

<b>22 Sachsen</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>KOST</b> Kürzel	Nr. <b>221712011</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Fessel</b> Zuname			<b>Karen- Susan</b> Vorname	
ID: 16221712011		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>		
Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)		Übersetz. aus Sprache
<b>Ein Stern Namens Mama</b> Titel			Einsatz- möglich- keiten <input type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>	
Reihe			Zielgruppe <input type="checkbox"/> <b>0-3</b> <input 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 type="checkbox"/> <b>8-9</b> <input type="checkbox"/> <b>ab 18</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>10-11</b>	
<b>978-3-8415-0440-1</b> ISBN		<b>160</b> Seitenzahl		<b>6,99</b> Preis (EURO)
<b>Oetinger TB</b> Verlag		<b>Hamburg</b> Ort		<b>2016</b> Jahr
<b>Taschenbuch / Heft /</b> Medienart/Ausführung		<b>Erzählung / Roman</b> Gattung		Kinder-/Jugendlitera- tur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b> (Wolgast-Preis)
Empfahl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>		Erstelldatum:		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter <b>Sterben / Tod / Krankheit /</b> _____ _____ _____	
Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b>			Zentraldatei: _____	
Verlag Datum _____			_____	

**Inhaltsangabe**  
 Als Luise fast 10 Jahre alt ist, wird bei ihrer Mutter Krebs festgestellt. Zu Beginn sind alle sicher, dass sie wieder gesund wird. Doch mit der Zeit wird deutlich, dass es ans Abschied nehmen geht. Und dann ist Mama ein Stern.

**Beurteilungstext**  
 Luise weiß, wie es ist, wenn es ans Abschied nehmen geht. Sie hat nach langem Hoffen einsehen müssen, dass ihre Mutter nicht wieder gesund wird und bald für immer fort sein wird. Und sie erlebt, was eine Familie braucht, damit sie einen solchen Schicksalsschlag ertragen kann.

Als Luises Mama die Brustkrebs- Diagnose bekommt, ist das Leben plötzlich anders. Sie können nicht in den Urlaub fahren, weil Mama zu verschiedenen Untersuchungen muss. Papa und Mama streiten nicht mehr. Aber vor allem reden alle Leute immerzu so leise und machen ernsthafte Gesichter. Irgendwie scheint fröhlich sein und lachen nicht in Ordnung zu sein. Aber Mama lacht doch auch! Und sie sagt immerzu, das Leben sei schön.

Luise merkt sofort, dass etwas nicht stimmt. Aber die Eltern brauchen einige Zeit, ehe sie ihr sagen können, was los ist. Als die Untersuchungen immer häufiger werden, nimmt die Unruhe bei Luise zu. Als sie ihre Mutter endlich fragt, was los ist, ist sie von der Tatsache überwältigt, dass ihre Mutter eine lebensgefährliche Krankheit hat. Tapfer beantwortet die Mutter alle ihre Fragen sachlich und ohne Umschweife. Allmählich sickert die Tatsache zu den Nachbarn und auch in der Schule durch. Jeder bemüht sich, mit Luise angemessen umzugehen. Das ist nicht so einfach. Wie geht man mit einem Kind um, dessen Mutter todkrank ist. So gelingt es unterschiedlich gut. Luise ist entsprechend mit dem Einen lieber zusammen, als mit Anderen und sucht ihrerseits nach angemessenem Verhalten. Darf sie sich noch freuen über was? Darf sie lachen, darf sie wütend sein? Ja das darf sie. Wenn auch nicht bei jedem. Zum Glück hat die Familie den langjährigen Freund Janni, der moralische Stütze ist. Aber er ist auch da, um die Kinder zu bekochen, manchmal etwas mit Luise zu unternehmen und dem Vater ins Gewissen zu reden, als der unter dem Schmerz zu zerbrechen droht. Gemeinsam stehen sie die schweren Monate des allmählichen Sterbens durch, trösten sich und suchen nach den akzeptabelsten Wegen, damit umgehen zu können. Nur so können sie die letzten Wochen für Luises Mutter erleichtern. Und doch bleibt die Frage, wann ist es Zeit, sich zu verabschieden und wie soll das geschehen. Offensichtlich hat sich die Mutter darüber schon länger Gedanken gemacht und bietet Luise einen für sie akzeptablen Weg an.

