

22 Sachsen Landesstelle	Ausschuss	anna Bearbeitung (Name, Vorname)	Nr. 221709011 Kürzel
Verf./Bearb./Hrsg.: <b>Kirschner</b> Zuname		<b>Tanja</b> Vorname	
<b>Kirschner, Tanja</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache
<b>Essen wie die Tiere</b> Titel			
Reihe			
978-3-905945-44-7 ISBN	32 Seitenzahl	16,90 Preis (EURO)	
aracari Verlag	Baar, CH Ort	2016 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 <b>Essen, Ernährung</b>	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein		Zentraldatei:	
Verlag Datum		ID: 16221709011	
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 checked="" type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
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 checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11	

**Inhaltsangabe**

Dieses Kochbuch für Kinder ist eine Mischung aus Sach- und Kochbuch. Über das Interesse an den Tieren und ihrem Essverhalten wird den Kindern leckeres Essen schmackhaft gemacht.

**Beurteilungstext**

Kinder helfen sehr gerne im Haushalt und in der Küche, wenn man sie nur lässt und es ihnen zutraut. Dazu zählt auch das Kochen und Anrichten von leckeren Speisen, die selbstgemacht noch viel besser schmecken. Dieses Kochbuch für Kinder unterstützt das Interesse daran mit einer originellen Idee, indem die Rezepte an das Lieblingsessen von insgesamt 13 Tieren anknüpfen. Zuerst ist das Tier mit Blick auf sein Essverhalten und dessen jeweilige Nahrungsmittelvorlieben dargestellt. Die zugehörigen Bilder haben comcartigen Charakter oder veranschaulichen die Inhalte über modellhafte Zeichnungen. Diesen Stil finden wir derzeit in vielen Sachbüchern für Kinder. Dabei ist das Layout übersichtlich gehalten und trotz zahlreicher Abbildungen nicht überladen. Daran schließen sich die Rezepte an. In der Regel gehören zwei Rezepte zu jedem Tier und die Zutaten greifen die Vorlieben der Tiere auf. Das Kaninchen mag beispielsweise sehr gerne Karotten und Löwenzahn. Anlass genug für Karottenpuffer mit Kräuterquark und einen gesunden Löwenzahnsalat. Die Rezeptseite ist immer gleich gestaltet. Unter der Überschrift befindet sich rechts eine Zutatenliste für meist 4 Portionen. Links daneben erfahren wir die einzelnen Schritte der Zubereitung, die in kurzen Stichpunkten, mit so wenigen Worten wie möglich, gut verständlich erklärt sind. So können sich Grundschul Kinder durchaus alleine an einer Mahlzeit versuchen. Ein knallig roter Button weist zusätzlich auf den Schwierigkeitsgrad und die Zubereitungszeit hin. Perfekt! Die meisten Rezepte bauen auf beliebten Speisen wie Bananen, Nudeln, Fischstäbchen oder Gurken auf. Alles andere wäre bei einigen Kindern problematisch und gerade die Essensverweigerer, die unbekanntes Essen nicht anrühren, sind Zielgruppe dieser lustigen Rezeptsammlung. „Essen wie die Tiere“ ist eine gelungene Mischung aus Sach- und Kochbuch für Kinder, das ich nur empfehlen kann.

14 Bremen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	ISCH Kürzel	Nr. <b>1417051</b>
Verf./Bearb./Hrsg.: <b>van Hout</b> Zuname			Mies Vorname	
van Hout, Mies Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
Übersetz. aus Sprache			ID: 161417051	
<b>Spielplatz</b> Titel			Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Reihe			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
978-3-905945-66-9 ISBN			24 Seitenzahl	
14,90 Preis (EURO)			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	
aracari Verlag			Baar, CH Ort	
2016 Jahr			Schlagwörter <b>Abenteuer / Spiel</b>	
Buch (Print, gebunden) Medienart/Ausführung			Bilderbuch Gattung	
Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja			(Wolgast-Preis)	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja			Erstellungsdatum: <b>01.08.2017</b>	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
Zentraldatei: <b>01.08.2017</b>			Verlag Datum	

