

<b>19 Nordrhein-Westfalen</b> Landesstelle	<b>NRW-2</b> Ausschuss	<b>Anmq</b> Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>Nr. 1917741</b> Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Bungter, Tobias &amp;</b> Zuname Vorname		ID: 171917741	
<b>Krapp, Thilo</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>	
Übersetz. von (Name, Vorn.)		Übersetz. aus Sprache	
<b>50 rätselhafte Fälle für Codeknacker und Junior-Detektive</b>			
Titel			
Reihe			
ISBN	<b>50</b> Seitenzahl	<b>6,95</b> Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>
<b>moses</b> Verlag	<b>Kempfen</b> Ort	<b>2017</b> Jahr	Zielgruppe <input type="checkbox"/> <b>0-3</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>12-13</b> <input 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 checked="" type="checkbox"/> <b>8-9</b> <input type="checkbox"/> <b>ab 18</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>10-11</b>
<b>Spiel / Arbeitsheft</b> Medienart/Ausführung		<b>Kartenspiel</b> Gattung	Schlagwörter <b>Detektiv / Spannung / Spiel</b>
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b> (Wolgast-Preis)	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Erstelldatum: .....	Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b>
			Zentraldatei: <b>30.11.2017</b>
			Verlag Datum .....

**Inhaltsangabe**  
Dieses Kartenspiel aus 50 Karten bietet Kurzweil für junge und erwachsene Krimi- und Rätselfreunde. Denn auf der Vorderseite jeder Karte ist ein Fall für einen Detektiv skizziert, den der Leser lösen soll. Die Rückseite bietet einen Lösungshinweis und - auf dem Kopf stehend – die Lösung mit Erklärung. Die „Detektive“ müssen Scharfsinn besitzen im Dekodieren von Sprache, Bildern und rechnen können. Vereinzelt gibt es auch Karten, die zu Gruppenspielen animieren.

**Beurteilungstext**  
Schon der Titel des Kartenspiels gibt Intention und Methode an: „50 rätselhafte Fälle für Codeknacker und Junior-Detektive“. Wenn man den Karton öffnet, fällt einem zunächst die Spielanleitung in Form eines Leporellos in die Hände. Der Leser wird direkt angesprochen und mit Dringlichkeit aufgefordert nicht weiter zu lesen, wenn er sich nicht zum Detektiv berufen fühlt, was natürlich den gegenteiligen Effekt hat. Dann folgen zwei Tipps: 1. Die Gesamtsituation erfassen 2. Tipps annehmen, die sich nämlich auf der Kartenrückseite befinden. Auf den beiden folgenden Seiten gibt es weitere Tipps, mit welchen Methoden Codes geknackt werden können. Auf der Rückseite des Leporellos befindet sich das Impressum und es werden Illustrator, Autor und Graphikdesignerin vorgestellt; dabei werden anhand ihrer Namen Mnemotechniken angewendet. Wer die Spielanleitung gelesen hat, hat neben hilfreichen Tipps im Umgang mit den „Fällen“ auch bereits Zugang zum Erzählstil gefunden. Auf jeder Karte befindet sich im oberen Bereich ein schmaler, meist gelb hinterlegter Balken mit dem Kurztitel des Falls (z.B. „Luigis Geburtstag“, „Zeugenbefragung“) sowie der „Kryptographie“ „AZ01:“ oder „AZ39:“, die Kenner leicht als „Aktenzeichen“ und fortlaufende Fallnummer erkennen. Dank dieser Durchnumerierung der Karten kann ihre Reihenfolge beliebig variiert werden. So können z.B. zunächst alle Fälle zusammengestellt werden, zu deren Lösung man mathematisches Talent braucht. Jede Karte ist dem Fall entsprechend mit vielen Details liebevoll und abwechslungsreich gestaltet. Auf der Vorderseite findet sich neben Kartenummer und Fallbezeichnung meist ein Text, der eine bestimmte Situation skizziert (sei es diejenige, in der sich der Detektiv befindet, oder welche Details des Falls bereits bekannt sind). Oft gibt es darunter noch eine verschlüsselte Botschaft, deren Code zu knacken ist, oder eine Karte, auf der man einen Weg oder Ort lokalisieren muss. Hintergrundfarbe und Schrifttyp jeder Textsorte sind klar unterscheidbar, so dass auch ungeübtere Leser schnell erkennen, was Erklärung und was Material ist. Auf den Kartenrückseiten befinden sich oben wieder die Balken mit Kartenummer und Falltitel (sehr hilfreich, wenn das Kartenspiel einmal völlig durcheinander gerät und wieder geordnet werden muss) sowie der Tipp, der die eigene Lösungsfindung unterstützen soll. Er fällt durch Fettdruck und Großschreibung der Überschrift „TIPPI!“ auf sowie durch Schreibschrift und farblich auffallendem Texthintergrund. Damit auch diejenigen, die auch auf dem Kopf stehende Schrift leicht entziffern, die Lösung nicht so einfach ablesen können, ist sie in Erklärungen zum Fall bzw. der Lösungsmethode eingebettet. Schwierigkeitsgrad und Komplexität der Fälle steigen an (so muss nach einigem Einüben die Decodierung von Buchstaben und Zahlen miteinander kombiniert werden), sind aber immer so variiert, dass auch beim 50. Fall kein Automatismus eintreten kann. Für knapp 7 Euro ist das Kartenspiel ein ideales kleines Geschenk oder Mitbringsel, das der ganzen Familie Freude bereiten dürfte und sicher manche Autofahrt mit Kindern stressfreier macht.