Dieses mutige Kinderbuch bearbeitet eines der schwersten Themen: den Verlust der Mutter im Kindesalter auf eine feinfühlig und schnörkellose Art. Es wird beschrieben, was es braucht, damit Luise das Sterben ihrer Mutter annehmen kann und noch Kraft für ihr eigenes Leben übrig hat.

Auch die Vorstellung, dass Mama ein Stern am Himmel ist, wird auf seine Symbolik herunter gebrochen mit der Äußerung von Luise, dass sie ja wisse, dass die Sterne kleine Planeten seien und unendlich weit weg. Aber die Idee tut gut.

<b>19 Nordrhein-Westfalen</b>		<b>158</b>	<b>Nr. 1917582</b>
Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Groschupf</b>		<b>Johannes</b>	
Zuname		Vorname	
Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache	
<b>Lost Girl</b>			
Titel			
Reihe			
<b>978-3-8415-0475-3</b>	<b>204</b>	<b>12,99</b>	
ISBN	Seitenzahl	Preis (EURO)	
<b>Oetinger TB</b>	<b>Hamburg</b>	<b>2017</b>	
Verlag	Ort	Jahr	
<b>Taschenbuch / Heft /</b>		<b>Erzählung / Roman</b>	
Medienart/Ausführung		Gattung	
		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja	
		(Wolgast-Preis)	
Empfehl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja		<b>Erstelldatum:</b>	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein			
Zentraldatei: <b>06.11.2017</b>			
Verlag Datum			

 ID: 171917582  
 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  
**Abenteuer, Außenseiter,**  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Inhaltsangabe  
 Lost Girl - Abenteuer, Liebe und Erfahrungen. Ein mitreißendes Buch mit spannenden Wendungen.

**Beurteilungstext**  
 Lost Girl reißt mit! Auch bei einer stattlichen von 204 Seiten wird das Lesefieber kaum gesenkt. Groschupf verwendet in diesem Jugendroman einen auktorialen Erzähler mit Innensicht in alle teilnehmenden Figuren.  
 Die Story spielt Anfangs hauptsächlich in Berlin und Detroit. Der Autor beginnt mit der Einleitung einer Liebesgeschichte: Mia und Jan, Detroit und Berlin. Eine Liebe und geteilte Leidenschaft, die über die Meere hinweg aufrecht zu bleiben versucht. Der Protagonist Jan leidet dabei sehr unter der räumlichen Trennung, während Mia versucht über die Ferienliebe hinwegzukommen. So flach sich die Geschichte bis hier in wohl anhören mag, es gibt zahlreiche Wendungen, welche das Thema von der Jugendliebe hin zu einem Abenteuer in einem verlassenem Kinderheim in Brandenburg wandeln.  
 Auch zu Beginn des Buches bringt der Autor neue und spannende Themen mit ein: Urban Exploring. Jan und Mia erkunden während Jans Auslandsaufenthalt viele verlassenene Gebäude in Detroit. Auch als Jan zurück in Berlin ist, denkt er ständig an mögliche Orte, die er erkunden und von denen er Mia berichten kann. Der verliebte 16-Jährige möchte um jeden Preis im Sommer zurück zu Mia. Wäre da nur nicht der finanzielle Aspekt, bei dem Jans Vater nicht mitspielt. Eine Lösung muss her: Wie kann Jan in einem möglichst kurzen Zeitraum genügend Geld für den Flug zusammenkratzen? Eine vermeidlich gute Lösung bietet sein Schulkamerad Lu, der Gamer: Ilinx. Ein innovatives Game, für dessen ausprobieren im Brandenburgischen Wald, zudem noch in einem verlassenem Kinderheim, sechs Jugendlichen 800€ versprochen werden...  
 Ein sehr mitreißender, sehr empfehlenswerter Jugendroman, welcher sicherlich auch gut im Unterricht ab Klasse 8/9 eingesetzt werden kann und voller Wendungen und einem überraschenden Ende steckt, welches weit entfernt von der eingeleiteten Liebesgeschichte scheint.

