

<b>15 Hamburg</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>lko</b> Kürzel	Nr. <b>151722211</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Carroll</b> Zuname			<b>Lewis</b> Vorname	
<b>Ingpen, Robert</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		<b>Müller-Wallraf,</b> Übersetz. von (Name, Vorn.)		<b>Englisch</b> Übersetz. aus Sprache
<b>Alice hinter den Spiegeln</b> Titel			ID: <b>15151722211</b>	
Reihe			Einsatzmöglichkeiten	
<b>978-3-86873-765-3</b> ISBN		<b>192</b> Seitenzahl		<b>24,95</b> Preis (EURO)
<b>Knesebeck</b> Verlag		<b>München</b> Ort		<b>2015</b> Jahr
<b>Buch: Hardcover</b> Medienart/Ausführung		<b>Märchen</b> Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum:		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter <b>Fantastik</b>	
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein			Zentraldatei: <b>20.10.2017</b>	
Verlag Datum			(Empty space for date)	

**Inhaltsangabe**  
 Alice tritt durch einen Spiegel, "Hinter den Spiegeln" findet sie sich in einer bizarren Welt wieder, in der nichts ist, wie es scheint. Sie ist in einem merkwürdigen Schachspiel gefangen, in dem die Schachfiguren lebendig sind. Alice trifft den streitlustigen Twiedeldum und Twiedeldi, den Löwen, das Einhorn und die aufbrausende Schwarze Königin. Ein Klassiker - ungekürzt und neu übersetzt - gewinnt an Qualität durch tief sinnige Illustrationen von Robert Ingpen.

**Beurteilungstext**  
 Die Geschichte beginnt mit einem Schachproblem, das sich entlang der Geschichte lösen lässt. Alice findet sich hinter den Spiegeln als Schachfigur wieder, die ein von Hecken dichtbewachsenes und von Bächen durchzogenes Schachbrett überqueren muss, um Königin zu werden.

Auf den ersten Seiten des Buches wird der ursprüngliche Autor Lewis Carroll (1832-1898) vorgestellt. Lewis Carroll (1832–1898) hieß eigentlich Charles Lutwidge Dodgson und lehrte Mathematik an der Universität in Oxford. Nachdem er die Alice-Geschichten zunächst privat erzählte, erschien „Alice im Wunderland“ 1865 als Buch. Sechs Jahre später folgte „Alice hinter den Spiegeln“. Beide Bücher gehören zu den beliebtesten Kinderbüchern aller Zeiten.

„Alice im Wunderland“ wurde bereits zu Lebzeiten Carrolls zu einem Bestseller, ebenso wie "Alice hinter den Spiegeln". Analog zu den Spielkarten bei "Alice im Wunderland" stellt in "Alice hinter den Spiegeln" ein Schachbrett die Grundstruktur der Geschichte dar. Die verkehrte Welt als Motiv durchzieht die ganze Geschichte, dieses Motiv beschäftigte Carroll sein Leben lang. Er verfasste mit großer Freude Briefe in Spiegelschrift oder malte Bilder, die sich bei einer 180-Grad-Drehung in etwas Anderes verwandelten, als das, was vorher zu erkennen war. Carrolls Faszination für das Spiel mit Worten tritt in "Alice hinter den Spiegeln" noch mehr zu Tage als in "Alice im Wunderland". Man kann fast sagen, die beiden Werke sprechen mit ihrem großartigen Unsinn die Vorstellungskraft der jungen und alten Leserinnen an. Bis zu deren Veröffentlichung hatten Kinderbücher meist moralisierenden Charakter, im Gegensatz dazu stehen Carrolls Bücher, die einfach nur Freude machen sollen, indem sie Kinder einfühlsam mit auf eine abenteuerliche, literarische Reise nehmen.

