser Ideen trotzdem interessant und haben auch einen Bezug zu Outdooraktivitäten, etwa die Unterwasserlupe oder Gipsabdrücke von Tierspuren.

Die Autoren starten mit allgemeinen Informationen zu verschiedenen Baumarten, Schnitzmessern und Schnitztechniken. Obwohl alle Erklärungen mit Fotos oder Zeichnungen illustriert sind, sind sie sehr textlastig. An die Einführung schließen sich die einzelnen Bastelanleitungen an, z.B. für einen Wanderstock, einen Löffel oder für Pfeil und Bogen. Alle Anleitungen sind nach dem gleichen Schema aufgebaut: Das Objekt wird in einem kurzen Text vorgestellt und darunter auf einem großen Foto abgebildet. Es schließen sich eine Materialliste und eine bebilderte Schritt-für-Schritt-Anleitung an. Im Großen und Ganzen sind diese Anleitungen gelungen. Immer wieder aber fehlen wichtige Informationen, etwa wie genau man mit einem Taschenmesser die Höhlung eines Löffels arbeitet ("in sehr kleinen Schnitten", S.30) oder wo genau der Klebstoff an der Zwillie aufgetragen wird. Bei manchen Anleitungen fehlen auch die Illustrationen der einzelnen Arbeitsschritte, z.B. bei der für "Nisthilfen für Wildbienen". Hier gibt es stattdessen zwei weitere große Textkästen.

Insgesamt macht das Buch mit dem robusten Einband, den farbig unterlegten Seiten und den vielen farbigen Illustrationen einen attraktiven Eindruck. Wenn man allerdings auf die Details schaut, stellt man fest, dass zu viel Text und zu wenige oder zu unpräzise Illustrationen der Zielgruppe das Leben schwer machen. Ohne einen halbwegs schnitztechnisch bewanderten Erwachsenen werden die meisten Kinder kein wirkliches Erfolgserlebnis mitnehmen. Die Auswahl der Arbeiten ist im Wesentlichen gelungen. Es gibt Anleitungen mit eher technischem, naturwissenschaftlichem oder künstlerischem Schwerpunkt in verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Was fehlt, sind ganz einfache Objekte wie Tierchen oder einteilige kleine Bootchen, bei denen auch Kinder mit geringerem Durchhaltevermögen ihre Arbeit beenden können. Insgesamt ist "Das Taschenmesser-Schnitzbuch" ein ansprechendes Buch, das Lust auf's Schnitzen macht.

Sachsen Landesstelle	Chemnitz Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	Kl. Kürzel	Nr. 221609021
Verf./Bearb./Hrsg.: Oftring Zuname			Bärbel Vorname	
Kolb,A.;Müller,T.:Neis Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
Das Waldforscherbuch Titel			ID: 2216221609021	
Reihe			Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
978-3-89777-855-9 ISBN	95 Seitenzahl	12,95 Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Moses Verlag	Kempfen Ort	2016 Jahr	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	
Spiralblock Medienart/Ausführung		Ratgeber Gattung	Schlagwörter	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	Natur Abenteuer Tiere	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum:	

Inhaltsangabe
 Das Waldforscherbuch ist ein Begleiter für die Spaziergänge oder Wanderungen in Wald und Flur. Direkt an Ort und Stelle bietet es den Kindern die Möglichkeit, etwas nachzuschlagen oder sich etwas zu notieren. Dabei ist es lustig und vermittelt das Wissen auf unterhaltsame Weise. Schwerpunkte sind die bei uns heimischen und bekannten großen und kleinen Tiere auf dem Boden, aber auch in der Luft. Was sich auf einem Blatt für merkwürdige Gebilde befinden können, wird selbstverständlich geklärt.