<b>14 Bremen</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>wb</b> Kürzel	Nr. <b>1417147</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Köhrsens, Andrea</b> Zuname Vorname			ID: 171417147	
Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
<b>Christmas stories</b> Titel			Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
<b>black stories junior</b> Reihe			Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" 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	
<b>978-3-89777-929-7</b> ISBN	<b>50</b> Seitenzahl	<b>9,95</b> Preis (EURO)		
<b>Moses</b> Verlag	<b>Kempfen</b> Ort	<b>2017</b> Jahr		
<b>Spiel / Arbeitsheft</b> Medienart/Ausführung	<b>Sonstige</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja	Schlagwörter <b>mit 50 Karten zum Raten</b>	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		<b>Erstelldatum:</b>		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) <b>50 Karten mit Rätseln</b>			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum:	

**Inhaltsangabe**  
 Auf 50 Karten werden weihnachtliche Rätsel zum angeboten. Eine kurze Geschichte auf der Vorderseite soll zum Raten mit Freunden anregen.

**Beurteilungstext**  
 50 merkwürdige und bizarre Rätsel aus dem Bereich der Weihnachtszeit und ihren Bräuchen sollen in diesen Christmas Stories erraten werden.  
 Ob man als Rategruppe nun auf die Lösung kommt? Das kann schwer werden. Bei Familie Wassner ist mächtig was los am Heiligen Abend, alle reißen die Packete auf, das Geschenkpapier fliegt in Fetzen durch die Luft, als Papa Wassner alle zur Terrassentür locken will, ist das Wohnzimmer aber schon leer, alle sind weg. Wo sind sie? Ja, da könnte einem viel einfallen, auf´s Klo, Papa zum Narren halten, mit den Nachbarn weiter feiern...Tja, das der Weihnachtsbaum brennt weil so viel Papier durch die Luft flog und Vater Wassner alle durch die Terrassentür in Sicherheit bringen will, weil da auch noch das zugefrorene Löschwasser steht, das ja eigentlich neben den Baum gehört hätte, wären da nicht schon so viele Geschenke gewesen? Darauf kommt man eigentlich nicht. Das über Oma Berta, die gerne häkelt, im Fernsehen über gestrickte Weihnachtsmützen auf Verkehrsschildern berichtet wird, auch nicht unbedingt. Obwohl die Anzahl derjenigen, die diese Straßenverschönerung betreiben, immer größer wird. So geht es weiter, die ungewöhnlichsten Geschichten werden uns da präsentiert und sollen auch noch erraten werden. Aber, das Rateteam hat ja alle Möglichkeiten sich mit viel Humor und viel Phantasie die verschiedensten Lösungsnegn einfallen zu lassen. Vielleicht sind die dann ja noch viel einleuchtender als die vorgegebene Version. Das Spiel kann mit mindestens drei Mitspieler gespielt werden, je mehr es werden desto besser. Dann kann es ja losgehen und die Zeit bis zur Bescherung kann sinnvoll verkürzt werden.

