

22 Sachsen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	KL	Nr. 221712129
Verf./Bearb./Hrsg.: Schimunek, Uwe Zuname Vorname			ID: 15221712129	
Leibe, Thomas 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	
Balduin und das Geheimnis des weißen Goldes Titel			Einsatzmöglichkeiten <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 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	
978-3-942929-98-1 ISBN		69 Seitenzahl	9,95 Preis (EURO)	
Lychatz Verlag		Leipzig Ort	2015 Jahr	
Buch (Print, gebunden) Medienart/Ausführung		Fantastik Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja	
Empfehl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum:		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) Sachunterricht			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
			Zentraldatei:	
			Verlag Datum	

Inhaltsangabe

Balduin bringt die Ferientage bei seinen Großeltern. Das Besondere besteht in den Fähigkeiten seines Opas. Der hat getüftelt und gebastelt. Der Junge bekommt die phantastische Möglichkeit, ganz allein eine Zeitreise in die Vergangenheit zu unternehmen. Er landet in einer alten Werkstatt. Dort versucht Johann Friedrich Böttcher das damals noch unbekannte Porzellan herzustellen. Balduin wird als Gehilfe eingesetzt. Zum Glück hat er den kleinen Computer Zusius dabei.

Beurteilungstext

Erzählt wird auf sehr spannende Art die ungewöhnliche Reise von Balduin. Gemeint ist nicht der Besuch bei seinen Großeltern, sondern eine Zeitreise. Bereits das Cover zeigt alle wichtigen Dinge der Handlung. Der Junge mit piffigen, unternehmungslustigen Gesichtsausdruck steigt aus einem Fenster. In einem dunkelblauen Strudel fliegen um ihn herum weiße Porzellanteller, Tassen, eine Kaffeekanne und eine Männerbüste. Darauf ist der Name Böttger zu lesen. Erwachsene werden daran erkennen, dass in der Handlung Wissen über die Erfindung des weißen Porzellans in Deutschland verarbeitet wurde. Die gebogen dargestellte Uhr ist der Hinweis auf eine Zeitreise. Die Verbindung zwischen Realität und Fantasie ist ausgezeichnet gelungen. Der erfinderische Opa ermöglicht Balduin mittels moderner Programmierung das in Wahrheit noch Unerreichte. Balduin handelt recht unüberlegt und begibt sich dadurch in Gefahr. Die Verhältnisse in Johann Friedrich Böttgers Zeit und auf der Dresdner Jungfernbastei sind ihm absolut fremd. Als er zur Arbeit im Labor des Alchemisten aufgefordert wird, muss er in die Trickkiste greifen und zusätzlich auf sein Glück vertrauen. Balduins Abenteuer werden in sechs Kapiteln erzählt. Jede hat eine Überschrift, die auf den zu erwartenden Inhalt hinweist. Der Gesamtumfang mit 65 Seiten ist für junge Grundschul Kinder angemessen. Durch die vielen Begriffe, die mit der Computertechnik zu tun haben und den zum Teil unbekanntem Dingen aus der Vergangenheit sollte das inhaltliche Verständnis der jungen Leser begleitet werden. Hilfreich ist das im Anhang befindliche Glossar, aber auch das Lesebändchen. Die gezeichneten Bilder unterstützen den Text auf humorvolle Art und Weise. Das Buch wäre sehr gut für eine Buchvorstellung und für den Einsatz im Sachunterricht geeignet.

22 Sachsen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	KL Kürzel	Nr. 221712065
Verf./Bearb./Hrsg.: Schimunek, Uwe Zuname Vorname			ID: 16221712065	
Leibe, Thomas 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	
Balduin und das goldene Mikroskop Titel			Einsatzmöglichkeiten <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 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	
978-3-942929-47-9 ISBN			82 Seitenzahl	
			9,95 Preis (EURO)	
Lychatz Verlag			Leipzig Ort	
			2016 Jahr	
Buch (Print, gebunden) Medienart/Ausführung			Fantastik Gattung	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja			Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Ersteldatum:			Schlagwörter Geschichte, Abenteuer, <hr/> <hr/> <hr/>	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
			Zentraldatei:	
			Verlag Datum	

Inhaltsangabe
 Zum zweiten Mal reist Balduin durch die Zeit. Anlass ist ein kaputtes Teil im uralten Mikroskop. Der Opa will herausfinden, wer die Blumen der Oma schädigt. Balduin hat die Ehre, den für seine optischen Erfindungen berühmten Carl Zeiss aus Jena und dessen Fabrikhalle im Jahr 1883 kennen zu lernen. Begleitet werden die beiden von Zusius, einem kleinen, superschlauen Computer. Nach ihrer Rückkehr beginnen Balduin und sein Opa zu zweifeln, ob das Mädchen Ida wirklich ins 19. Jahrhundert gehört.

