

Nordrhein-Westfalen Landesstelle	Düren Ausschuss	gse Kürzel	Nr. 1917248	
Verf./Bearb./Hrsg.: Ickler Zuname		Ingrid Vorname		ID: 19171917248
Tessmann, Dorina Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)		Übersetz. aus Sprache
50 tolle Entspannungsideen für Kinder Titel			Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input checked="" type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Reihe			Zielgruppe	
403-3-477-21096-8 ISBN	50 Karten Seitenzahl	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 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	
Moses Verlag	Kempfen Ort	2017 Jahr		
Hartpappe Medienart/Ausführung	Wahrnehmungsspiel(e) Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? (Wolgast-Preis)	Schlagwörter Sport Schülerin/Schüler	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 05.06.2017		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum	

Inhaltsangabe
 Ein Schultag kann manchmal ganz schön anstrengend sein! Dieses Kartenset bietet 50 Entspannungsideen, die Kinder leicht und spielerisch anwenden können. Ob zu Hause, allein oder zu mehreren - vielleicht sogar im Klassenzimmer oder gemeinsam mit den Eltern: Entspannung, Spaß und Gelassenheit sind hier garantiert!

Beurteilungstext
 Klassenarbeiten, Schulaufgaben, Referate, AGs - in der Schule ist immer etwas los. Wie gut kommen da kurze Entspannungsübungen, die oft ganz schön witzig sind, bei den Schülern an! Viele Übungen sind auch für die Kita geeignet und machen Vorschulkindern sicher viel Spaß.
 Eine bunte Klappbox aus Hartpappe enthält 50 Karten, die beidseitig bedruckt sind. Auf der Vorderseite ist die Übung sehr ansprechend bildlich dargestellt, auf der Rückseite steht eine Beschreibung in der Du-Form, z.B. "Du bist ganz kribbelig und nervös und weißt nicht, wohin mit deiner Energie?" Die Beschreibung der Übung ist sehr gut verständlich und kann auch von größeren Schulkindern alleine durchgeführt werden. Jede Karte ist liebevoll gestaltet und jeweils mit einem andern farblichen Rand mit Muster versehen. Das sieht sehr schön aus und es macht Freude, die Karten in die Hand zu nehmen und zu lesen. Die einzelnen Entspannungsideen sind sehr vielfältig und streifen auch den Bereich Yoga. Es geht um Körperwahrnehmung, Gleichgewicht, Hören und Fühlen, Achtsamkeitstraining, - wichtige Bereiche, die im Alltag meist zu kurz kommen. Das stärkt die Gemeinschaft und das Gruppengefühl. Es gibt dabei Partner- und auch Einzelübungen. Mich hat das Kartenset begeistert vom vielfältigen Inhalt her, von seiner sehr schönen optischen Aufmachung, von der guten Beschreibung der Übungen und der praktischen Handhabung.
 Fazit: sehr zu empfehlen für Schulen, Gruppen, OGS, Vereine und z.T. für Kitas

14 Bremen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	wb Kürzel	Nr. 1416159	
Verf./Bearb./Hrsg.: Bösch Zuname			Holger Vorname		
Skopnik, Nicola Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache		
Black Sories 13 Titel			ID: 161416159		
Reihe			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert		
978-3-89777-896-2 ISBN	Seitenzahl	9,95 Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei		
Moses Verlag	Kempen Ort	2016 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		
Spiel / Arbeitsheft Medienart/Ausführung		Sonstige Gattung	Schlagwörter _____ _____ _____ _____		
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum: _____	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) _____ _____ _____			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: _____ Verlag Datum: _____		

Inhaltsangabe
 Auf 50 Karten werden kleine mysteriöse Sachverhalte zur Entschlüsselung angeboten. Ein kurzer knapper Satz auf der Vorderseite soll zum Raten mit Freunden anregen.