<b>22 Sachsen</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>pa</b> Kürzel	Nr. <b>221712107</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Groschupf, Johannes</b> Zuname Vorname			ID: 17221712107	
<b>Hauptmann, David B.</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>Lost Girl</b> Titel			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
<b>Lost</b> Reihe			Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11	
<b>978-3-8415-0475-3</b> ISBN	<b>240</b> Seitenzahl	<b>12,99</b> Preis (EURO)		
<b>Oetinger TB</b> Verlag	<b>Hamburg</b> Ort	<b>2017</b> Jahr		
<b>Taschenbuch</b> Medienart/Ausführung	<b>Jugendthriller</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja	Schlagwörter <b>Jugendliche / Virtuelle Welt /</b>	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja	<b>Erstelldatum:</b>			
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
			Zentraldatei:	
			Verlag Datum	

**Inhaltsangabe**  
 Ein Wochenende allein in einem verlassenen Kinderheim in einem Brandenburger Wald. Sechs Berliner Jugendliche sind für den Test des neuen Virtual-Reality-Games „ilinx“ auserwählt. Die virtuelle Welt zieht alle sofort in ihren Bann, scheint das Spiel doch die geheimen Wünsche und Visionen der einzelnen Spieler zu kennen. Alle wollen nur noch weiterspielen, geraten in den Sog der künstlich erschaffenen Welt. Doch dann verschwindet Hannah ...

**Beurteilungstext**  
 Vor einigen Monaten lernte Ich-Erzähler Jan (16) während eines Auslandsaufenthaltes in Detroit Mia kennen. Gemeinsam mit ihr erkundete er als Urban Explorer verlassene Häuser und Fabriken. Nun schon lange wieder in Berlin, kreisen seine Gedanken nur noch um Mia, in die er sich verliebt hat. Er muss in den Sommerferien unbedingt wieder zu ihr! Doch woher das Geld für die Reise nehmen? Da kommt ein Tipp von Lu gerade recht: Bei einem Casting werden Jugendliche gesucht, die ein neu entwickeltes Virtual-Reality-Game testen sollen. 800 Euro werden dafür geboten - der Flug zu Mia wäre gesichert.  
 Geschafft! Jan ist gemeinsam mit Lu, Nele, Alex, Lilly und Hannah als Testspieler auserwählt worden. Für ein Wochenende werden die sechs Jugendlichen in ein heruntergekommenes, einsam am Waldrand stehendes ehemaliges Kinderheim gebracht. Mit ausreichend Proviant versorgt, sollen sie dort ohne Kontakt zur Außenwelt die Testphase absolvieren.  
 Kaum haben die Jugendlichen die ersten Sequenzen des Games gesehen, sind sie fasziniert. Das Spiel scheint ihre Sehnsüchte und Wünsche, die sie noch niemandem offenbart haben, genau zu kennen. Die virtuelle Welt ist auf jeden Spieler individuell zugeschnitten. Kein Wunder, dass alle nur noch eins wollen: Weiterspielen, noch mehr Erleben. Da nur drei Rechner zur Verfügung stehen, können die Wartenden ihre Ungeduld kaum bremsen, die Spielgier scheint nahezu übermächtig. Es kommt zu Spannungen in der Gruppe und nicht jeder vermag es, die Grenze zwischen der echten und der virtuellen Welt auseinanderzuhalten.  
 Als Hannah verschwindet, herrscht Ratlosigkeit. Es beginnt eine gefährliche und atemberaubende Suche.  
 Wie schon bei den Vorgängern der "Lost"-Reihe ("Lost Places", "Lost Boy") besticht der Autor Johannes Groschupf durch wunderbar bildhafte Beschreibungen der Schauplätze. Der Leser meint, gemeinsam mit den Protagonisten mitten im Geschehen in der Brandenburger Wildnis zu sein. Gekonnt wird die von den zur Zeit immer stärker auf den Markt drängenden Virtual-Reality-Games ausgehende Faszination beschrieben. Eindringlich warnt Groschupf aber auch vor den Gefahren der virtuellen Welt: das Abhängigkeitspotenzial und das Versinken in der Grenze zwischen Schein und Sein. "Es war kein Spiel. Es war viel mehr als das. Es war eine echte Erfahrung. Ein Eintauchen mit allen Sinnen. Natürlich wusste ich, wussten wir alle, dass wir dabei auf der Couch im Kaminzimmer saßen, Kopfhörer auf den Ohren und eine Rift vor den Augen hatten, eine Rift, deren Lichtgewitter uns Welten vorspiegelte, die es woanders vielleicht gab, aber nicht hier, und doch hier, genau hier, in meinem Hirn, und zwar so innig, dass mein Körper mehr daran glaubte als mein Verstand. Der sich aber ohnehin nicht mehr zu Wort meldete." (S. 91)  
 Gut gearbeitete Charaktere, eine authentische Jugendsprache, der Aufbau einer dichten und düsteren Atmosphäre und überraschende Wendungen runden das Lesevergnügen ab.  
 Fazit: Ein empfehlenswerter, mitreißender Jugendthriller zum aktuellen Thema der sich immer weiter entwickelnden Gaming-Welt mit all ihren Reizen und Gefahren.