Beurteilungstext
 Langeweile kennt Balduin bei seinen Großeltern nicht, denn seine Oma möchte ihn zum Spielen immer wieder an die frische Luft schicken, während sein Opa ganz andere Pläne hat. In seiner Tüftlerwerkstatt hat er ein Zeitfenster eingebaut. Durch dieses war Balduin schon einmal zum Erfinder des weißen Porzellans, Johann Friedrich Böttger, nach Meißen gereist. Die aktuelle Reise ist mit einer wichtigen Reparatur verbunden. Am alten Mikroskop des Opas ist eine Stellschraube kaputt gegangen. Weil Zeitreisen auch Gefahren bergen können, reisen Opa und Enkel gemeinsam. Die Handlung wurde in sieben Kapitel gegliedert. Jedes Kapitel verfügt über eine Überschrift, die auf den zu erwartenden Inhalt deutlich hinweist. Das geschichtliche Wissen und Verständnis der Kinder im Grundschulalter wurde beachtet. Die Ausführungen sind trotz des schwierigen Themas sehr gut verständlich. Das Thema Optik wird ja erst später im Unterricht vermittelt. Im Anhang befindet sich ein Glossar. In diesem erfahren die Leser mehr über den Mechaniker Carl Zeiss aus Jena, was ein Wechsel ist oder was „Stiller Teilhaber“ bedeutet. Die farbig gezeichneten Bilder haben einen humorvollen, den Inhalt unterstützenden Charakter. Die Darstellung der Kleidung oder der Frisuren des 19. Jahrhunderts regen zu einer genauen Betrachtung an. Die Schrift im Buch zeichnet sich durch eine kindgerechte Größe und Klarheit aus. Der Aufbau der Sätze, insbesondere die Länge ermöglicht eine selbständige Lektüre, verbunden mit der Möglichkeit den nicht immer einfachen Sinn in der Vergangenheit zu erfassen. Die Anzahl der handelnden Personen und Orte ist gut überschaubar. Zum Schluss des Buches werten Balduin und sein Opa die Reise noch einmal aus. Dabei denken sie über die Möglichkeit nach, dass auch andere Forscher einen Weg in die Vergangenheit gefunden haben könnten. Diese Gedanken könnten den Lesern Anregungen zu eigenen Zielen einer Zeitreise geben.

22 Sachsen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	KOST Kürzel	Nr. 221712027
Verf./Bearb./Hrsg.: Koch Zuname			Jurij Vorname	
Laibe, Thomas Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
Bauer Sauer hinter dem Mond Titel			ID: 17221712027	
Reihe			Einsatz- möglich- keiten	
978-3-942929-52-3 ISBN			<input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input checked="" type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
16 Seitenzahl			Zielgruppe	
9,95 Preis (EURO)			<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	
Lychatz Verlag			Schlagwörter	
Leipzig Ort			Angst / Abenteuer / _____ _____ _____	
2017 Jahr			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
Buch (Print, gebunden) Medienart/Ausführung			Zentraldatei: _____ Verlag Datum _____	
Erzählung / Roman Gattung			Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja			Erstelldatum: _____	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)				

Inhaltsangabe
 Nachdem Bauer Sauer sich versehentlich selbst in die Luft gesprengt hat, landet er auf einem seltsamen Planeten. Als die dort lebenden Wesen um ihre Kugeln beraubt werden, weiß Bauer Sauer, dass er da nicht einfach tatenlos zusehen darf.