<b>22 Sachsen</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>W.C.</b> Kürzel	<b>Nr. 221712061</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Rometsch</b> Zuname			<b>Ina</b> Vorname	
<b>Speh, Bernhard</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
<b>Neue Krimi-Comics zum Lesen und Mitraten</b> Titel			ID: 16221712061	
<b>Redaktion Wadenbeisser</b> Reihe			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>978-3-89777-854-2</b> ISBN			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>	
<b>80</b> Seitenzahl			Zielgruppe <input type="checkbox"/> <b>0-3</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>12-13</b> <input 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 checked="" type="checkbox"/> <b>8-9</b> <input type="checkbox"/> <b>ab 18</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>10-11</b>	
<b>Moses</b> Verlag			<b>Kempfen</b> Ort	
<b>2016</b> Jahr			Schlagwörter <b>Schule, Krimi</b>	
<b>Buch</b> Medienart/Ausführung			<b>Comic</b> Gattung	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>			Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b> (Wolgast-Preis)	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b>	
Erstelldatum:			Zentraldatei:	
Erstelldatum:			Verlag Datum	

**Inhaltsangabe**  
 Zu Beginn des Buches werden die Hauptpersonen der Schülerzeitung und der Schule vorgestellt. Im Mittelpunkt der 18 Comicgeschichten stehen besondere Ereignisse der Eichenschule, die rätselhaft erscheinen. Der Leser wird zum Miträtseln eingeladen. Jede Comicgeschichte ist wie ein Kriminalfall aufgebaut. Sollte die Lösung dem Leser doch mal unklar sein, kann auf den Seiten 78 und 79 nachgelesen werden.

**Beurteilungstext**  
 18 tolle Comicgeschichten auf hohem Niveau mit Krimicharakter! So steht das Schulleben mit all seinen Facetten und Schwierigkeiten im Mittelpunkt. Gerade in der heutigen Zeit, wo die Frage steht, wie Wertevermittlung erfolgen kann, ist dieses Buch ein optimaler Beitrag dazu. Einziges Manko für mich ist die sehr kleine Schrift.

<b>14 Bremen</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>ISCH</b> Kürzel	Nr. <b>1417089</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Artymowska, Aleksandra</b> Zuname Vorname			ID: 171417089	
<b>Artymowska,</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
<b>PAULS MAGISCHE REISE</b> Titel			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Reihe			Zielgruppe	
<b>978-3-89777-946-4</b> ISBN			<input checked="" 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	
<b>Moses</b> Verlag			<b>Kempen</b> Ort	
<b>2017</b> Jahr			Preis (EURO) <b>12,95</b>	
<b>Buch (Print, gebunden)</b> Medienart/Ausführung		<b>Bilderbuch</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum: <b>01.12.2017</b>		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter <b>Labyrinth</b>	
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein			Zentraldatei: <b>01.12.2017</b>	
Verlag Datum			(Empty)	

**Inhaltsangabe**  
 Paul läuft zu seiner Familie und muss dabei 10 Labyrinth durchqueren.

**Beurteilungstext**  
 Dieses Bilderbuch kommt seinem Ursprung nach. Es besteht nur aus Illustrationen und kommt ganz ohne Worte aus. Und die Illustrationen sprechen für sich. Paul, der unter einem Baum sitzt und in einer Gedankenblase seine Familie sieht suggeriert sofort, dass er zu ihnen möchte und macht sich auf den nächsten Doppelseiten auf den Weg um zu ihnen zu kommen. Auf den folgenden Seiten muss er sich durch die unterschiedlichsten Labyrinth bewegen, um auf die nächsten Doppelseiten zu gelangen. Und die sind manchmal richtig, richtig schwer zu durchqueren. Da muss der kleine und große Betrachter wirklich genau hinschauen, um die richtigen Wege zu finden und sich nicht zu verirren. Die einzelnen Labyrinth sind fantasievoll ausgewählt. Da gilt es über viele Leitern und Bretter über hohe Bäume zu klettern oder sich durch ein Röhrensystem vorwärts zu bewegen. Die sanften Farben lenken den Betrachter nicht vom Weg ab, wirken beruhigend und unaufgeregt. Obwohl es schon aufregend anzuschauen ist, wenn der kleine Paul auf dem Bild oben auf einem Brett balancieren muss um weiterzukommen. Auch wenn man die Wege alleine finden kann und die Ausdauer und das genaue Betrachten geschult wird ist es doch gut zu wissen, dass am Ende des Buches der richtige Weg nachgeschaut werden kann, wenn man sich total verlaufen hat. Dass Paul am Ende zu seiner Familie kommt, macht die Reise mit all ihren Anstrengungen perfekt. Ein schönes Buch für alle die zur Ruhe kommen und sich besinnen möchten, die Herausforderungen lieben und nicht aufgeben wollen. Die genau Beobachten und viele kleinen und großen Details Namen geben und gerne eine eigene Geschichte zu Bildern erfinden.