Die Illustrationen von Robert Ingpen unterstützen die Vorstellungskraft bei der Lektüre. Robert Ingpen hat über 100 Erzähl- und Sachtexte illustriert und geschrieben. 1986 erhielt er die Hans-Christian-Andersen-Medaille für seine Verdienste um das Kinderbuch. Die Bilder laden zum Träumen ein, indem sie der fantastischen Welt des hübschen Mädchens Alice ein Gesicht geben. In natürlichen, realitätsnahen Farben erscheinen ausdrucksstarke Schachfiguren mit charismatischen Gesichtsausdrücken. Die einzelnen Kapitel, die einzelnen Schachzügen nachempfunden sind ("Weißer Ritter e7-f5"), beginnen mit einer komplett kolorierten mit Illustrationen versehenen Doppelseite passend zum Titel des Kapitels. Das Buch ist hochwertig gestaltet, die Seiten sind deutlich dicker und fester als bei üblichen Bilderbüchern. Sie sind zusätzlich matt bedruckt. Auf jeder Doppelseite erscheinen die zauberhaften Illustrationen von Robert Ingpen. Sie reichen von sieben cm großen einzelnen Figuren oder Detaildarstellungen bis hin zu einseitigen, gemäldeähnlichen Bildern. Die Seiten sind beige meliert bedruckt, wodurch das Buch geheimnisvoll und urig wirkt - wie ein altes Werk. Was äußerst passend ist, angesichts des Alters des zeitlosen Klassikers.

Präsidentin:

Lisa Martje Koch

Niedersachsen Landesstelle	Wittmund Ausschuss	..... Bearbeitung (Name, Vorname)	uhb Kürzel	Nr. <b>1817509151</b>
Verf./Bearb./Hrsg.: <b>Young Rewired State</b> Zuname ..... Vorname .....			ID: 18171817509151	
Beedie, Duncan Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Dubau, Jürgen Übersetz. von (Name, Vorn.)	Englisch Übersetz. aus Sprache	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>	
<b>Die Jagd nach dem Code. Programmieren für Kinder</b> Titel .....			Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>	
Reihe .....			Zielgruppe <input type="checkbox"/> <b>0-3</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>12-13</b>	
ISBN <b>978-3-95728-043-5</b> <b>208</b> <b>16,95</b> Seitenzahl      Preis (EURO)			<input type="checkbox"/> <b>4-5</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>14-15</b> <input type="checkbox"/> <b>6-7</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>16-17</b> <input type="checkbox"/> <b>8-9</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>ab 18</b> <input type="checkbox"/> <b>10-11</b>	
Knesebeck <b>München</b> <b>2017</b> Verlag      Ort      Jahr			Schlagwörter	
Taschenbuch / Heft / .....      Sachliteratur / ..... Medienart/Ausführung      Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b> (Wolgast-Preis)		
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>		Erstelldatum: .....		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) <b>Text: David Whitney</b>			Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b> Zentraldatei: <b>25.10.2017</b> Verlag Datum .....	

**Inhaltsangabe**  
 Mit vielen Anleitungen und Schritt für Schritt wird der Weg zum Programmieren von Webseiten für Kinder ab 12 Jahren fast einfach.

**Beurteilungstext**  
 Nein, man braucht kein Extra-Programm, um eine Webseite zu erstellen. Ein Editor reicht völlig aus. Damit der Browser jedoch versteht, was er nach dem Programmieren tun soll, muss man ihm einige grundsätzliche Dinge anbieten: <!DOCTYPE html> <html> versteht er zum Beispiel gut, dann weiß er, dass es sich um eine html-Seite handelt. Nun noch den Kopf definiert (<head>) und danach den Körper <body>, schon ist die erste Seite (fast) fertig. Die sieht zwar noch nicht schön aus, aber dafür gibt es ja die CSS-Sprache (Cascading Style Sheets, wobei eine Kaskade eigentlich einen künstlichen Wasserfall beschreibt, der das Wasser in Stufen abwärts bewegt). In der 1. Mission ist der Erfolg für junge Programmierer fast garantiert.  
 Die weiteren Kapitel dagegen sind schon schwieriger zu verstehen, wenn man es nicht beim Nach- oder Abschreiben belassen will: Java Script mit seinen interaktiven Eigenschaften erfordert doch Einiges an mathematischem Denken, sodass die Erstellung einer App, die Planung einer Route und die Erstellung eines Spiels schon für ältere Kinder / Jugendliche / Erwachsene gedacht ist. So muss man zum Beispiel mindestens 13 Jahre alt sein, um ein Google-Konto mit API-Schlüssel zu erhalten, damit man eine Karte von Google-Maps einbinden kann.  
 Alles Lernen ist eingebettet in eine recht einfache Geschichte von Professor Bairstone und dem gestohlenen Mönchsdiamanten. Die Geschichte, die Bilder sowie fertige Programme dazu sind auf einer Webseite bei getcodingkids.com (Get coding! ist der Originaltitel des Buches) zu finden - allerdings in englischer Sprache, aber die muss man sowieso auch beim Programmieren bemühen.  
 In der Regel wird der Programmierer sich den Code einer fertigen Webseite herunterladen und dann im Buch nachschauen, was die einzelnen Tags bedeuten und bewusste Änderungen herbeiführen (siehe auch die Index-Seite am Ende). Das wird im Buch aber nicht so beschrieben, da soll man schon von Anfang bis Ende (fast) alles selbst machen.  
 Das Layout des Buches ist mehrfach gegliedert: Kleine Bilder, html-Seite, Texte und Erklärungen in kurzen Blöcken, Sprechblasen, Wiederholungen (Jeden Tag auch wieder schließen!), Hinweisen auf Quellen (Farbcodes findet zum Beispiel bei color.adobe.com/de) und Tipps, sich vor der Programmierung einen Wireframe zurechtzulegen. Sehr übersichtlich und gut nachvollziehbar - und (mögliche) Lösungen zu den Aufgaben gibt es auch.