Beurteilungstext
 Als Bauer Sauer auf einem unbekanntem Planeten landet, lernt er dessen Bewohner kennen. Er nennt sie Planetile. Eine Menge geht ihm durch den Kopf, aber vor allem merkt er, dass die Bewohner des Planeten ihm nichts Schlechtes wollen.
 Wie staunt Bauer Sauer, als er auf dem unbekanntem Planeten landet und sein Haus mit dem Schuppen ist soweit noch ganz. Nur ein paar Tassen gehen bei der Landung zu Bruch. Noch ganz beim Staunen, begegnet er seinem ersten Außerirdischen. Er nennt ihn Planetil, zum einen, weil er keine Ahnung hat, wie der Planet heißt und noch viel weniger, wie seine Bewohner heißen. Sie können nicht miteinander reden. Und ein bisschen Angst hat Bauer Sauer schon. Vielleicht will das Planetil ihm was tun. Aber nein, eher das Gegenteil geschieht. Mit einer Kugel, die am Ende des Rüssels des Außerirdischen ist, macht das Planetil erst einmal Bauer Sauers Geschirr wieder ganz. Aha, das ist also so etwas wie ein Umkehrstein. Toll! Was würden wohl die Menschen damit tun? Da fällt ihm eine Menge Tolles ein, aber auch sofort, was die Menschen mit tollen Erfindungen schreckliches getan haben.
 Als einem Planetil die Kugel herunter fällt, ist große Spannung im Raum, sowohl bei Bauer Sauer wie auch bei den Außerirdischen. Als er den Stein aufheben will, wird er eingeschlafert. Ganz offensichtlich trauen sie ihm nicht. Wieder erwacht, stellt Bauer Sauer fest, dass sich dem Planeten eine ziemlich altmodische Rakete nähert, aus der tatsächlich Erdlinge entsteigen. Die sind in Uniform und bewaffnet und stürzen sofort los, um den Planetilen deren Kugeln zu stehlen. Da weiß Bauer Sauer, dass er den Planetilen helfen muss. Er setzt alles daran, deren Leben zu retten. Sogar seine restlichen Raketen feuert er auf die feindlichen Eindringlinge ab und ist erfolgreich! Noch einige Zeit lebt er bei den friedlichen Wesen, ehe er sich wünscht, dass sie ihn mit ihren Umkehrkräften zur Erde zurück befördern.
 Bauer Sauer ist so manchem Kind als ausgesprochen kriegerisch bekannt, wenn es denn die Geschichte mit den Maulwürfen kennt. Nun macht er die Erfahrung unter ganz und gar friedliche Wesen geraten zu sein. Das verändert sein Denken, auch seinen Blick auf sein kriegerisches Treiben im Umgang mit den Maulwürfen in seinem Garten. Um so klarer und entschlossener kann er handeln, als es den friedlichen Wesen ans Leben gehen soll. Aber was treibt die Krieger an, die auf dem Planeten landen? Sie kommen und nehmen sich. Was sie damit verursachen, scheint ihnen egal zu sein. So uniformiert sie sind, so uniformiert scheint auch ihr Denken zu sein.
 Diese kleine Geschichte bietet reichlich Stoff zum Reden, wie wir wohl handeln würden, wenn wir auf einem fremden Planeten landen oder auch in einem fremden Land sind. Sie bietet jedoch auch Gelegenheit, sich mit Bauer Sauer zu freuen über seine tolle Erfahrung, die er mit den friedlichen Planetilen machen durfte. Immerhin haben sie ihn bei Gefahr, die von ihm ausging, lediglich eingeschlafert und ihm sonst nichts getan.
 Sehr ungewöhnlich ist die Gestaltung des Einbandes. Dort wird auf den ersten Band mit Bauer Sauer verwiesen, sowohl mit einem kleinen Text, wie auch mit dem Bild. Auch das Ende der Geschichte ist auf dem Einband gestaltet und mit einem kleinen Text versehen, fast als wenn da noch was kommt. Die Zeichnungen sind fantasievoll, witzig, interessant und abwechslungsreich gestaltet. Die relativ große Schrift lädt ab 2. Schuliahr zum Lesen ein. Voragelesen kann die Geschichte aetrost ab 5 Jahren werden.

.....

