

23 Sachsen-Anhalt	Landesstelle	Ausschuss	IR.....	Nr. 23160940
Verf./Bearb./Hrsg.: Hedemann			Bearbeitung (Name, Vorname) Kürzel	
Zuname			Vorname	
Ernicke, Maria			ID: 1623160940	
Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Bewertung	
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			Einsatzmöglichkeiten	
Almas geheimer Garten. Mit der Saubohne zu den Wikingern			<input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input checked="" type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Titel			Zielgruppe	
Reihe			<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	
978-3-943086-27-0			8,99	
ISBN			Preis (EURO)	
92			2016	
Seitenzahl			Jahr	
Südpol			Grevenbroich	
Verlag			Ort	
Medienart/Ausführung			Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja	
Gattung			(Wolgast-Preis)	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja			Erstelldatum:	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
.....			Zentraldatei: 23.09.2016	
.....			Verlag Datum	
.....				

Inhaltsangabe
 Almas Garten muss nach diesem Einbruch wieder zu seiner vollen Schönheit zurück finden. Damit das möglich wird, reisen Mette und Theo in die Zeit der Wikinger zurück, um die dicke Bohne, oder auch Saubohne genannt, zu finden. Werden sie es schaffen, die Samen der Bohne zu finden und trotzdem noch rechtzeitig wieder in Almas Garten zurück sein?

Beurteilungstext
 Zu Beginn des Buches erfährt der Leser in Gesprächen der Hauptfiguren Mette, Theo und Alma, welche Abenteuer Mette im ersten Band "Almas geheimer Garten. Mit der Hammelmöhre in die Steinzeit" erleben durfte. Alma, eine alte Frau, hat es sich zur Aufgabe gemacht, in ihrem Garten alte Gemüsesorten zu züchten. Nachdem der Garten allerdings durch einen Einbrecher verwüstet wurde, müssen die Kinder die Samen der zerstörten Pflanzen aus der Vergangenheit holen, um den Garten zu retten.

Dieses mal sollen Mette und ihr Cousin Theo die dicke Bohne, oder auch Saubohne genannt, retten. Wie das geht? Ganz einfach: Sie reisen mit dem Tulpenbaum in der Zeit zurück, um die Samen der dicken Bohne zu finden. Doch sie müssen sich beeilen, sie haben nur eine Woche Zeit. Schaffen sie es nicht, reist der Baum ohne sie zurück in Almas Garten.

Mette und Theo reisen also in die Zeit der Wikinger und versuchen die Bohne ausfindig zu machen. Zum Glück werden sie dabei von den Kindern Björn und Dotta unterstützt.

Doch nicht nur diese spannende Geschichte wartet auf den Leser. Während er die Abenteuer der Kinder verfolgt, lernt er ganz nebenbei die wichtigsten Dinge über die Wikingerzeit. Welche Kleidung trugen Wikinger? Wie und wo haben sie gelebt? Was haben sie gearbeitet? Was haben die Kinder gespielt? Und was sind das eigentlich für Schiffe, mit denen die Wikinger gefahren sind? Auf lebhaft und interessante Weise können die jungen Erstleser geschichtliches Wissen erwerben.

Das sollte ihnen auch auf Grund des Schreibstiles der Autorin nicht schwer fallen. Birgit Hedemann schreibt für die Empfänger gut verständlich. Unbekannte Begriffe werden im Kontext der Geschichte durch die Figuren erklärt. Die Bleistiftillustrationen von Maria Ernicke unterstützen den Lauf der Geschichte sowie die Erklärungen und Vorstellungsbilder zur Wikingerzeit. Das flüssige und einfache Lesen wird begünstigt durch kurze Sätze mit vielen Anteilen an wörtlicher Rede sowie durch eine angemessene Schriftgröße.

Die nötige Spannung kommt neben den geschichtlichen Aspekten natürlich nicht zu kurz. Besonders aufregend wird es, als Mettes und Theos Tarnung aufzufliegen droht. Ob die erwachsenen Wikinger bemerken, dass die beiden keine echten Wikinger sind? Und ob sie es schaffen, die dicke Bohne zu finden, bevor der Tulpenbaum ohne sie zurück in Almas Garten reist?