19 Nordrhein-Westfalen	Landesstelle	Ausschuss	135	Nr. 1917842
Verf./Bearb./Hrsg.: Mazilu, Léna		Zuname Vorname		
Mazilu, Léna	Kröll, Tatjana	Französisch	ID: 171917842	
Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache	Bewertung	
			<input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
<b>Die kleine Brilleneule</b>			Einsatzmöglichkeiten	
Titel			<input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Reihe			Zielgruppe	
			<input 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	
978-3-95728-080-0	22	14,95	Schlagwörter	
ISBN	Seitenzahl	Preis (EURO)	Tiere / Nacht /	
Knesebeck	München	2017	.....	
Verlag	Ort	Jahr	.....	
Buch (Print, gebunden)	Bilderbuch	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ?	.....	
Medienart/Ausführung	Gattung	<input type="checkbox"/> Ja	.....	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja			.....	
Erstelldatum: 29.12.2017			.....	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
"magisches Buch" - mit Hilfe eines Tablets oder Smartphones und einer App wird das Buch lebendig			Zentraldatei: 28.12.2017	
			Verlag Datum	

**Inhaltsangabe**  
 Die kleine Eule findet eine Brille. Sie erfährt, dass die Brille dem Bären Otto gehört. Dieser lebt jedoch am anderen Ende des Waldes. Eule Mimi ist scheu und etwas ängstlich, wagt jedoch den Weg durch den dunklen Wald und begegnet dort allerlei Tieren.