22 Sachsen			KL	Nr. 221712133
Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	Kürzel	
Verf./Bearb./Hrsg.: Scheufler, Sylke			ID: 17221712133	
Zuname Vorname			Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert	
Leibe, Thomas			<input type="radio"/> empfehlenswert	
Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache			<input type="radio"/> eingeschränkt empf.	
			<input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Die Botschaft des Drachenringes			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock	
Titel			<input type="checkbox"/> Klassenlesestoff	
Reihe			<input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
ISBN 978-3-942929-51-6			Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13	
Seitenzahl 352			<input type="checkbox"/> 4-5 <input type="checkbox"/> 14-15	
Preis (EURO) 15,95			<input type="checkbox"/> 6-7 <input type="checkbox"/> 16-17	
Verlag Lychatz			<input type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18	
Ort Leipzig			<input type="checkbox"/> 10-11	
Jahr 2017			Schlagwörter	
Buch (Print, gebunden) Fantastik		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja	Computer, Freundschaft,	
Medienart/Ausführung Gattung		(Wolgast-Preis)	<u>Abenteuer, Fantasy</u>	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Ersteldatum:	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
.....			Zentraldatei:	
.....			Verlag Datum	

Inhaltsangabe

Computer spielen im Leben von Phils Familie eine große Rolle. Zum dritten Mal verlässt der Junge die Realität und begibt sich in die Welt eines Computerspiels. Sein Ziel ist es, seinen Freund Leo zurück zu holen. Leider geht das nicht so einfach, denn es hat sich viel verändert. Phil gerät in gefährliche Situationen. Freundschaft und viel Fantasie stehen im Mittelpunkt der spannenden Handlung. Nicht nur im Titel spielen Drachen eine wichtige Rolle. Am Ende muss Phil Abschied nehmen.

Beurteilungstext

Der vorliegende dritte Teil führt den vierzehnjährigen Paul in die von seinen Eltern geschaffene Welt eines Computerspiels. Bereits im ersten Teil „Die Suche nach dem Drachenring“ lernte er die darin enthaltenen Personen und Figuren kennen. Durch eine gefährliche Intrige, die erst jetzt wirklich aufgeklärt wird, erlebte er im zweiten Teil „Gefangen in der Eiswelt“ gefährliche Situationen. Nun wird es notwendig, seinen Freund zurückzuholen. Sein anderer Freund Johann ist von der Fantasiewelt fasziniert und begleitet Phil. Die Autorin Sylke Scheufler kommt ab der ersten Zeile zum Punkt. Es gibt überhaupt keine Stellen, die nicht spannend sind. Schon im ersten Kapitel schlagen die Schattenwesen zu, in der Schule fehlen die richtigen Lehrer und die Schüler werden durch einen besonderen Trank gefügig gemacht. Es geht weiter mit Schikanen und einer Vielfalt von Geheimnissen. Die Wächter zwingen die Kinder im Auftrag der gemeinen Beatrix zum Kämpfen. Im verwunschenen Wald lebt es sich trotz der Freunde nicht ungefährlich. Der Leser kann sich auf eine Vielzahl von ungewöhnlichen Ideen gefasst machen. Allerdings wird bei ihm beim Lesen auch viel Konzentration und Merkfähigkeit voraus gesetzt. Die Beschreibungen der Personen, Orte und Situationen sind so anschaulich, dass die individuelle Vorstellungskraft aktiv unterstützt wird. Hier wären besonders die unterschiedlich aussehenden Drachen zu erwähnen. Phil gelingt es, zwei Mädchen mit in die Realität zu nehmen. Weder ihnen, noch den Drachen geht es in unserer Welt gut. Phil muss sich entscheiden und verzichten. Es geht um gute und negative Charaktereigenschaften ebenso wie um die erste Liebe. Das Cover passt zum Titel des Buches und wird durch die gezeichnete Landkarte in den Innenseiten ergänzt.

22 Sachsen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	BW Kürzel	Nr. 221712060
Verf./Bearb./Hrsg.: Hoffmann Zuname Klaus W. Vorname			ID: 13221712060 Bewertung: <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache			Einsatzmöglichkeiten: <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input checked="" type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Die Geigerin. Eine Geschichte am Rande der Völkerschlacht zu Titel			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 type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11	
978-3-942929-24-0 ISBN 163 Seitenzahl 15,95 Preis (EURO)			Schlagwörter Leipziger Völkerschlacht, _____ _____ _____	
Lychatz Verlag Verlag Leipzig Ort 2013 Jahr			Buch (Print, gebunden) Erzählung / Roman Medienart/Ausführung Gattung	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja Erstelldatum: _____			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: _____ Verlag Datum: _____	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) _____ _____ _____				

Inhaltsangabe
 Oktober 1813, Dübener Heide in Nordsachsen. Napoleons Armee und seine Verbündeten rüsten sich für die kommende große Schlacht, die als Leipziger Völkerschlacht in die Geschichte eingehen wird. Sie ziehen plündernd durch die Lande, rauben, verwüsten die Dörfer. Das Geschwisterpaar Christian und Friederike erleben diese Zeit der Willkür der durchziehenden Soldaten, sie sind wie die Dorfbewohner ihnen ausgeliefert. Werden sie die Zeit heil überstehen?