Fazit: Birgit Hedemann hat mit der Fortsetzung zu "Almas geheimer Garten. Mit der Hammelmöhre in die Steinzeit" ein weiteres beeindruckendes Werk für Erstleser erschaffen.

Da in dem zweiten Band die Geschehnisse des ersten Bandes resümiert werden, kann dieser auch dann gelesen werden, wenn der erste Teil noch unbekannt ist. Wennleich es für den kontinuierlichen Lesespaß natürlich am Besten ist, beide, und hoffentlich noch viele weitere.

Jugendliteratur und Medien Arbeitsgemeinschaft Jugendliteratur und Medien der GEW - www.ajum.de

.....

 Bände zu kennen.

Sachsen **Chemnitz** **Kl.** **Nr. 221609020**
 Landesstelle Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname) Kürzel

Verf./Bearb./Hrsg.: **Krabbe** **Ina**
 Zuname Vorname
Krabbe, Ina
 Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache

ID: 2216221609020
 Bewertung **sehr empfehlenswert**
 empfehlenswert
 eingeschränkt empf.
 nicht empfehlenswert

Das magische Muster Rätsel um Käpt`n Dreidrecks Schatzkarte
Titel
 Reihe
978-3-943086-30-0 **136** **8,90**
 ISBN Seitenzahl Preis (EURO)
Südpol **Grevenbroich** **2016**
 Verlag Ort Jahr

Einsatz- **Büchereigrundstock**
 möglich- **Klassenlesestoff**
 keiten **für Arbeitsbücherei**
 Zielgruppe **0-3** **12-13**
 4-5 **14-15**
 6-7 **16-17**
 8-9 **ab 18**
 10-11

Buch: Hardcover **Fantastische Erzählung** **Ja**
 Medienart/Ausführung Gattung Kinder-/Jugendlitera-
 tur zur Arbeitswelt ? (Wolgast-Preis)
 Empfehl. für Taschenbuchtipp **Ja** **Erstelldatum: 25.09.2016**

Schlagwörter
Fantastik
Abenteuer
Mathematik

Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)

Internet? **Ja** **Nein**
 Zentraldatei:
 Verlag Datum

Inhaltsangabe
 Elmar, Clarissa und Marlon sind Schüler der Zauberschule Simalablitz. Dort steht die Eröffnung eines magischen Museums kurz bevor. Von Käpt`n Dreidrecks stammt eine Schatzkarte, die es in sich hat. Sie verschluckt ganz fix den Zauberkrautforscher Estragon. Die Kinder geben alles, um die verflucht schweren Zauberaufgaben zu lösen. Das gefällt bestimmten Personen gar nicht. Die Leser können sich ganz konkret an der Aufgaben beteiligen und auf diese Art und Weise ihr mathematisches Können testen.

Beurteilungstext
 Allein das Wort "Schatzkarte" macht Kinder neugierig. Das Cover zeigt die drei Hauptpersonen auf einem dreieckigen Floss. Clarissa ist auch schon mit ihrem Zauberstab bei der Arbeit. Was sie konkret tut erfahren die Leser auf 136 Seiten spannender Lektüre. Das Inhaltsverzeichnis weist 10 Kapitel mit einer informativen Kapitelüberschrift und einem zusätzlichen Satz aus. Die nicht nur spannende, sondern auch sehr lustige Geschichte beginnt in der Zauberschule. Die Kinder wurden dort mit einer seltsamen Aufgabe, putzen im Museum, beauftragt. So neugierig wie sie sind, stolpern sie natürlich gleich über das, was sie nichts angeht. Zu den seltsamen Dingen gehören die bissigen Pantoletten, die mit einem besonderen Spruch gebändigt werden können. Alle gestellten Aufgaben sind eigentlich ganz einfach. Sie werden stets durch ein besonderes Format, eine andere Schrift, einen Rahmen und die gestellte mathematische Aufgabe verdeutlicht. Ein Grundschulkind kann sie mit einigen Anstrengungen oder einer einzigen pfiffigen Idee lösen. Die Lösung einer Aufgabe führt sofort zu einer noch schwierigeren Aufgabe. So entsteht für den Leser die Notwendigkeit, möglichst sofort weiter zu lesen, um zu erfahren, was nun schon wieder passiert. Ina Krabbe schreibt in einer Art und Weise, die das Lesen zum Vergnügen werden lässt. Alle schwarz-weißen Zeichnungen stellen Situationen aus der Geschichte dar. Angesprochen werden keinesfalls nur mathematisch interessierte oder begabte Kinder sondern alle. Die Überlegungen der Kinder, um die Rätsel zu lösen, enden ja immer mit der Darstellung des Lösungsweges.