Beurteilungstext
 Diese Edition der Black Stories trägt die Nummer 13, eine Zahl, die ja als Unglückszahl bekannt ist. Die Zahl bietet erst mal nichts Außergewöhnliches und entsprechend sind auch die Rätsel. Mal ist der Vater verschwunden und man soll herausfinden, dass er Strandurlaube hasst, sich immer eine tiefe Grube dabei gräbt, sich dort hineinsetzt und die Grube über ihn zusammenstürzt. Als Mutter und Kinder zurückkommen, ist es einfach weg und die Grube eben auch. Einem anderen Irren fällt ein Betondach auf den Kopf, da er das Gartenhaus seiner Frau zertrümmert und ein anderer Unbelehrbarer fällt in den Tod, weil er die Nachbarn mit Tomaten bewirft und sich zu weit über den Balkon lehnt. So geht es weiter. Viele der Rätsel sind nicht wirklich logisch, aber wozu auch, es soll ja geraten werden, und da ist jeder Unsinn erlaubt. Hauptsache, es ist makaber, mysteriös und morbide. Na also, dann kann es ja losgehen, viel Spaß. Die Illustrationen von Bernhard Skopnik jedenfalls lassen uns da so einige dunkle Ereignisse sehen.

14 Bremen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	wb Kürzel	Nr. 1416160
Verf./Bearb./Hrsg.: Winzer Zuname			Jürgen Vorname	
ID: 161416160		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
Deutschland Das Quiz Titel			Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Reihe			Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input 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	
ISBN		Seitenzahl	Preis (EURO) 15,95	
Moses Verlag		Kempen Ort	2016 Jahr	
Spiel / Arbeitsheft Medienart/Ausführung		Sonstige Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum:		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) Art.- Nr. 90254			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
			Zentraldatei:	
			Verlag Datum	

Inhaltsangabe
 Auf 250 Karten werden alle möglichen Fragen zu Deutschland gestellt: Politik, Geographie, Sport, Städte usw. Da muss man nur noch die richtige Antwort geben.

Beurteilungstext
 Ziel des Spiels ist es, Fragen richtig zu beantworten und Punkte zu sammeln, um als Erster ins Ziel zu kommen. Ganz schön schwierig kann es werden, wenn man nach dem Konzernbegründer gefragt wird, der unter anderem den Dynamo und die Straßenbahn erfunden hat. Oder: In welchem Jahr hat Johannes Gutenberg den Buchdruck erfunden? Keine Ahnung. Da geht es schon leichter, wenn nur nach der Anzahl der Bundesländer gefragt wird. Wer beschließt in Deutschland die Gesetze? O je, wenn ich das nur wüsste. Es gibt natürlich wie in jedem modernen Quiz vier Antwortmöglichkeiten, aus denen man wählen kann. Jetzt kann jeder Mitspieler seine Antwort auf einen Zettel schreiben und ihn umgedreht zur Mitte schieben. Er darf aber nichts mehr ändern und bekommt im Falle einer richtigen Antwort mehr Punkte als diejenigen, die sich noch eine weitere Auswahl (zwei mögliche Antworten, in der die richtige enthalten ist) vom Spielleiter vorlesen lassen. Nun werden die Spielfiguren nach der gewonnenen Punktzahl vorgerückt und wer zuerst am Ziel ist, hat gewonnen. In größeren Gruppen kann man das Spiel natürlich auch spielen, man verzichtet dann auf die Spielfiguren und überlegt sich ein anderes Mittel, die Punkte zu zählen.

19 Nordrhein-Westfalen Landesstelle
 Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname) **85** Kürzel
 Nr. **1917136**

Verf./Bearb./Hrsg.: Heinecke Zuname
Liz Lee Vorname
 ID: 171917136
 Bewertung sehr empfehlenswert
 empfehlenswert
 eingeschränkt empf.
 nicht empfehlenswert

Illustrator/-in (Name, Vorn.) Wissmann, Jorunn Übersetz. von (Name, Vorn.)
Amerikanisch Übersetz. aus Sprache
 Einsatzmöglichkeiten Büchereigrundstock
 Klassenlesestoff
 für Arbeitsbücherei
 Zielgruppe 0-3 12-13
 4-5 14-15
 6-7 16-17
 8-9 ab 18
 10-11

Die Spannendsten Outdoor-Experimente für Kinder Titel
 Reihe
978-3-89777-935-8 ISBN **144** Seitenzahl **16,95** Preis (EURO)
Moses Verlag **Kempfen** Ort **2017** Jahr
 Schlagwörter
Taschenbuch / Heft / Medienart/Ausführung **Sachliteratur / Gattung** Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? Ja
 (Wolgast-Preis) Ja
 Empfehl. für Taschenbuchtipp Ja **Erstelldatum:**

Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)
Kann im naturwissenschaftlichen Unterricht der Grundschule oder unteren Klassen der Sekundarstufe I eingesetzt werden.
 Internet? Ja Nein
 Zentraldatei: **06.05.2017**
 Verlag Datum

Inhaltsangabe
 Die Biologin Liz Lee Heinecke hat in ihrem Buch insgesamt 52 Experimente zusammengestellt, die man mit der Familie, Freunden oder auch in der Schule durchführen kann.
 Für jede Jahreszeit gibt es eigene Experimente, die sich mit Ökologie, Physik und Chemie auseinandersetzen.
 Mithilfe des Buches kann man zum Beispiel ein Wissenschaftstagebuch anlegen, einen Fallschirm und ein Katapult herstellen oder Einsteins Relativitätstheorie anhand einer Picknickdecke verstehen.

Beurteilungstext
 Alle Experimente des Buches können im Freien durchgeführt werden. Für einige Experimente braucht man einen Tisch, aber auch den kann man ja nach draußen stellen.
 Bei den Experimenten ist darauf zu achten, zu welcher Jahreszeit man sie am besten durchführen kann.
 Für jedes Experiment gibt es eine relativ gut verständliche Anleitung, die durch Fotos unterstützt wird. Die Anleitungen sind immer gleich gegliedert: Material, wichtige Hinweise, Versuchsprotokoll, die Wissenschaft hinter dem Spaß und noch mehr Ideen.
 Grundsätzlich sind die Experimente eher dafür ausgelegt, sie mit mehreren durchzuführen, was die sozialen Fähigkeiten im Hinblick auf das Arbeiten in einer Gruppe von Kindern und Jugendlichen sicher erweitern kann.
 Am Ende des Buches findet sich eine Liste mit interessanten Webseiten mit weiterführenden Informationen rund um die Inhalte der Experimente.
 In der Einleitung wird damit geworben, dass alle Experimente verständlich erklärt und leicht durchführbar sind. Wenn man von einer Altersempfehlung ab 8 Jahren ausgeht, ist dies aber sicher nur mit Einschränkungen möglich. Jüngere Forscher brauchen die Hilfe eines Erwachsenen bei der Durchführung der Experimente. Auch hat man die Materialien für die meisten Experimente nicht selbstverständlich "mal eben" im Hause.
 Einige Experimente kommen in fast jedem "Entdecker-Buch" vor. Somit sind die Vorschläge der Autorin nicht gänzlich neu.
 Insgesamt lädt das Buch sicher zum Experimentieren im Freien ein. Man muss aber schon sehr genau auswählen, welche Experimente für welche Kinder und Jugendlichen zum eigenständigen Arbeiten geeignet sind.

19 Nordrhein-Westfalen Landesstelle	Ausschuss	85 Bearbeitung (Name, Vorname)	Nr. 1917136 Kürzel
Verf./Bearb./Hrsg.: Heinecke Zuname		Liz Lee Vorname	
ID: 171917136		Bewertung: <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Illustrator/-in (Name, Vorn.) Wissmann, Jorunn		Übersetz. von (Name, Vorn.) Amerikanisch Übersetz. aus Sprache	
Die spannendsten Outdoor-Experimente für Kinder Titel			
Reihe			
978-3-89777-935-8 ISBN	144 Seitenzahl	16,95 Preis (EURO)	
Moses Verlag	Kempen Ort	2017 Jahr	
Buch (Print, gebunden) Medienart/Ausführung		Sachliteratur / Gattung	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Erstelldatum:		Schlagwörter Lernen / Naturwissenschaft /	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) Kann im naturwissenschaftlichen Unterricht der Grundschule und am Anfang der Sekundarstufe I eingesetzt werden.		Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: 11.05.2017 Verlag Datum	

Inhaltsangabe

Die Natur hält die spannendsten Experimente bereit und oft findet man hierfür alles direkt vor der Haustür. Die Biologin Liz Lee Heinecke hat in ihrem Buch 52 Experimente zusammengestellt, die Kinder zusammen mit ihren Geschwistern, Freunden und Eltern durchführen können.

Für jede Jahreszeit finden sich hier Experimente, die die Kinder über Phänomene der Ökologie, Physik und Chemie staunen lassen. Zusätzlich lernen die Kinder auch eine Menge über Naturwissenschaften.