Beurteilungstext
 Klaus W. Hoffmann bearbeitet als Kinder- und Jugendbuchautor thematisch regelmäßig historische Begebenheiten und Epochen, die er in Form von historischen Romanen seinen Lesern zugänglich machen will. Ein Genre, dass in der Kinder- und Jugendliteratur aktuell stiefmütterlich behandelt wird. 2013 hat er im Leipziger Lychatz Verlag anlässlich des 200. Jubiläums sein Jugendbuch "Die Geigerin" veröffentlicht.
 In seiner Geschichte lässt er seine Leser ab 12 Jahre an den Ereignissen um die Leipziger Völkerschlacht 1813 teilhaben. Das Geschwisterpaar Christian und Friederike erlebt diese schreckliche Zeit. Christian ist aus der sächsischen Armee desertiert - darauf steht das Todesurteil, sollte er ergriffen werden. In den Orten Laußig und Gruna, in Nordsachsen in der Nähe von Leipzig gelegen, kommen er und seine Schwester Friederike bei Freunden unter. Sie tauchen dort ab. Immer schwebt die Gefahr des Entdecktwerdens wie ein Damoklesschwert über ihnen. Sie erleben hautnah, wie die französische Armee und ihre Verbündeten marodierend durch die Lande zieht. Sie erleben militärische Willkür, die Verzweiflung der Dorfbewohner, wenn ihnen Vieh, Vorratshaltung und Hausrat gestohlen wird und letztlich auch die verletzten Soldaten aus der Schlacht, die fluchtartig das Schlachtfeld verließen, beteiligten sich an ihrer Versorgung und erleben unmittelbar das Leid. Einziger Lichtpunkt ist der Zusammenhalt der Geschwister und das Vertrauen in die Freunde, sowie das Geigenspiel von Friederike.
 Hoffmann gelingt es, in eindringlichen Szenen das Elend der Völkerschlacht, letztlich jeglichen Krieges, sichtbar zu machen. Sehr gut ist es ihm gelungen, historisch korrekt nicht nur das große Geschehen um die Völkerschlacht darzustellen, sondern aus Sicht der Geschwister die Folgen für die Bevölkerung und letztlich auch der Soldaten, also fürs gemeine Volk, zu zeigen. Hier zeigen sich Grausamkeiten, Willkür, Angst, Verzweiflung eines Krieges. Er schildert historisch korrekt in einer plastischen Erzählung, was es heißt, wenn ein Dorf geplündert wird, was militärische Willkür konkret bedeutet (Zusammenschlagen des Bauern), die Schmerzen und das Elend der verletzten Soldaten, die kaum versorgt werden konnten. Zugleich die Überlebensängste der Geschwister, die Angst Christians, als Deserteur erkannt zu werden und dadurch auch seine Schwester und Freunde in Lebensgefahr zu bringen.
 Hoffmann bleibt historisch korrekt, schafft es, mit der Erzählung um die einfachen Leute, aus Sicht der Geschwister den Krieg mit seinen schrecklichen Folgen nachdrücklich literarisch zu erfahren. Nichts übertreibt er, nichts beschönigt er. Als Stilmittel wählte er die Tagebuchform. Christian erzählt aus seiner Ich-Perspektive die Geschehnisse zwischen dem 8. und 20. Oktober, also unmittelbar vor, während und nach der Völkerschlacht. Um den Plot zu verdichten, bleibt Hoffmann räumlich und zeitlich dicht an einem Ort. Nur so kann er dramaturgisch und historisch korrekt den Roman entwickeln. Es geht also nicht um eine faktenreiche Darstellung der Völkerschlacht, sondern um die Folgen dieses und allgemein jedes Krieges auf die Bevölkerung- gezeigt durch das lebendige Erleben der beiden Geschwister.
 "Die Geigerin. Eine Geschichte am Rande der Völkerschlacht zu Leipzig von 1813" ist nicht nur ein spannender historischer Roman. den

Das Buch ist eine Geschichte am Rande der Fabelwesen. Es erzählt von einer Welt mit einem spannenden, mysteriösen Thema, das Klaus W. Hoffmann bravourös literarisch und historisch verarbeitend, fesselnd darbietet, sondern ein eindringliches Buch über den Schrecken des Krieges. Als Schullektüre eignet es sich hervorragend, sowohl für den Geschichts- als auch Ethikunterricht.