<b>18 Niedersachsen</b> Landesstelle	<b>18Tarmstedt</b> Ausschuss	..... Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>FW</b> Kürzel	<b>Nr. 1817496</b> .....
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Groschupf, Johannes</b> Zuname Vorname			ID: 171817496	
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>Lost Girl</b> Titel			Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input checked="" type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Reihe			Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11	
<b>978-3-8415-0475-3</b> ISBN	<b>211</b> Seitenzahl	<b>12,99</b> Preis (EURO)		
<b>Oetinger TB</b> Verlag	<b>Hamburg</b> Ort	<b>2017</b> Jahr		
<b>Taschenbuch / Heft /</b> Medienart/Ausführung	<b>Erzählung / Roman</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	Schlagwörter	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja	<b>Erstelldatum:</b> .....		<b>Medien / Technik</b> ..... ..... .....	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) ..... ..... .....			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: ..... Verlag Datum .....	

**Inhaltsangabe**  
 Sechs Jugendliche sollen ein Wochenende lang in äußerster Abgeschlossenheit das neue Virtual Reality Game "ilinx" testen.

**Beurteilungstext**  
 Jan (16 Jahre alt) kommt als Austauschschüler nach Chicago. Dort lernt er Mia kennen. Mit ihr erkundet er in der Freizeit Industrieruinen. Nach einem halben Jahr muss Jan wieder zurück nach Berlin. Er hat Schwierigkeiten, sich in das alte Schulleben zurückzufinden. Er sehnt sich zurück nach Mia. Die Eltern weigern sich, ihm Geld für einen zweiten Flug nach Chicago zu geben. Da erhält Jan von Mitschülern ein Angebot nach Brandenburg mitzukommen. Sie wollen sich für ein Wochenende in einem verlassenen Kinderheim treffen, um dort in der Abgeschlossenheit das neue Virtual Reality Game ilinx zu testen.

Die sechs Jugendlichen werden nach einem Casting mit Geld zu dem Experiment gelockt. Für den Transport, für Technik und für Proviant sorgt Ulf, "der innovative Supertopcheckerchiller". Die Schüler und Schülerinnen bekommen drei neuartige "Riftbrillen" und Laptops, die sie abwechselnd ausprobieren sollen, um sich in neue virtuelle Welten entführen zu lassen. Die Eindrücke sind so intensiv, dass sich Realität und neue Welten miteinander mischen. "Es war, als wäre ich wirklich dort gewesen. Es war kein Spiel. Es war viel mehr als das. Es war eine echte Erfahrung. Ein Eintauchen mit allen Sinnen... uns zwar so innig, dass mein Körper mehr daran glaubte als mein Verstand. Der sich ohnehin nicht mehr zu Wort meldete... Mein Körper reagierte auf die virtuellen Welten, als wären sie echt."(S. 92)

Die Heranwachsenden werden geradezu süchtig nach den neuen Erfahrungen. Als es zurück nach Berlin gehen soll, stellt die Gruppe fest, dass ein Mädchen (Hannah) fehlt. Es beginnt eine abenteuerliche und gefährliche Suche nach dem Mädchen. Schließlich bringt Ulf alle Versuchspersonen wieder zurück nach Berlin in ein Medienstudio. Hier wird ihnen erklärt, dass die jungen Menschen die ganze Zeit im alten Kinderheim überwacht und gefilmt worden sind. Die Flucht von Hannah war vorher heimlich mit ihr abgesprochen, um das Unternehmen noch dramatischer erscheinen zu lassen. Die Ereignisse sind aufbereitet für eine "coole" Sendung im Internet. Im Epilog wird kurz angedeutet, dass Jan dann doch in Chicago mit Mia zusammentrifft.

Der Jugendroman ist in der Ich-Form geschrieben. Der Leser nimmt immer unmittelbar am Geschehen teil. Bis zuletzt wird eine beachtliche Spannung aufgebaut. Besonders aufregend ist die Suche nach der plötzlich verschwundenen Hannah gestaltet. Die Rahmenerzählung (Prolog, Epilog) von Chicago ist weit hergeholt. Die Entwicklung von Ruinenstadtteilen in Chicago und die Auswirkungen auf die Bewohner werden nicht problematisiert. Die suchtartige Vereinnahmung der Jugendlichen durch die modernen Techniken ist glaubhaft dargestellt.