**Beurteilungstext**  
 Die Bilder des Buches sind recht dunkel gehalten. Dies liegt daran, dass Nacht ist. Dennoch sind sie farbenfroh durch viele Details, wie zum Beispiel bunte Blätter, leuchtende Augen oder zahlreichen Blumen. Der Text ist in schwarzer Schrift gedruckt, befindet sich aber immer auf einem helleren Bereich der Bilder. Somit ist er dennoch gut lesbar.  
 Der Text ist sehr flüssig geschrieben, die Wortwahl für junge (Mit-) Leser geeignet.  
 Mimi trifft allerlei Tiere. Am Ende der jeweiligen Absätze folgt fast immer der gleiche Satz: "Die kleine Eule grüßt freundlich, schuhu, ... und macht sich wieder auf den Weg." Dieser Satz kann sicherlich nach und nach von den Kindern nachgesprochen werden oder das "schuhu" auch imitiert werden.  
 Mimi trifft Fledermäuse auf ihrem Weg, die kopfüber an den Zweigen hängen. Diese Eigenart der Tiere wird direkt erklärt ("Wir schlafen mit dem Kopf nach unten."), sodass der Leser auch etwas über die Tiere lernt. Die Eule wird von einer stacheligen Kugel am Kopf getroffen. Es lässt sich vermuten, dass diese Kugel, wie eine Kastanie vom Baum gefallen ist. Denn warum sollte Mimi den Kopf direkt am Boden haben? Jedoch stellt sich heraus, dass es sich um einen Igel handelt. Nun kommt jedoch die Frage auf, wieso der Igel ihr auf den Kopf gefallen ist? Fiel er vom Baum? Als erwachsener Leser findet sich hier eine Ungereimtheit, die den kindlichen Leser vermutlich nicht stört.  
 Eine weitere Ungereimtheit findet sich in Bezug auf den Bären Otto. Zu Beginn der Geschichte wird erwähnt, dass Otto Winterschlaf hält. Dies machen Bären erfahrungsgemäß in Höhlen. Otto wird jedoch am Ende des Buches auf einem Ast liegend dargestellt. Auch hier wird sich ein Kind wohl nicht an dieser künstlerischen Freiheit stören.  
 Das Buch kann mithilfe einer App, die es gratis im App Store und auf Google Play gibt, zum Leben erweckt werden. Praktisch hierbei ist, dass die App auch ohne Internetverbindung funktioniert (nach dem Herunterladen natürlich). Die Vorgaben bezüglich des erforderlichen Betriebssystems von Smartphone oder Tablet finden sich auf der Umschlaginnenseite.  
 Wir das Handy oder Tablet mit einem Abstand von ca. 30cm über dem Buch gehalten (mit geöffneter App) erscheint die jeweilige doppelseitige auf dem Display inklusive weiterer Bildelemente. So findet sich immer in der Nähe der Eule Mimi ein kleiner orangener Vogel. Auch können andere Tiere oder die Blumen angeklickt werden. Diese führen dann kleine Aktionen aus, wie zum Beispiel die Augen öffnen und schließen oder die Farbe wechseln.  
 Auch außerhalb des Buches tauchen auf dem Display zusätzliche Elemente auf. Dies alles in 3D. Zusätzlich gibt es verschiedene Geräusche zu hören wie Blätterrascheln oder Grillenzirpen. Die Fäden des Spinnennetzes können gezupft werden, sodass eine Melodie erklingt.  
 Zu Geschichtenbeginn heißt es, dass Mimi nicht mehr weiß, wo ihr der Kopf steht, nachdem sie die Brille aufsetzt. Alles wirkt verschwommen und verdreht. Dies könnte eine Metapher für die 3D-Darstellung durch die App sein.  
 Sehr schön finde ich die farbliche Gestaltung des Buches. Die Farben der Tiere und Pflanzen leuchten richtig kräftig. Der Text lässt sich

Wenn Kinder nicht von der kindgerechten Gestaltung des Buches die Vorteile der Hör- und E-Reader-Technik richtig nutzen, ist Text nicht so leicht (vor-) lesen und ist verständlich. Die App ist ein tolles zusätzliches Mittel, welches einen anderen Umgang mit dem Buch ermöglicht. Aber auch ohne App ist das Buch nutzbar. Dies finde ich sehr vorteilhaft, da es sicherlich einige Eltern gibt, die nicht möchten, dass ihre Kinder „schon früh vor dem Handy hängen“.

<b>15 Hamburg</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>lko</b> Kürzel	Nr. <b>151722212</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Zagarenski Pamela</b> Zuname Vorname			ID: 17151722212	
<b>Zagarenski, Pamela</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)			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>	
<b>Müller-Wallraf</b> Übersetz. von (Name, Vorn.)			Einsatzmöglichkeiten: <input checked="" type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>	
<b>Englisch</b> Übersetz. aus Sprache			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 type="checkbox"/> 10-11	
<b>Leos wundersame Reise</b> Titel			Schlagwörter <b>fantastisch / märchenhaft</b>	
Reihe				
<b>978-3-95728-065-7</b> ISBN				
<b>40</b> Seitenzahl				
<b>12,95</b> Preis (EURO)				
<b>Knesebeck</b> Verlag				
<b>München</b> Ort				
<b>2017</b> Jahr				
<b>Buch (Print, gebunden)</b> Medienart/Ausführung		<b>Bilderbuch</b> Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>
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>20.10.2017</b>				
Verlag Datum				

**Inhaltsangabe**  
 Leo ist nicht nur ein Kuschellöwe. Leo ist für Henry ein richtig lebendiger Freund. Während Leo sich auf eine wundersame Reise begibt, ist Henry ganz krank vor Sorge um seinen Freund. Henrys Familie sucht Leo überall, doch sie können ihn nicht finden. Ob Leo den Weg alleine zurückfindet?