Beurteilungstext

Alle Experimente können im Freien durchgeführt werden. Für manche braucht man einen Tisch, aber den kann man ja auch schnell nach draußen bringen.

Man sollte darauf achten, welches Projekt zu welcher Jahreszeit passt. Hier gibt das Buch ebenfalls Hilfestellung.

Für jedes Experiment gibt es eine Erklärung, die den Kindern die wissenschaftlichen Aspekte dahinter nahe bringt. Fachbegriffe werden ebenfalls erklärt. Die Anleitungen zu den Experimenten sind immer gleich aufgebaut - Material, wichtige Hinweise, Versuchsprotokoll, die Wissenschaft hinter dem Spaß und noch mehr Ideen sind die Abschnitte.

So kann der junge Naturwissenschaftler ein Wissenschaftstagebuch anlegen, einen Fallschirm und ein Katapult herstellen oder Einsteins Relativitätstheorie mithilfe einer Picknickdecke verstehen.

Das Buch wird damit beworben, dass Kinder die Experimente mit Freunden durchführen können. Eigentlich müssen alle Experimente mit mehreren durchgeführt werden. Das schult sicherlich die sozialen Kompetenzen im Hinblick auf Teamfähigkeit. Für jüngere Kinder zwischen 8 und 10 Jahren erscheint es aber sehr schwer die Experimente ohne die Hilfe von Erwachsenen durchzuführen.

Ein weiterer Kritikpunkt ist, dass die Materiallisten mitunter sehr lang sind. Auch hat man viele der Materialien nicht "mal eben" zu Hause. Die Beschaffung ist also teilweise sehr aufwändig.

Die vorgestellten Experimente sind teilweise schon bekannt aus dem naturwissenschaftlichen Unterricht. Hier findet man nicht ausschließlich neue und außergewöhnliche Experimente.

Insgesamt ist das Buch ok. Es gibt aber bessere Experimentierbücher für Kinder und Jugendliche.

19 Nordrhein-Westfalen Landesstelle		Ausschuss	143 Bearbeitung (Name, Vorname)	Nr. 1917135 Kürzel
Verf./Bearb./Hrsg.: Behar Zuname		Susie Vorname		ID: 171917135
Taylor, Ruby Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Schmidt-Wussow, Übersetz. von (Name, Vorn.)	Englisch Übersetz. aus Sprache		Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert
HAUSTIERE BASTELN ZUM SPIELEN & LIEBHABEN				Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei
Titel				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
Reihe		ISBN		
978-3-89777-937-2	65 Seitenzahl	12,95 Preis (EURO)		
Moses Verlag	Kempen Ort	2017 Jahr		
Spiel / Arbeitsheft Medienart/Ausführung		Bastelbuch Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? (Wolgast-Preis)	<input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipps		<input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum:
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)				Schlagwörter
Bastelmaterial				Tiere
Inhaltsangabe				Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
				Zentraldatei:
				Verlag Datum

Inhaltsangabe
 Fische, Schildkröte, Hase, Katze, Schoßhund, Vögel, Meerschweinchen, Hamster, Hund und Papagei, das sind die Haustiere, die im Buch vorgestanz sind, dazu kommt noch das Zubehör für das jeweilige Tier. Alles muss aus den Buchseiten vorsichtig herausgedrückt werden. Eine allgemeine Arbeitsanweisung zeigt, wie man vorgehen soll. Außerdem gibt es für jedes Tier noch spezielle Hinweise. Einzelne Texte beschreiben es und seine Eigenschaften.