Problematisch ist die geheime Datensammlung über das Verhalten der Schüler und die anschließende Vermarktung im Internet. Die juristischen Aspekte bleiben außen vor. Das Buch regt an, sich mit neuen technischen Entwicklungen und ihren Auswirkungen auf Menschen zu beschäftigen.

.....

<b>25 Thüringen</b> Landesstelle	<b>25Altenburg</b> Ausschuss	<b>RS</b> Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>Nr. 251733105</b> Kürzel
-------------------------------------	---------------------------------	--	--------------------------------

<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Polák, Stephanie</b> Zuname ..... Vorname ..... Illustrator/-in (Name, Vorn.) ..... Übersetz. von (Name, Vorn.) ..... Übersetz. aus Sprache .....	ID: <b>17251733105</b> Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> <b>empfehlenswert</b> <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert
--	--

<b>Mr Right oder wie ich meinen Freund erfand</b> Titel ..... Reihe ..... <b>978-3-8415-0438-8</b> <b>173</b> <b>9,99</b> ISBN                                  Seitenzahl                                  Preis (EURO) <b>Oetinger TB</b> <b>Hamburg</b> <b>2017</b> Verlag    Ort    Jahr	Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei 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 type="checkbox"/> 10-11
--	--

<b>Taschenbuch / Heft / .....</b> <b>Erzählung / Roman</b> Medienart/Ausführung                  Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b> (Wolgast-Preis)	Schlagwörter <b>erste Liebe / Liebeskummer /</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"/> <b>Nein</b> Zentraldatei: <b>01.12.2017</b> Verlag Datum .....
--	---

**Inhaltsangabe**  
 Nach den Ferien haben sich Lynns beste Freundinnen verändert. Sie haben beide ihren ersten Freund und leider kein anderes Gesprächsthema mehr. Klarer Fall, Lynn brauch auch einen Freund, um mitreden zu können.

**Beurteilungstext**  
 Familienurlaub im Sommer ohne Handy grenzt schon fast an Kindesmisshandlung. Als Lynn endlich wieder Kontakt zur Außenwelt aufnehmen kann, hat sich nicht nur die Welt weiter gedreht, sondern auch ihre Freundinnen vollkommen verändert. Beide haben ihren ersten Freund gefunden und sind glücklich verliebt. Während der Treffen gibt es kein besseres Thema als das männliche Geschlecht. Außerdem kann Lynn mit ihren Freundinnen gar nichts gemeinsam machen, da die blöden Jungs immer und überall dabei sein müssen. Zu all den Veränderungen kommt hinzu, dass Lynn auch noch verkuppelt werden soll, damit sie sich nicht wie das fünfte Rad am Wagen fühlt. Was zu viel ist, ist zu viel. Lynn braucht einen Notfallplan, um endlich auch ohne Kuppelei dazuzugehören. Kurz entschlossen erfindet sie ihren eigenen „Mr. Right“. Er ist eine Urlaubsbekannntschaft und wohnt möglichst weit weg. Doch dann läuft Lynn tatsächlich der perfekte Junge über den Weg. Schon ist das Chaos perfekt, denn wie wird sie ihren „Mr. Right“ wieder los?  
 Die Geschichte wird von Lynn im Präsens erzählt. Der Schreibstil ist kurzweilig, flüssig, unkompliziert und lässt sich schnell lesen. Damit ist das Buch die perfekte Unterhaltung für zwischendurch oder bei Liebeskummer. Geradlinig und vorhersehbar entfaltet sich die Story vor dem inneren Auge des Lesers. Rosa Cover und romantischer Inhalt zielen auf eine weibliche Leserschaft zwischen 12 und 14 Jahren. Jeder Kapitelanfang ist mit einem kleinen Schattenbildchen verziert. Zu sehen sind ein Junge und ein Mädchen, welche auf der Spitze eines Halbmonds schaukeln, umgeben von vielen Herzchen. Obwohl die Story keine großen Überraschungen bietet eignet sich dieses Werk sehr gut als Lesefutter für kleine Romantikerinnen.