**Beurteilungstext**  
 Das Bilderbuch handelt von einer besonderen Freundschaft zwischen Henry und seinem Kuschellöwen Leo. Leo ist kein Kuscheltier wie viele andere, er ist lebendig - findet zumindest Henry. Nach einem Ausflug in den Wald, auf dem Leo in selbstverständlich begleitet hat, liegt Henry gemütlich in seinem Bett, als ihm auffällt, dass Leo nicht da ist. Seine Familie und er suchen überall. Aber sie finden ihn nicht. Am nächsten Morgen liegt Leo vor der Haustür, die Freude ist riesig. Hat er geträumt, wie Leo den Weg zum Haus zurückfand oder ist Leo den Weg wirklich gegangen?

Eine philosophische Frage ergibt sich unmittelbar aus dem Bilderbuch: Was ist lebendig und wirklich? Zu dieser Frage können in der Grundschule philosophische Gespräche geführt werden. Außerdem kann Leos Reise von den Kindern erzählt oder auch verschriftlicht werden. Auf fünf Doppelseiten wird kunstvoll illustriert, wie Leos Reise abläuft. Der Text wird ausgespart, sodass wir als Leserinnen explizit herausgefordert werden, uns die Geschichte selbst zu rekonstruieren.

Diese Leerstelle ist äußerst passend, da sie den Bereich des Fantastischen berührt. Die Geschichte kann sich in der Realität genau so abgespielt haben. Häufig suchen wir Dinge und finden sie zunächst nicht, um sie schlussendlich an dem Ort zu finden, an dem wir als erstes gesucht haben. Der Kern dieses Bilderbuches ist aber "Leos wundersame Reise", die ausschließlich bildlich dargestellt wird. Die Lücke muss vom Leser oder der Leserin gefüllt werden. Deutlich wird nicht, ob sich die Reise wirklich zugetragen hat oder ob Henry nur von ihr träumt. Die Illustrationen laden uns in die Welt der Fantasie ein. Sie sind symbolträchtig. Die Menschen haben über ihren Köpfen gezeichnete Kronen, während die Tiere zunächst keine haben. Erst als Leos wundersame Reise dargestellt wird, haben die Tiere auch Kronen auf. Symbolisch gesehen werden sie zu eigenständig handelnden kleinen Königen und Königinnen, so wie die Menschen zuvor. Der Hase hat einen Kompass vorne, hinter ihm folgen ihm einige Tiere und natürlich Leo. Es wirkt so, als würde der Hase Leo nach Hause führen.

In den Bildern sind viele Details zu entdecken, die zum Austausch anregen, z.B. versteckt sich eine Eule auf vielen Seiten von Leos Reise oder abgedruckte Sterne umgeben die Hände von Henry, als er Leo wieder in seine Arme schließt. Die Illustrationen zeichnen sich aus durch kräftige Farben, kunstvoll abstrakt dargestellte Natur, Tiere in menschlichen Handlungsmustern, zarte Gesichter und märchenhafte Elemente (Sterne, Kronen).

Pamela Zagarenski war sich schon immer sicher, dass sie eine Künstlerin ist. Sie liebt das Zeichnen, Malen, das Gestalten. Pamela Zagarenski ist Gewinnerin der »Caldecott Honor Medal«. Sie illustriert Kinderbücher. arbeitet aber auch an großflächigen Gemälden. Sie hat **Jugendliteratur und Medien** Arbeitsgemeinschaft Jugendliteratur und Medien der GEW - www.ajum.de

Zagarenski hat bestimmt die schönsten Bilder gemacht, die man machen kann, aber auch die großartigen Zeichnungen, die sie bereits eine Handvoll eigener Bilderbücher gemacht, u.a. "Schlau wie ein Tiger" und "Der Fuchs und die verlorenen Buchstaben".

Der Titel des Bilderbuches hält, was er verspricht: freut euch auf "Leos wundersame Reise".