<b>19 Nordrhein-Westfalen</b> Landesstelle	Ausschuss	143 Bearbeitung (Name, Vorname)	Nr. <b>1917430</b> Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: GEOLino Redaktion</b> Zuname ..... Vorname .....		ID: 171917430 Bewertung: <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> <b>empfehlenswert</b> <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
<b>Hoppenbrock,</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.) ..... Übersetz. von (Name, Vorn.) ..... Übersetz. aus Sprache .....		Einsatzmöglichkeiten: <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
<b>Rätselhafte Labyrinth</b> Titel ..... Reihe .....		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	
<b>978-3-89777-915-0</b> ISBN ..... <b>78</b> ..... Seitenzahl .....		<b>9,95</b> Preis (EURO) .....	
<b>Moses</b> Verlag ..... <b>Kempfen</b> ..... Ort .....		<b>2017</b> Jahr .....	
<b>Taschenbuch / Heft /</b> Medienart/Ausführung ..... <b>Sachliteratur /</b> Gattung .....		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>		<b>Erstelldatum:</b> .....	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) ..... ..... .....		Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> Nein ..... Zentraldatei: <b>20.11.2017</b> Verlag Datum .....	

**Inhaltsangabe**

24 Labyrinth aus Geolino wurden zusammengefasst, es sollen logische Schlüsse gezogen, geraten und Lösungswörter gefunden werden. Thematisiert wurde querbeet:

- aus der Geschichte: vom Altertum über das Mittelalter zum Heute
- aus der Biologie: der Körper mit Muskeln, Gehirn und Herz
- aus dem Alltagsleben: Schule, Supermarkt, Internet
- aus der Technik: Flugzeuge
- aus der Geographie: Japan Schweiz, Österreich
- aus dem Weltall: Mond
- aus der Psychologie: Traum

**Beurteilungstext**

Auf D-A-3 Seiten gibt es 24 Labyrinth. Sie sind alle im Comicstil aufgemacht und Geolino-Lesern vertraut. Sie zu bearbeiten erfordert eine gute Beobachtungs- und Kombinationsgabe. Ohne Vorkenntnisse braucht es, um hineinzukommen, ein bisschen Geduld. Wenn man das Prinzip begriffen hat, geht es schneller, unter der Voraussetzung, dass man das nötige Vorwissen hat, und auf die eingebauten Fallen nicht hereinfällt. Es geht um unterschiedliche Themen. Man muss die einzelnen Labyrinth nicht der Reihe nach lösen, sondern kann nach Lust und Laune suchen, da sie voneinander unabhängig sind. Hilfestellung bieten vorgegebene Kästchen für die Lösungswörter. Rechtschreibkenntnisse und genaues Arbeiten sind nötig, um Erfolg zu haben. Zahlen, die man mit dem Lineal verbinden muss, helfen auch beim Finden der Lösung. Der Lösungsteil am Schluss erfordert einen höheren Leseaufwand, während Aussagen im Labyrinth selbst kurz sind, aber einen großen Fachwortschatz brauchen. Die Themen sind weitgefasst. Ferne Länder und Städte werden dargestellt, Geheimnisse aus Natur und Technik sind zu entdecken und vieles aus der Geschichte. Alltagsleben lockert die Themen etwas auf und stellen einen aktuellen Bezug her. Etwas störend ist die Knickfalte in der Mitte. Das Buch ist ein interessanter Zeitvertreib für Kinder, die an Sachthemen interessiert sind, die Fachwissen und Rätsel verbinden können und nicht zu schnell aufgeben. Es gibt genügend Abwechslung, verrückte Situationen und viel zu Schauen. Man kann es allein oder zu zweit bearbeiten.

<b>19 Nordrhein-Westfalen</b> Landesstelle	<b>NRW-2</b> Ausschuss	..... Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>Brit</b> ..... Kürzel	<b>Nr. 1917740</b> .....
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Martin, Steve</b> Zuname ..... Vorname .....			ID: 171917740 .....	
<b>Farley, Jennifer</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)	<b>Heinisch, Carsten</b> Übersetz. von (Name, Vorn.)	<b>Englisch</b> 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>Traumberuf Astronaut - Ein Mitmach-Buch</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> <input 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 checked="" type="checkbox"/> <b>8-9</b> <input type="checkbox"/> <b>ab 18</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>10-11</b>	
<b>978-3-89777-941-9</b> ISBN	<b>64</b> Seitenzahl	<b>12,95</b> Preis (EURO)		
<b>Moses</b> Verlag	<b>Kempfen</b> Ort	<b>2017</b> Jahr		
<b>Buch (Print, gebunden)</b> Medienart/Ausführung		<b>Sachliteratur /</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>		<b>Erstelldatum:</b> .....	Schlagwörter <b>Abenteuer / Arbeitswelt /</b> ..... ..... .....	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) <b>Ein Softcover Mitmach-Buch. Im Buch enthaltene Extras: Aufkleber, Poster, Brettspiel "Reise zum Mars" mit komplettem Spielmaterial.</b> <b>Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr aufgrund verschluckbarer</b>			Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b> Zentraldatei: <b>15.11.2017</b> Verlag Datum .....	