18 Niedersachsen Landesstelle ..... 18Aurich Ausschuss ..... Fee ..... Nr. 1817325 .....  
 Bearbeitung (Name, Vorname) Kürzel

Verf./Bearb./Hrsg.: **Tamm, Henrik** ..... ID: 171817325  
 Zuname ..... Vorname .....  
**Tamm, Henrik** ..... **Hoyer, Nina** ..... **Schwedisch** .....  
 Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache  
 Bewertung  sehr empfehlenswert  
 empfehlenswert  
 eingeschränkt empf.  
 nicht empfehlenswert

**Ninja Timmy** .....  
 Titel .....  
 Reihe .....  
**978-3-8415-0476-0** ..... **215** ..... **8,99** .....  
 ISBN Seitenzahl Preis (EURO)  
**Oetinger TB** ..... **Hamburg** ..... **2017** .....  
 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

**Taschenbuch / Heft /** ..... **Fantastik** ..... Kinder-/Jugendlitera-  Ja  
 Medienart/Ausführung Gattung tur zur Arbeitswelt ?  
 (Wolgast-Preis)

Schlagwörter  
**Abenteuer / Freundschaft /**  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Empfehl. für Taschenbuchtipp  Ja ..... **Erstelldatum: 28.10.2017** .....

Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) .....  
 .....  
 .....  
 Internet?  Ja  Nein .....  
 Zentraldatei: **12.10.2017** .....  
 Verlag Datum .....

Inhaltsangabe  
 Ninja Timmy ist ein kleiner Kater, der in einer fantastischen Welt lebt. In diesem Band muss er Kindern das Lachen retten und seiner Freundin helfen.

Beurteilungstext  
 Kater Timmy ist willensstark, manchmal etwas übermütig, erfinderisch und oft klug. Zusammen mit seinen Freunden erfindet er seltsame Maschinen. Er ist "die mutigste Katze der Welt", in Liebesfragen aber ungeübt.  
 Eines Nachts wagen die Freunde zu viel. Auf der Flucht vor den brutalen Wildschweinen verlieren sie sich und Timmy lernt den Erfinder magischer Spielsachen kennen. Dieser rüstet sie auch für den Kampf gegen das Böse aus. Aber erst durch die Hilfe von Insidern haben sie eine Chance gegen das böse "Blaue Kaninchen". Außerdem macht Liebe ungewöhnlich mutig und stark!  
 Obwohl sich Timmy Ninja nennt, ist er keineswegs ein solch eher ehrloser Typ.  
 Die Geschichte ist sehr fantasievoll.  
 Die bis zu Doppelseiten großen Illustrationen sind animiert durch Mangas und Animationsfilme. Einige Bilder sind nahezu surrealistisch und zeigen so die fantastische Welt, in der der Kater mit seinen Freunden lebt.  
 Fazit: Märchenhaftes, fantastisches Lesefutter. Band 4 wird in den letzten Sätzen angekündigt, denn ein neuer Auftrag ruft.



<b>16 Hessen</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>magic</b> Kürzel	Nr. <b>16170352</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Boie</b> Zuname			<b>Kirsten</b> Vorname	
ID: 1716170352			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>	
Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache	Einsatzmöglichkeiten: <input checked="" type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>	
<b>Verrat in Skogland</b> 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 type="checkbox"/> 10-11	
Reihe			Schlagwörter: <b>Abenteuer / Angst /</b>	
<b>978-3-8415-0484-5</b> ISBN	<b>448</b> Seitenzahl	<b>8,99</b> Preis (EURO)		
<b>Oetinger TB</b> Verlag	<b>Hamburg</b> Ort	<b>2017</b> Jahr		
<b>Taschenbuch / Heft /</b> Medienart/Ausführung	<b>Erzählung / Roman</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b> (Wolgast-Preis)		
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>	<b>Erstelldatum: 08.11.2017</b>			
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b> Zentraldatei: Verlag Datum <b>08.11.2017</b>	

**Inhaltsangabe**  
 Nach der Wahl und der Vereinigung des Süd- und Nordteils der Insel Skogland scheint die frühere Gefahr des Umsturzes gebannt. Doch Jarven kommt mit ihrer ‚neuen‘ Rolle als Prinzessin nicht zurecht und empfindet die Publicity als Belastung. Hat sie überhaupt noch echte Freunde?