Lisa Martje Koch

**23 Sachsen-Anhalt** ..... Landesstelle ..... Ausschuss ..... Bearbeitung (Name, Vorname) ..... **mr.** ..... Kürzel ..... Nr. **23171223101**

**Verf./Bearb./Hrsg.:** **Zagarenski, Pamela** .....  
 Zuname ..... Vorname

**Zagarenski, Pamela** ..... **Müller-Wallraf,** ..... **Amerikanisch** .....  
 Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache

**Leos wundersame Reise** .....  
**Titel** .....

Reihe .....

**978-3-95728-065-7** ..... **40** ..... **12,95** .....  
 ISBN Seitenzahl Preis (EURO)

**Knesebeck** ..... **München** ..... **2017** .....  
 Verlag Ort Jahr

**Buch (Print, gebunden)** ..... **Bilderbuch** .....  **Ja** .....  
 Medienart/Ausführung Gattung Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? (Wolgast-Preis)

Empfehl. für Taschenbuchtipp  **Ja** ..... **Erstelldatum:** .....

Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) .....

ID: 1723171223101

Bewertung  **sehr empfehlenswert** .....  
 **empfehlenswert** .....  
 **eingeschränkt empf.** .....  
 **nicht empfehlenswert** .....

Einsatzmöglichkeiten  **Büchereigrundstock** .....  
 **Klassenlesestoff** .....  
 **für Arbeitsbücherei** .....

Zielgruppe  **0-3** .....  **12-13** .....  
 **4-5** .....  **14-15** .....  
 **6-7** .....  **16-17** .....  
 **8-9** .....  **ab 18** .....  
 **10-11** .....

Schlagwörter

**Traum / fantastisch /** .....

Internet?  **Ja**  **Nein** .....

Zentraldatei: **23.12.2017** .....

Verlag Datum .....

**Inhaltsangabe**

Henrys Kuscheltier Leo geht auf einem Spaziergang verloren – und findet zurück zu Henry. Ist Leo lebendig, das ist schwer zu beantworten.

**Beurteilungstext**

Henrys Familie versteht ihn nicht. Leo ist Henrys liebstes Kuscheltier und er ist für ihn so real und lebendig, wie seine Eltern. Henry spielt mit Leo, Leo passt auf ihn auf und andersherum. Was könnte lebendiger sein? Doch als Leo auf einem Spaziergang verloren geht, beschwichtigen die anderen Familienmitglieder Henry, das sei nun wirklich nicht schlimm für Leo. Doch auf den folgenden Bildern sieht man Leo im Wald allein, wie andere Tiere auf ihn aufmerksam werden und ihn nach Hause bringen. Schon seltsam, woher der Leo dann am nächsten Morgen plötzlich kommt, das müssen auch Henrys Eltern zugeben.

Spieltiere von Kindern haben eine enorme Bedeutung als Übergangsobjekte, die zwischen Realwelt und Fantasie angesiedelt sind. Das führt zu individuellen Zugängen und Bewertungen, die oftmals von außen kaum nachvollziehbar und rationalisierbar sind. Pamela Zagarenski spürt in ihrem neuen Bilderbuch diesem Faszinosum nach. Sie macht eben die Differenz zwischen kindlicher und erwachsener Perspektive auf. Während der Text eine vermittelnde Position einnimmt, stellen die Bilder eher die kindliche Wahrnehmung dar. Gerade als der Text entfällt und die Bilder allein bei Leo sind und seine Geschichte weitererzählen, wird deutlich, dass es Bilder sind, die wohl eher die Fantasie des Jungen abbilden, als reale Szenarien. Wie schwer zwischen Traum und Realität zu unterscheiden ist, wird in den prächtigen, farbreichen, feingliedrigen und detaillierten Acrylzeichnungen deutlich, die mit Pinsel und Drucktechniken gestaltet sind. So entsteht hier ein komplexes psychologisches Gebilde, das viel Raum zum Fantasieren und Diskutieren bietet.

Nicht immer gelingt es dem Text dabei, authentisch zu wirken. Während er einerseits Henrys Perspektive auf die Situation darstellt und als erlebte Rede bei ihm verweilt, schleichen sich viele erklärende Elemente ein, die eher einen erwachsenen Sprecher intendieren. Das wirkt mitunter pädagogisierend, tut dem ansonsten gelungenen Buch aber nur wenig Abbruch. Durchaus zu empfehlen.