Beurteilungstext
 Ein Bastelbuch in Din-A-4, leichter Bastelkarton in ruhigen Farben, zwei Seiten pro Tier zum Herausdrücken, eine Seite mit niedlicher Beschreibung, am Ende bleibt ein Buchfragment und hoffentlich die Pappfiguren.
 Gut ist, dass vor jedem Start ein fertiges Bild vorangestellt wird, damit man weiß, wo es hingehen soll.
 Geschick muss man sein, um hier beim Basteln (herausdrücken, falten, kleben) Erfolg zu haben. Das ist nichts für Ungeduldige oder Ungeübte. An die Feinmotorik werden einige Anforderungen gestellt. Die Arbeitsanweisung ist in einzelne Schritte aufgeteilt, meistens wird geklebt.
 Die Ergebnisse sind kleine, etwas comic-artige Pappfiguren mit freundlichen Gesichtern, denen eine Geschichte verpasst wird, einschließlich eines Namens und Eigenschaften. Die sind durchgehend positiv, aber nicht immer im Sinne von Hausieren. Den Tieren werden oft menschliche Eigenschaften zugeschrieben z.B. Schoßhund Prinzesschen Garcia und ihre Tasche.
 Diese Haustiere sind natürlich sehr pflegeleicht, weil alles, was in der Realität Probleme bereitet, wegfällt. Das hat seine Vorteile, könnte aber schnell langweilig werden.
 Die Aufforderung sich Geschichten auszudenken oder weiteres Zubehör zu basteln, wird wahrscheinlich nicht weitführen, denn da muss man alles selbst organisieren. Außerdem werden die zarten Gebilde viele Aktivitäten nicht überleben, und vor kleineren Geschwistern sollte man sie in Sicherheit bringen. Kindern mit Interesse an Tieren ist mit diesem Buch nicht geholfen, es richtet sich vielmehr an Mädchen mit geschickten Fingern und einem Hang zum Niedlichen.

19 Nordrhein-Westfalen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	143 Kürzel	Nr. 1917137
Verf./Bearb./Hrsg.: Winzer Zuname			Jürgen Vorname	
Rohloff, Götz Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache	
Quiz Erfinder Titel			ID: 171917137	
Quiz Reihe			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
978-3-89777-923-5 ISBN			Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input checked="" type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
100 Seitenzahl			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	
6,95 Preis (EURO)				
Moses Verlag			Schlagwörter	
Kempfen Ort			Erfinderungen zum Thema _____ _____ _____	
2017 Jahr				
Spiel / Arbeitsheft Medienart/Ausführung		Quiz Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum: _____		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)				
Quiz in Spiralheftung für zu Hause und unterwegs				
			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
			Zentraldatei: 19.04.2017	
			Verlag Datum	

Inhaltsangabe
 Das Quiz ist in der Reihe Geolino Quiz erschienen. Es geht um Erfindungen und umfasst Fragen aus den Bereichen: Gesundheit und Natur, Kommunikation, Technik und Geniale Köpfe. Die Fragen sind nach Schwierigkeit gegliedert; leicht, mittel, schwer und zu jedem Thema gibt es eine Jokerfrage. Es kann allein oder in der Gruppe gespielt werden.

Beurteilungstext
 Quizspiele erfreuen sich einer großen Beliebtheit. In dieser Reihe gibt es noch fünf weitere zu unterschiedlichen Themen. Das Quiz über Erfindungen führt historisch weit zurück, bis zu Archimedes. Das meiste aber ist unserer heutigen Welt zugeordnet. Die Bedeutung der Erfindungen aus früheren Zeiten wird klar, wenn man erkennt, wie sie noch heute unser Leben beeinflussen z.B Dampfmaschinen /Dampfturbinen in der Schifffahrt oder in Kraftwerken. Die Themen Gesundheit&Natur, Kommunikation, Technik und Geniale Köpfe fragen sehr unterschiedliche Bereiche ab. Die Zuordnung der Fragen zu den Themen ist nicht immer nachvollziehbar. Im Bereich Kommunikation geht es oft um die neuen Medien und das Internet, was den Ratern sicher näher liegt als die Erfindung des Papier.
 Die Lösungen bringen nicht nur die Antwort, ob man richtig gelegen ist, sondern neben ausführlichen Informationen auch viel Kurioses, dass die Fakten leichter verdaulich macht und sehr unterhaltsam ist, vor allem, wenn man es in einem größeren Kreis spielt. Es geht aber auch allein oder zu zweit.
 Die Schrift ist relativ klein und erfordert gute Lesekompetenz. Pro Rätselsete gibt es zwei Fragen mit einem Bild und drei Auswahlantworten, von denen die falschen oft witzig bzw unsinnig sind (z.B. 30 Februar) Das kann einen schlaunen Rater auf die richtige Fahrte bringen. Die unterschiedlichen Kategorien leicht, mittel und schwer geben die Möglichkeit, das Spiel variabler zu gestalten. Abschließend wäre zu sagen, dass Kindern, die mit Geolino vertraut sind, es nicht schwerfallen wird, mit diesem Quiz umzugehen.