**Beurteilungstext**  
 Im Rahmen eines Blitzbesuches bei ihrer deutschen Freundin Tine verlassen beide Mädchen durch das Fenster das Haus, um ohne Bodyguards eine Currywurst essen zu gehen. Dabei wird Jarven erkannt und von Paparazzi vor einer Dönerbude fotografiert. Sie ahnt nicht, welche Folgen dieser harmlose Ausflug haben soll. Denn der erhoffte Wohlstand der Inselbevölkerung bleibt nach den Wahlen und den neuen Gesetzen aus. Die Vorräte werden tagtäglich knapper, die früher vom Wohlstand verwöhnten Südländer geben den Nordländern die Schuld, denn diese hatten über viele Jahre hinweg Hunger leiden müssen. Panikkäufe finden statt, das gesamte Volk hungert – Ausnahmen bilden einige Familien aus den gehobenen Gesellschaftsschichten. Jarven, die zunächst in ihrem Internat von vielen als Zimmernachbarin begehrt worden war, hat diesen Status längst verloren. Sie fühlt sich dort völlig unwohl, verlassen und gemobbt. Ylva, deren schwerreicher Vater General im Dienste des Königs Magnus, Jarvens Onkel, ist, spielte nur in den ersten Wochen die hilfreiche Zimmernachbarin. Nun unternimmt sie alles, um Jarven das Leben im Internat schwer zu machen, wiegelt die anderen Mädchen auf und bringt allerlei Gerüchte in Umlauf. Dabei stolpert Jarven sowieso ungeplant immer wieder in irgendein Fettnäpfchen, bietet den Regimekritikern allerlei Angriffspunkte für journalistische Attacken und Demütigungen. Einzig Joas, der Sohn des Innenminister Liron, bildet einen Lichtblick inmitten der Anfeindungen. Doch sie wagt nicht, ihm ihre Liebe zu gestehen.  
 König Magnus weiß nicht, dass hinter den Missständen in seinem Land eine kleine Gruppe politisch Verantwortlicher aus seinem engeren Umfeld steht. Geschickt lenken diese den Hass der Bevölkerung auf die im Untergrund lebenden Rebellen aus dem Norden und schieben wenig später diesen die Entführung des Innenministers in die Schuhe. Jarven ahnt nichts von den politischen Intrigen, sie fühlt sich allein gelassen und von allen betrogen und getäuscht. Als sie auf einem Ball, den Ylvas Vater veranstaltet, Joas ihre Liebe bekennt und diesen wenig später in Umarmung mit ihrer Feindin Ylva beobachtet, bricht ihre Welt zusammen. Sie läuft weg und findet Unterschlupf in dem Haus, in dem ihre Mutter und ihr Onkel im vorangegangenen Jahr gefangen gehalten wurden. Dort trifft sie mit Perry, dem Sohn von Persson, dem Lebensgefährten ihrer Mutter, zusammen. Er ist vor der Kadettenanstalt geflohen, in die ihn sein Vater stecken möchte. Zusammen machen sie eine Entdeckung, die die Situation im Land gewaltig ändern könnte. Doch sie ahnen nicht, dass die Gefahren noch lange nicht überwunden sind und sie mit der Weitergabe ihrer Entdeckung einen gewaltigen Stein ins Rollen gebracht haben.  
 Auch wenn das Buch den zweiten Band über die Abenteuer Jarvens und deren Familie in Skogland darstellt, gelingt es der Autorin problemlos, das zuvor Geschehene mit dem Aktuellen zu verknüpfen und die spannende Geschichte weiterzuführen. Zum einen werden auf politischer Ebene die Intrigen behandelt und letztendlich aufgedeckt, zum anderen erlebt der Leser an der Seite der jungen Protagonistin alle emotionalen Höhen und Tiefen sowie auch deren Gefahren hautnah mit. Die Handlungsstränge laufen teilweise ineinander verwoben, teilweise parallel nebeneinander her und werden an entscheidenden Stellen wieder miteinander gekonnt verknüpft. Am Ende trägt jeder – im nahen und fernen ‚Spielfeld‘ – seinen Teil zur Lösung bei, die Jugendlichen mit gewagten Aktionen, die Erwachsenen mit den entsprechenden Konsequenzen.



empfehlenswerten Konsequenzen...

Das Buch fesselt durch die geschickt angelegte Struktur und bietet Raum auch für politische Aspekte, wobei das Persönliche, das den jugendlichen Lesern möglicherweise wichtiger sein mag, nicht zu kurz kommt. Daher finde ich das Buch sehr empfehlenswert.