Beurteilungstext
 Das "Waldforscherbuch" ist nicht für den Bücherschrank, sondern eher für einen Rucksack bestimmt. Das feste Cover wird sogar noch durch einen stabilen Gummi verstärkt. Dieser verhindert, dass die festen Seiten des Ringbuches unbeabsichtigt aufblättern. Das Papier ist durchgängig farbig, konkret mit Erdtönen, unterlegt. Es ist stabil, da viele Seiten mit persönlichen Beobachtungen gefüllt werden sollen. Da auf jede Seite viele Informationen zu einem ausgewählten Schwerpunkt "gepackt" wurden, ist die Schrift recht klein. Sehr junge Waldforscher benötigen dadurch Unterstützung. Auf der ersten Seite soll der Besitzer eigene Angaben machen. Eine ganze Seite wird mit einem ausführlichen Inhaltsverzeichnis gefüllt. Ein großer Teil der Forschung betrifft Bäume, Pflanzen und Pilze. Es folgen "Große Waldtiere", Vögel, Kriechtiere, Lurche und zum Schluss kommen die "Kleinen Waldtiere" dran. Jede Seite folgt einem gleichen Aufbau. In einem fortlaufenden Text wird Sachwissen vermittelt. Tips wurden hervorgehoben Schwerpunkten. Teilweise gibt es Tabellen oder andere Übersichten. Nützlich sind die übersichtlichen Steckbriefe. Viele große und kleine tolle Fotos, aber auch lustige Zeichnungen machen das Buch zu etwas Besonderem. Der Forscher soll das buch mit hinaus in die Natur nehmen und dort an Ort und Stelle eigene Dinge entdecken und im Buch notieren. "Auf Entdeckungstour" hat dazu konkrete Aufgaben und vielfältige Ideen. Alles kann man nicht wissen. Deshalb hilft auf den letzten beiden Seiten ein Glossar, welches über 27 schwierige Wörter Auskunft gibt. Die kleinen, lustigen Karikaturen aus dem Buch kann der kleine Forscher als Sticker auch an einem anderen Ort, zum Beispiel einem Schulhefter verwenden.

Bremen Landesstelle	Bremen Stadt Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	wb Kürzel	Nr. 1416056
Verf./Bearb./Hrsg.: Berger Zuname			Nicola Vorname	
Fritz, Johannes Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
Der Reise - Regen - Rücksitz - Koffer Titel			ID: 14161416056	
Reihe			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
978-3-89777-XXX-X ISBN			Seitenzahl	
Moses Verlag			Kempen Ort	
15,95 Preis (EURO)			2016 Jahr	
Karten Spiel Medienart/Ausführung			Spiel- und Bastelbuch Gattung	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja			Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Erstelldatum: 09.08.2016			Schlagwörter Spiele Reise	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) Artikel Nummer: 90237			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum:	

Inhaltsangabe
 Welcher Vater, welche Mutter kennt das nicht? Kaum ist man losgefahren, kommen vom Rücksitz die Fragen der Kinder: „Wie lange noch? Wann sind wir da?“ Na, da ist es doch gut, wenn die Langeweile schnell vertrieben wird. Mit diesen Spielen, kann es gelingen.

Beurteilungstext
 50 Karten, und auf jeder findet sich ein Vorschlag für ein Spiel/ eine Beschäftigung für lange Autofahrten. Es gibt Spiele, die die ganze Familie mit einbeziehen. Dann welche für zwei bis vier Mitspieler oder solche, bei denen man alleine etwas machen oder erraten kann. Es gibt Quizfragen, Rätsel, Geschicklichkeitsübungen und vieles mehr. In dem Koffer befinden sich neben den 50 Karten noch vier Sonnenbrillen, auf denen man sich seinen Spielerfolg aufzeichnen kann, und vier farbige Wachsmalstifte. Die Farbe lässt sich von den Karten mit einem feuchten Tuch wieder entfernen. Leider sind die Stifte etwas dick für einige Aufgaben und die Farbe haftet auf den Karten nicht so gut, wie man sich das für einige Spiele wünscht. Aber man kann ja nicht alles haben. Deshalb: Mit diesem Reise - Regen - Rücksitz - Koffer kann die lange Fahrt, wohin auch immer, sehr unterhaltsam werden.