22 Sachsen Landesstelle **Ausschuss** **Stef** Kürzel Nr. **221712120**
 Bearbeitung (Name, Vorname)
 ID: **15221712120**

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

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

Licht im Dunkel
Titel
 Reihe
978-3-942929-99-8 **38** **9,95**
 ISBN Seitenzahl Preis (EURO)
Lychatz Verlag **Leipzig** **2015**
 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 (Print, gebunden) **Sachliteratur /**
 Medienart/Ausführung Gattung
 Kinder-/Jugendlitera- **Ja**
 tur zur Arbeitswelt ?
 (Wolgast-Preis)
 Empfehl. für Taschenbuchtipp **Ja** **Erstelldatum:**

Schlagwörter
Abenteurer / Natur / Tiere /

Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)

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

Inhaltsangabe
 Aufgrund eines Missgeschickes an Bord eines Schiffes fällt ein für den Protagonisten Tom bedeutsames Armband in die Tiefen des Meeres. Da ihn dieses Geschenk an seine verstorbene Mutter erinnert, begibt er sich in einem traumähnlichen Zustand auf die Suche nach dem Andenken. Tom gelangt in seiner Phantasie bis in die Tiefsee hinab. Auf seiner Reise in diese wundersame Welt begleiten ihn allerlei Wesen, über die er nach und nach viel erfährt.

Beurteilungstext
 Das Sacherzählbuch „Licht im Dunkel“ gibt Einblicke in das Leben der Weltmeere, einen uns Landbewohnern fremden, noch wenig erforschten Lebensraum. Ansprechend für Kinder erfolgt die Vermittlung der zahlreichen Sachinformationen zu den Unterwasserbewohnern eingebettet in die Erzählung um den Jungen Tom. Der Leser erhält v.a. Hintergrundwissen zum Aussehen, den Besonderheiten sowie der Anpassung ausgewählter Tiere an ihre Lebensumstände. Die Informationen an sich begegnen dem Rezipienten in aller Kürze, sind auf das Wesentliche reduziert. Sogar die ein oder andere lateinische Bezeichnung der Wesen findet Eingang in den Text. Dabei vermittelt dieser nicht nur Fakten, sondern bringt auch die Handlung voran. Allerdings gestaltet er sich auf der erzählerischen Ebene nicht in Gänze gelungen. So werden beispielsweise sprachliche Mittel gezielt eingesetzt, um die Spannung auf einem hohen Level zu halten und die Rätselhaftigkeit der Unterwasserwelt hervorzuheben. Dies wirkt aufgrund der Fülle additiv und etwas zu bemüht. Grundlegend stellt die Bildebene eine Ergänzung zum Text dar. Die realistischen Illustrationen unterstreichen den Charakter der Gattung „Sachliteratur“ und wirken zumeist ausdrucksstark. Farbige aquarelliert bewahren die skizzenhaften Zeichnungen die sensible Darstellung von Figuren wie Tom. Im Gegensatz dazu gibt es Abbildungen, welche wenig plastisch (z.B. Abbildung des Riemenfisches) oder nicht gesamtharmonisch auf den Betrachter wirken. Dennoch vermitteln die kolorierten Zeichnungen eben aufgrund ihrer Farbgebung eine starke Lebendigkeit – der Vielfalt der existenten Lebensformen der Tiefsee entsprechend. Resümierend ist festzuhalten, dass sich dieses Buch gut eignet, um in die Geheimnisse der Unterwasserwelt einzutauchen und Neues zu entdecken. Dieser erste Zugang lädt Kinder ein, sich intensiver mit der Thematik auseinanderzusetzen.