**Inhaltsangabe**  
 Kommst du mit zum Spielplatz? Folge dem roten Dreieck und begeben dich auf eine spannende Reise.

**Beurteilungstext**  
 Kommst du mit zum Spielplatz? Und was dann folgt ist eine abenteuerliche Reise. Man muss über Bäume klettern, Flüsse überqueren die voller Krokodile sind, einen Brombeergarten überwinden, Abgründen ausweichen, von Wolke zu Wolke hüpfen und überall schwierige Aufgaben erfüllen. Der rote Dreieckspfeil zeigt dir an, an welcher Stelle du jeweils auf der aufgeschlagenen Doppelseite den Weg durch das nächste Abenteuer starten musst. Genaues Hinschauen ist gefordert und ebenso genaues Planen. Spannend ist es, denn wer nicht aufpasst wird vom Krokodil geschnappt, verirrt sich im Labyrinth oder weckt das Ungeheuer auf. Die farbenfrohe und wuselige Illustration fordert den Betrachter auf aktiv den Weg zu finden, wie er auf die nächste Seite gelangen kann. Kleine und viele unterschiedliche Details fordern Konzentration heraus. Und wo kommt man dann schlussendlich an? Auf einem Spielplatz mit einer Schaukel und einer Wippe. Beides in schwarz-weiß gezeichnet und Langeweile vorprogrammiert ist. Man kann eben nichts anderes machen als Schaukeln oder auf dem Wipptier sitzen und vor- und zurückwippen. Gruselige Vorstellung nach all den Abenteuern die die Kinder auf dem Hinweg bestehen mussten. Deswegen ist das Umblättern eine Erlösung. Die Kinder entscheiden spontan nach dem Anblick der langweiligen Spielgeräte: Komm, wir gehen zurück! So kann es gehen, liebe Eltern, liebe ErzieherInnen. Für Kinder können die Wege zu einem Ziel viel spannender sein – lasst sie zu einem Abenteuer werden - nicht vergessen!  
 Ein schönes Bilderbuch über die Macht der kindlichen Fantasie.

<b>10 Baden-Württemberg</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>sh</b> Kürzel	Nr. <b>10170806305</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: van Hout</b> Zuname			<b>Mies</b> Vorname	
<b>van Hout, Mies</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
Übersetz. aus Sprache			ID: 1710170806305	
<b>Spielplatz</b> Titel			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>	
Reihe			Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>	
<b>978-3-905945-66-9</b> ISBN			Zielgruppe <input checked="" type="checkbox"/> <b>0-3</b> <input type="checkbox"/> <b>12-13</b> <input checked="" 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 type="checkbox"/> <b>8-9</b> <input type="checkbox"/> <b>ab 18</b> <input type="checkbox"/> <b>10-11</b>	
<b>aracari</b> Verlag			<b>Baar, CH</b> Ort	
<b>24</b> Seitenzahl			<b>14,90</b> Preis (EURO)	
<b>2017</b> Jahr			Schlagwörter <b>Abenteuer / Tiere / Spiel</b>	
<b>Buch (Print, gebunden)</b> Medienart/Ausführung			<b>Bilderbuch</b> Gattung	
Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>			(Wolgast-Preis)	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>			Erstellungsdatum:	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b>	
Zentraldatei: <b>17.03.2017</b>			Verlag Datum	

**Inhaltsangabe**  
 Der Weg zum Spielplatz ist ein fantastisches Abenteuer.

**Beurteilungstext**  
 Mies van Hout gelingt es, auf kunterbunten Seiten zwei Kinder die tollsten Abenteuer auf dem Weg zum Spielplatz erleben zu lassen. Die verschlungenen Wege durch Irrgärten, über Abgründe und gefährliche Flüsse, durch Höhlen, über Berge sind das eigentliche Ziel dieses Buches, denn der Spielplatz, den die beiden Kinder schließlich erreichen, ist farblos und langweilig und so beschließen sie, gleich wieder zurückzugehen. Jede Seite hat ihre eigene Geschichte und Atmosphäre und auf jeder Seite kommt ein neues Tier dazu, das die Kinder weiter begleitet. Dazu gibt es immer eine kleine Anleitung, wie der jeweilige Weg zurückgelegt werden soll. Kinder können sich sicher lange mit diesem Buch beschäftigen, die immer neuen Herausforderungen machen Spaß bei ihrer Bewältigung. Auch das Betrachten der fantasievollen Wege und der Tiere, die auf witzige Weise ihren eigenen Charakter haben, regt die Fantasie an. Kinder lieben es, Schatzkarten zu zeichnen, dieses Buch kann ihnen neue, interessante Anleitungen dazu geben. Wie wichtig der Künstlerin die freie und unkonventionelle Gestaltung ist, zeigt sich besonders am Ende des Buches, wo der vorgefertigte Spielplatz, mit Schaukel und Wipptier sehr realistisch gezeichnet, langweilig und blass bleibt. Das bunte Drunter-und-drüber der vorausgegangenen Seiten reizt viel mehr zum Betrachten und Erzählen.