23 Sachsen-Anhalt Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	lupo Kürzel	Nr. 231608022	
Verf./Bearb./Hrsg.: Guichard Zuname			Jack und Florence Vorname		
Ghislain Ernu, Alain Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Dr. Panzacchi, Übersetz. von (Name, Vorn.)	Französisch Übersetz. aus Sprache		
Schwimmende Nähnadeln oder warum schreien zwölf Affen Titel			ID: 16231608022		
Reihe			Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert		
978-3-89777-869-6 ISBN		288 Seitenzahl	Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei		
Moses Verlag		Kempfen Ort	Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input 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		
19,95 Preis (EURO)		Schlagwörter Rätsel Natur			
Erstelldatum:		Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: 02.08.2016 Verlag Datum			
Buch: Hardcover Medienart/Ausführung		Rätsel(spiele) Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			

Inhaltsangabe
 "Rätseln für Große" und das sehr abwechslungsreich und durchaus auch anspruchsvoll. Hier kann der Leser zeigen, wie gut er in den Naturwissenschaften und Geschichte aufgepasst hat, Spaß haben und noch eine ganze Menge dazu lernen!

Beurteilungstext
 Das schon recht naturwissenschaftlich anmutende Cover verspricht nicht zu viel. Dieses besondere Rätselbuch bietet 500 verblüffende Herausforderungen für die grauen Zellen. Von optischen Täuschungen, Logik-, Bilder-, Bustaben- und Worträtseln über Zahlen- und Rechenaufgaben zu Experimenten und Wissensfragen aller Naturwissenschaften und Geschichte. Die Kategorien sind dabei bunt durchmischt, sodass der Rätselnde hintereinander weg Abwechslung hat oder man das Buch auch einfach mal mittendrin aufschlagen und losknobeln kann. Drei verschiedene Schwierigkeitsstufen werden durch ein bis drei Zahnräder markiert. Die Lösung gibt es stets direkt im Anschluss klein und auf dem Kopf gedruckt. So bedarf es freilich etwas Disziplin, nicht zu mogeln. Es erscheint mir dennoch praktischer, als ständig in einem Lösungsteil am Ende des Buches blättern und suchen zu müssen, wie es bei Rätselbüchern meist der Fall ist. Die Auflösungen sind hierbei gut verständlich erklärt und man kann noch viel lernen. Häufig musste ich auch schmunzeln, wenn ich auf den einen oder anderen "Trick" (natürlich) doch wieder hereingefallen bin. Auch als Erwachsener fühlt man sich aufgefordert und scheut sich nicht, mancher Anleitung zum Selbstversuch nachzukommen. Kreisen sie doch mal ihr rechtes Bein und den dazugehörigen Arm in entgegengesetzte Richtungen. Wer war bei Maultiereltern gleich noch das Pferd und wer der Esel? Was können jeweils die weiblichen und männlichen Blüten des Haselnussstrauches? An welchen Gelehrten denken sie bei "Jupiter / freier Fall / heliozentrisches Weltbild"? Optische Täuschungen lassen es einem fast schwindelig werden und die Fehlersuchbilder können beim "Entschleunigen" helfen. Das Buch bietet wirklich eine große und bunte Mischung an Herausforderungen für Jugendliche und Erwachsene.