**Inhaltsangabe**  
 Mitmach-Buch zum Thema: Traumberuf Astronaut. An Hand des spannenden, interaktiven Buches durchlaufen am Thema interessierte Kinder ein vielseitiges Training und werden Experten in Sachen Weltraum. Sie erfahren, wie Raumschiffe funktionieren, wie man sich im Weltraum verhält und lernen noch viel, viel mehr. In vielen Mitmach-Aktionen sind Aufgaben zu erfüllen und die eigene Fitness und Reaktionsfähigkeit zu verbessern. Am Ende wird der Leser mit Diplomen/Urkunden für seine Mühe belohnt.

**Beurteilungstext**  
 TRAUMBERUF ASTRONAUT ist ein tolles Buch für Mädchen und Jungen ab acht Jahren und begeisterungsfähige Erwachsene, die sich mit dem Beruf des Astronauten und dem Weltall beschäftigen möchten. Dieses Mitmach-Buch lässt den Leser sehr intensiv mit der Thematik in Verbindung kommen und setzt voraus, dass er den Berufswunsch Astronaut hat. Durch die persönliche Anrede des Lesers, der gleich als Astronauten-Anwärter bezeichnet wird und einen Astronautenausweis ausfüllen soll, intensiviert sich das Erleben noch mehr. Die 64 farbig illustrierten Seiten bieten nicht nur tolle Informationen, sondern laden auch zum Mitmachen ein. So hat das Buch außer der umfangreichen Wissensvermittlung noch viele Aufgaben mit kleineren und größeren Übungen parat. Da wären z.B. ein Reaktionsspiel mit einem Lineal, ein Hindernislauf, sogar eigenes Gemüse kann angebaut werden. Der Bau und die Funktionsfähigkeit einer Rakete wird an einem simplen Versuch mit spektakulärem Ergebnis veranschaulicht. Die Kinder absolvieren ein richtiges Astronautentraining und lernen dabei spannende Dinge über das Spaceshuttle, den Weltraum und vieles mehr. Begriffe, wie z.B. Missionsspezialist oder Countdown, werden mit einfachen Worten verständlich erklärt. Durch abschließende Fragen kann der Leser sein eigenes Wissen überprüfen. Als Erwachsener kann man die Aufgaben mit dem Kind gemeinsam durchführen und dabei noch einiges über den Weltraum und den Beruf Astronaut lernen.  
 Mit diesem spannenden, interaktiven Handbuch durchlaufen "angehende" Astronauten ein vielseitiges Training und werden Experten in Sachen Weltraum. Außerdem gibt es jede Menge spannender Informationen zur Geschichte der Raumfahrt. Abgerundet wird das interaktive Handbuch durch bunte Sticker, ein Poster für das Kinderzimmer und ein Spiel. Zur Belohnung darf sich der aktive Leser eine Urkunde - Vordruck ist im Buch - ausstellen. Mit dem Buch TRAUMBERUF ASTRONAUT ist es Steve Martin hervorragend gelungen, seinen jungen Lesern das umfangreiche Thema Weltraum/Astronaut altersentsprechend und abwechslungsreich zu vermitteln.  
**Autorenporträt:**  
 Steve Martin ist Vegetarier und kleidet sich vorwiegend in dandyhaftes Weiß. Heute ist der Star aus Filmen wie "Roxanne", "L. A. Story" und zuletzt an der Seite von Eddie Murphy in "Bowfingers große Nummer" weltberühmt. Nur wenige wissen, dass der 55-jährige Schauspieler aus Waco/Texas eine glänzende Karriere als Stand-up-Comedian in den besten Clubs von Los Angeles hinter sich hatte, bevor er zum Film kam. Ein Glück, dass er auch noch tolle Bücher schreibt.