22 Sachsen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	BW Kürzel	Nr. 221712062
Verf./Bearb./Hrsg.: Koch Zuname			Jurij Vorname	
Leibe, Thomas Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
Oma Kata-Marka und die Streithähne Titel			ID: 14221712062	
Reihe			Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
978-3-942929-73-8 ISBN			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
32 Seitenzahl			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	
9,95 Preis (EURO)			Schlagwörter	
Lychatz Verlag Verlag			Streit, Hilfsbereitschaft,	
Leipzig Ort			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
2014 Jahr			Zentraldatei: Verlag Datum:	
Buch (Print, gebunden) Medienart/Ausführung			Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja	
Bilderbuch Gattung			Erstellungsdatum:	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja			Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)	

Inhaltsangabe
 Der Hahn Tobi ist der König auf dem Bauernhof. Doch eines Tages schlüpft aus einem Ei ein Küken, das zu einem ansehnlichen Hahn wird. Paul, so sein Name, macht Tobi seinen Rang streitig. Gegenseitig spielen sie sich Streiche. Da bedroht der Habicht Kalle die Hühner und entführt Paul. Wird Tobi seinem Konkurrenten Paul helfen?

Beurteilungstext
 Wer ist der Schönste? Wer ist der Beste? Wettstreit in Maßen beflügelt. Doch schnell artet ein Wettstreit in Streit aus. Diesen Punkt nimmt Jurij Koch in seinem Bilderbuch "Oma Kata-Marka und die Streithähne", 2014 im Leipziger Lychatz Verlag erschienen, als Ausgangspunkt für seine Geschichte um die beiden Hähne Tobi und Paul. Tobi, der ältere Hahn auf dem Bauernhof, ist der König. Mit seiner Pracht beeindruckt er die Hennen und verteidigt sie geschickt gegen jeden Angreifer. Selbst Habicht Kalle hat Angst vor ihm. Eines Tages schlüpft aus einem Ei ein Küken, das zu einem ansehnlichen Hahn heranwächst. Paul, so sein Name, macht Tobi seinen Rang streitig. Alle Hennen umgarnen Paul. Tobi sieht es gar nicht gerne und fängt an, Paul einen Streich zu spielen und ihn so der Lächerlichkeit preiszugeben. Pauls Rache wärt nicht lange. Da bedroht der Habicht Kalle die Hühner und entführt Paul. Wird Tobi seinem Konkurrenten Paul helfen? Ganz geschickt und spannend baut Jurij Koch die Geschichte auf. Schnell wird den Kindern beim Zuhören und Anschauen deutlich, warum der Streit eskaliert. Koch charakterisiert seine Figuren nicht einseitig. Es gibt keinen ausgesprochenen Liebling. Vielmehr haben Tobi und Paul ihre Schwächen. So merken die Kinder schnell, die Lächerlichkeit dieses Streits. Als Außenstehende sind sie natürlich ob des Ausgangs gespannt. Koch hält die Geschichte zeitlos, aber nicht unmodern, wenn man sich die Szene der Fußballweltmeisterschaft anschaut. Sie wie überhaupt der Plotaufbau und die Figurenauswahl werden Jungs begeistern. Kochs Erzählstil ist dynamisch, mal poetisch, immer direkt. Reichlich ist der Textumfang im Bilderbuch. Ein größerer Zeilenabstand hätte dem Schriftbild gut getan und das Vorlesen erleichtert. Thomas Leibe, Stammillustrator im Leipziger Lychatz Verlag, hat mit seinem kräftigen Farbstil das Kinderbuch bestens in Szene gesetzt. Pointiert setzt er Signalfarben zur Charakterisierung der Figuren ein. Er spielt mit den Kontrasten. Humor beweist er mit so mancher Anspielung wie der Elvis-Tolle des Hahnes, die seine Eitelkeit her austreicht. Ebenso verändert er die Perspektive, um Bewegung in die Abbildungen zu bekommen. Es ist große Kunst! Das Bilderbuch "Oma Kata-Marka und die Streithähne" von Jurij Koch zeigt den Kindern, wie aus einem Wettstreit ein lächerlicher Streit wird, wie wichtig Hilfsbereitschaft und über den Schatten springen fürs Zusammenleben ist. Vor allem die kräftigen, farbenfrohen Bilder von Thomas Leibe machen es außergewöhnlich. Sehr zu empfehlen!