Bremen Landesstelle	Bremen Stadt Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	wb Kürzel	Nr. 1416076	
Verf./Bearb./Hrsg.: Guichard Zuname			Jack und Florenz Vorname		
Ernu/ Boyer/ Larousse Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Panzacci, Dr. Übersetz. von (Name, Vorn.)	Französisch Übersetz. aus Sprache		
Schwimmende Nähnadeln oder warum schreien zwölf Affen Titel					
Reihe					
978-3-89777-869-6 ISBN	288 Seitenzahl	19,95 Preis (EURO)	ID: 14161416076		
Moses Verlag	Kempen Ort	2016 Jahr	Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert		
Buch: Hardcover Medienart/Ausführung			Rätsel(spiele) Gattung		
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja			Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)		
Erstelldatum: 01.08.2016			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)					
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 checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11					
Inhaltsangabe			Schlagwörter Logik Mathematik		
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum:					

Inhaltsangabe
 Rätsel, Experimente, optische Illusionen und viele logische Herausforderungen für die grauen Zellen sind hier versammelt und warten auf interessierte Leser*innen und Tüftler.

Beurteilungstext
 Mathe ist ja nicht jedermanns Sache, aber bei interessanten und spannenden Fragen fängt man ja schon fast von alleine an, zu probieren. Über 500 Rätsel, Experimente, optische Illusionen, logische Reihen, Sprachrätsel, Quizfragen und vieles mehr, warten auf interessierte Leser*innen. In der Gruppe macht es natürlich noch mal so viel Spaß, zu den richtigen Lösungen zu kommen. Man kann kleine Wettbewerbe veranstalten oder einfach nur zum Vergnügen rätseln. Ganz einfach sind die Rätsel nicht, man muss seine grauen Zellen schon wachrütteln, um zu den richtigen Ergebnissen zu gelangen. Wer also wissen will, wie man eine Nadel zum Schwimmen bringt und warum die zwölf Affen gleichzeitig schreien, soll einfach loslegen. Es lohnt sich wirklich. Dieses Buch ist natürlich auch ganz wunderbar im Unterricht einsetzbar, denn rätseln ist immer eine ganz besondere Herausforderung für die Klasse.

Bremen Landesstelle	Bremen Stadt Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	wb Kürzel	Nr. 1416059	
Verf./Bearb./Hrsg.: Werneck Zuname			Tom Vorname		
Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache		
Wordz Wer findet mehr Wörter Titel			ID: 14161416059		
Reihe			Bewertung		
978-3-89777-- ISBN			<input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert		
Seitenzahl		14,95 Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten		
Moses Verlag		Kempen Ort	<input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei		
Jahr		2016	Zielgruppe		
Spiel Medienart/Ausführung		Lernspiel(e) Gattung	<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 checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11		
Empfehl. für Taschenbuchtipp		<input type="checkbox"/> Ja	Schlagwörter		
Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? (Wolgast-Preis)		<input type="checkbox"/> Ja	Wörter finden		
Erstelldatum: 29.07.2016				
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein		
Art. Nr. 90238			Zentraldatei:		
.....			Verlag Datum		

Inhaltsangabe
 Wer kann am Schnellsten Wörter finden? 60 Sekunden lässt einem die Sanduhr Zeit...

Beurteilungstext
 Das kleine Spielbrett kommt in die Mitte, drum herum alle, die mitspielen wollen, ausgerüstet mit einem Zettel und mit einem Stift. Nun werden die Würfel auf das Brett gesetzt und alle Spieler zeigen einen Buchstaben (oder auch ein „ch“ bzw. „sch“). In der Mitte befindet sich ein schwarzer Würfel, auch mit einem Buchstaben. Alle Würfel sind irgendwie mit Linien untereinander verbunden. Jetzt geht es los (mit Sanduhr oder ohne). Finde so viele Worte wie du kannst! Die Spielanleitung zeigt dann, wie viele Punkte es für wie viele Buchstaben im Wort gibt. Alles ganz simpel und man kann loslegen. Die Anzahl der Spieler ist nicht begrenzt, man muss nur sehen können, was auf dem Tisch liegt. Warum der mittlere Würfel schwarz ist, bleibt ein Geheimnis. Angaben zu seiner Funktion sind in der Anleitung nicht zu finden, aber eigentlich ist das ja auch egal. Hauptsache, man findet viele unterschiedliche Wörter. Ein schöner Zeitvertreib, der zudem auch noch den Wortschatz erweitert.