<b>19 Nordrhein-Westfalen</b>		<b>Stopk</b>	<b>Nr. 1917239</b>
Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Van Hout</b>		<b>Mies</b>	
Zuname		Vorname	
<b>Van Hout, Mies</b>			
Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache	
<b>Spielplatz</b>			
Titel			
Reihe			
<b>978-3-905945-66-9</b>	<b>26</b>	<b>14,90</b>	
ISBN	Seitenzahl	Preis (EURO)	
<b>aracari</b>	<b>Baar, CH</b>	<b>2017</b>	
Verlag	Ort	Jahr	
<b>Buch (Print, gebunden)</b>		<b>Bilderbuch</b>	
Medienart/Ausführung		Gattung	
Empfehl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja	
		Erstelldatum:	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			
<b>Ab 3 Jahre einsetzbar; gemeinsam anschauen, um Wege und Details zu entdecken und miteinander zu sprechen;</b>			
<b>GS Kunst: eigene Wege symbolisch darstellen; Wie sollte ein Spielplatz sein? Welche</b>			
ID: 171917239		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>	
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"/> 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	
Schlagwörter			
<b>Spiel / Abenteuer /</b>			
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein			
Zentraldatei: <b>30.08.2017</b>			
Verlag Datum			

**Inhaltsangabe**

Ein Mädchen, ein Junge und eine rote Katze suchen Wege zu einem Spielplatz. Diese Wege sind unterschiedlich, jedoch nicht konkret gestaltet. Sie kommen sowohl an unterschiedlichen richtigen als auch an Fantasie-Tieren vorbei, die sich ihnen anschließen und wiederum Wege finden und Hindernisse überwinden müssen. Beim Spielplatz angekommen sind sie enttäuscht, denn der Weg dorthin war das eigentliche Spiel.

**Beurteilungstext**

Das Cover mit dem Titel ist in bunten zarten Buchstaben jeweils unterschiedlich gestaltet. Die Buchstaben könnten auch Kinder gemalt haben, wenn sie Lust darauf haben, zu bunten Stiften oder Farben zu greifen und ihre Schrift frei gestalten dürfen. Auf oder in jedem Buchstaben befindet sich ein Tier oder eines der Kinder versteckt, um die es in diesem Buch gehen wird: Zehn Buchstaben, 10 bunte, zart skizzierte Figuren, die mehr oder weniger deutlich ausgestaltet sind. Beim Weiterblättern öffnet sich jeweils eine überraschend anders gestaltete Doppelseite. Die wenigen kurzen Texte in gesprochener Sprache fordern zum Mitmachen und Überlegen heraus. Ob die Gestalterin aus dem Off hier spricht oder die beiden Kinder, ist dabei unerheblich. Die Betrachter werden sich direkt angesprochen fühlen: Komm, wir gehen zum Spielplatz! Gehst du mit?

Nach den schwarz-gründigen Bilderbüchern von Mies van Hout mit den kräftigen Farben und ganzseitigen Charakteren oder Szenen wirken diese Protagonisten eher ein wenig klein und zerbrechlicher. Dass dies nicht stimmt, finden schon Kinder mit drei Jahren heraus, die sich schnell in die lebendige Phantasiewelt hineinbegeben und sie immer wieder aufsuchen möchten. Erpicht darauf, Wege, Tiere und Details wiederzufinden.

Diese beiden kleinen Kinder – ein Mädchen und ein Junge - strahlen auf den allerersten Blick auch bereits eine Lebensfreude, Neugierde, Lebendigkeit und Kraft aus, die die Betrachter sofort gefangen nimmt. Klein, auf weißem Grund vorsichtig aquarelliert, sind sie sich auf den ersten beiden Seiten ganz und gar zugewandt. So ausschließlich leben sie im Hier und Jetzt, dass sogar die noch dazugehörige rote Katze, mit dem merkwürdig großen Hut sich nur wundern kann.

Ihr Ziel ist der Spielplatz. Aufforderung und Frage der ersten beiden Seiten sind durch Bild und Text eindeutig auch an jeden Leser gerichtet: Gehst du mit?

