

19 Nordrhein-Westfalen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	158 Kürzel	Nr. 1917950
Verf./Bearb./Hrsg.: Valentin, Stephan; Zuname Vorname			ID: 171917950	
Valentin, Stephan; Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input checked="" type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Enzo im Computerfieber Titel			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Rocky und seine Bande 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 type="checkbox"/> 10-11	
978-3-944160-22-1 ISBN		42 Seitenzahl	5,90 Preis (EURO)	
Pfefferkorn Verlag		Heidelberg Ort	2017 Jahr	
Medienart/Ausführung Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)		
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum:		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: 22.01.2018 Verlag Datum	

Inhaltsangabe
 Enzo im Computerfieber stellt die Risiken im Umgang mit Videospiele dar.

Beurteilungstext
 Enzo im Computerfieber greift ein sehr wichtiges Thema der heutigen Zeit auf: Videospiele und die Sucht, die dadurch entstehen kann. Die Moral dieses Graphic Novels ist keinesfalls anfechtbar. Freunde sind mehr wert als Videospiele und man sollte nicht den ganzen Tag mit Videospiele verbringen.

Dennoch ist dieser Graphic Novel kaum empfehlenswert. Die Darstellung der Bilder ist gut gemeint, aber etwas verschwommen. Die Druckqualität der Bilder ist nicht sehr gut. Zudem ist Enzo im Computerfieber zwar vom Thema her authentisch, da es sich um ein Problem in der heutigen Zeit handelt, aber die Dialoge unter den Kindern und zwischen den Eltern sind nicht realistisch. Enzo's Freunde reagieren so, wie Kinder heutzutage nicht reagieren, auch wenn das manchmal angebracht wäre. Die Dialoge zwischen den Eltern beginnen fast ausschließlich mit „Mausi“ oder „Schatzi“, was nach dem fünften mal lesen einfach an Authentizität verliert.

Die Darstellung in Panels ist gelungen und auch die Sprechblasen der Gesprächsteilnehmer spiegeln meist die jeweilige Emotion wieder. So sind verärgerte Äußerungen in sternförmigen Sprechblasen dargestellt. Gut Gelingen ist auch der Leitfaden für den Umgang mit Videospiele am Ende des Buches. Schade ist dabei nur, dass dieser nicht mit in die Geschichte an sich eingebaut wurde. Für Kinder wäre es wohl realistischer, wenn Enzo's Freunde versucht hätten ihm diesen Leitfaden zu erklären.

Zudem ist es meiner Meinung nach nicht sinnvoll darzustellen, dass Enzo sich über die Meinung seiner Eltern (gegen ein Tablet und eine Spielekonsole) hinwegsetzt und seine Oma anlügt, um ein Tablet zu kommen, ohne Konsequenzen diesbezüglich aufzuzeigen.