Sachsen Landesstelle	Chemnitz Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	Kl. Kürzel	Nr. 221609018
Verf./Bearb./Hrsg.: Becker Zuname			Carola Vorname	
Krabbe, Ina Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
Mäc Mief und das total verrückte Baumstammwerfen Titel			ID: 2216221609018	
Reihe			Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
978-3-943086-28-7 ISBN	84 Seitenzahl	8,99 Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Südpol Verlag	Grevenbroich 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 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	
Buch: Hartpappe Medienart/Ausführung	Erzählung Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja		
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 25.09.2016		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter Familie Fremde Kulturen Abenteuer	
			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
			Zentraldatei:	
			Verlag Datum	

Inhaltsangabe

Mäc Mief ist ein recht ungewöhnlicher Name. So heißt auch keine Person, sondern ein Schaf. Das sprechende Schaf erlebt gemeinsam mit seiner Freundin, dem Hütehund Bonnie schon wieder ein Abenteuer. Diesmal hat die Familie Olifant die Idee, an einem schottischen Wettbewerb teilzunehmen. So kommt es, dass Baumstämme und Gummistiefel das Fliegen lernen. Nicht so schön ist, das es auf dem Fest auch einen Dieb gibt. Kein Problem! Da startet Mäc Mief eine spannende Verfolgungsjagd.

Beurteilungstext

Beim Gang durch Bücherregale bleiben Kinder sicher ohne Aufforderung vor diesem Buch stehen. Das Cover verrät schon sehr viel über die zu erwartende Handlung. Wichtige Personen sind lustig und farbenfroh gezeichnet. Eng zusammen sind das Schaf Mäc Mief, der Junge Finn und die Hündin Bonnie zu sehen. Seltsamerweise fliegt gerade ein ziemlich großes Baumstück vorbei. Viele schwarz-weiß gezeichnete Bilder unterstützen den Inhalt und laden ganz oft zum Schmunzeln ein. Das Buch beginnt mit einem übersichtlichen Inhaltsverzeichnis. Fünfzehn Kapitelüberschriften mit Seitenzahl informieren den Leser. Besonders für Leseanfänger ist die folgende Seite hilfreich. Menschen und Tiere sind ordentlich nebeneinander gezeichnet. Über ihren Köpfen steht der Name.

Alle gemeinsam leben auf einer Farm und sind den Traditionen ihrer Heimat sehr verbunden. Im Kapitel "Der große Tag" wird altersgerecht sehr gut über schottische Bräuche informiert. Was ist zum Beispiel ein Kilt und welche Wettkämpfe gehören zu den Highland Games? Während die Familienmitglieder an den verrücktesten Wettkämpfen teilnehmen soll Mäc Mief als Glücksbringer hinter dem Zaun warten. Zum Glück, denn so kommt er dahinter, dass das fehlende Portemonnaie gestohlen wurde. Den Dieb zu finden und zu überführen ist keine leichte Aufgabe, aber sie gelingt.

Das Buch eignet sich sehr gut zum Vorlesen auch schon für Kinder kurz vor der Schulzeit. Schulkinder, die den Leselernlehrgang erfolgreich abgeschlossen haben, könnten das Buch selbständig lesen. Für beide Lesegruppen wäre die abrufbare Hilfe von Erwachsenen günstig, damit einige schwierige Wörter erklärt werden können.