Schon auf der Seite danach ist die Welt rot-bunt, mit weiß angedeuteten Wegen, türkisen kreisförmigen Inseln, die Blumen sein könnten. Unterschiedliche Wege führen durch ein angedeutetes Gartentor auf der linken Seite zum Ausgang auf der rechten Seite. Anfang und Ende sind gekennzeichnet, die Wegstrecken sind beliebig. Und so nutzen der Junge und das Mädchen sie auch, durch nichts gebremst in ihrer Entdeckerfreude. Unten warten eine interessierte Ziege und ein farbiger Hinweis auf die Welt dahinter.

Türkis führt der Weg weiter: Bäume und Wasser sind angedacht, tiefhängende Wurzeln nach unten und viele Vogelneester mit Jungtieren in den Verzweigungen. Dort ist der Weg versperrt. Er muss woanders gefunden werden. Daran halten sich auch Katze und Ziege, um die Vögel nicht zu stören.

Es geht weiter durch eine zart gemalte und zeichnerisch ergänzte Flusslandschaft. Die Krokodile sind über die Bilder nicht sofort zu erkennen. Sie sind wie durch bunte Flecken von Wasserpflanzen getarnt. Übergänge sind durch Stege und Baumstämme möglich. Die

Katze wartet schon am anderen Ufer. Sie bleibt auf allen Seiten meist die eher Skeptische. Doch das gelbe Küken hat Spaß, zu folgen. Nun erkennt man die Regel: Es kommt aus jeder Landschaft ein weiteres Tier hinzu. Alle folgen auf der nächsten Doppelseite den gewundenen Wegen durch Brombeerhecken. Die Früchte sind in helle Aquarell-Mäander hinein gezeichnet. Die Früchte sind reif zum Pflücken. Der Fuchs oder Wolf bemerkt die Eindringlinge. Er folgt ihnen zurückhaltend. Das Krokodil hat sich inzwischen an die Spitze gesetzt. Rosa, Rot und Orange: Das steht für die Welt der Ameisen. Zum ersten Mal sieht man im Verhalten der Kinder Skepsis, dagegen Neugier bei der Katze.

Noch phantasievoller erscheint der nächste Weg, der über rosa-rot-orangene Wolken führt, die gezeichnete Hügel mit einem hohen zartgrünen Abhang verbinden. Für kurze Zeit verliert die Katze den Hut. Doch allen anderen macht dieser Weg wieder Spaß. Vom Plateau ins Tal führen unterschiedliche Rutschspure, die nun auch Hirsch und Pinguine ausprobieren.

Die dunkel- und hellblaue Höhle, in der Zähne von Haien zu erkennen sind und Fledermäuse an der Decke hängen, kann niemanden von ihnen schrecken. Hier muss man zuletzt durch, wenn man zum Spielplatz will. Und das wollen sie ja alle.

Daher haben sie auch vor dem letzten Hindernis keine Bange: Ein krakenartiges Monster versperrt den Eingang. Die bunten verzweigten Arme und ihr Gesicht wirken so, als müsse man nur ein wenig vorsichtiger sein, als bisher.

Und siehe da: Es kommt sogar mit Ihnen. Nun sind sie da!

Doch was ist denn das? Das ist der Spielplatz? Dafür haben sie sich unterwegs so vergnügt, für die Hoffnung auf noch mehr Abenteuer? In Bleistiftstrichen gezeichnet stehen im weißen Feld nur eine leere Schaukel und eine Wippe auf einer Spirale. Da ist jegliche Freude aus ihnen gewichen. Was soll man denn hier erleben? Was macht denn hier Spaß und vor allem zusammen? Stumm schauen alle auf das magere Angebot.

Die schlechte Stimmung hält nicht lange vor. Mit der gleichen Energie des Hinwegs machen sich alle auf den Weg zurück. Immerhin hat ja noch nicht jeder alle anderen Wege ausprobiert.

Wegangebote gibt es in den Deckblättern: gepunktet, gestrichelt, flächig gemustert, als Kreise und als schwarz-weiße Streifen lernen Kinder so die Möglichkeiten kennen, Legenden zu nutzen. Viele Wege führen zu den Zielen und zu Abenteuern, auch Umwege können spannend sein.

Es ist ein wunderbares Buch vor allem zum gemeinsamen Anschauen, das allen kleinen Kindern und Erwachsenen zu wünschen ist. Vielleicht klappt es, dass die Kraft auch wieder auf die Erwachsenen überspringt und sie über die kindliche Lebenswelt und Wahrnehmung neu nachdenken.