

23 Sachsen-Anhalt Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	BB Kürzel	Nr. 23180515204
Verf./Bearb./Hrsg.: Jones, Owen Zuname Vorname			ID: 1723180515204	
u.a. Marsh, Ryan Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Shanel, Josef + Übersetz. von (Name, Vorn.)			<input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input checked="" type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Englisch Übersetz. aus Sprache			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	
Minecraft, Handbuch für Entdecker Titel			Schlagwörter Abenteuer / Computer / Natur _____ _____ _____	
Mojang Minecraft Reihe				
978-3-505-14002-0 ISBN				
96 Seitenzahl				
10,00 Preis (EURO)				
Egmont F. Schneider Verlag				
Köln Ort				
2017 Jahr				
Buch (Print, gebunden) Medienart/Ausführung		Sachliteratur / Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: _____		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) _____ _____ _____				
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: 15.05.2018 Verlag Datum _____				

Inhaltsangabe
 Die Welt von Minecraft hält scheinbar endlose Möglichkeiten bereit. Doch diese müssen erst entdeckt und im Spiel erprobt oder erarbeitet werden. Das ist für Anfänger und auch für Fortgeschrittene selten einfach herauszufinden. Das Handbuch hält hierfür viele wertvolle Tipps bereit. Also auf in den Überlebens-Modus.

Beurteilungstext
 Minecraft ist heute eines der weltweit beliebtesten Open-World-Spiele. Die erste Version wurde im Mai 2009 veröffentlicht. Mittlerweile ist es auf nahezu allen Computersystemen, Spielkonsolen und mobilen Endgeräten spielbar.
 Das Handbuch für Entdecker bietet letztlich, was es verspricht.
 Aufgrund seines Spielcharakters bietet Minecraft schier unendliche Varianten und Möglichkeiten. Doch aller Anfang ist schwer. Bevor der/die Spieler*in richtig loslegen kann, benötigt er/sie recht umfassende Informationen und Grundkenntnisse für die wesentlichen Regeln und Spielabläufe. Das kann besonders zu Beginn einen schweren Start und eine schnell abflauende Freude am Spiel bedeuten.
 Handbücher sind eine willkommene Hilfe. Neben anderen bereits erschienenen Handbüchern u.a. für Einsteiger wird hier vertiefend auf Details und Zubehör eingegangen, die selbst dem erfahrenen Spieler noch verborgen blieben.
 Der Inhalt ist klar in vier Kapitel gegliedert. Den ersten Teil bilden neben einem Vorwort Übersichten zur vielfältigen Einsatzmöglichkeit, der Bedienung und dem Grundinventar. Die Einführung über die Konsolen, Computer und Handys mit denen Minecraft kompatibel ist, ist sehr informativ. Da in der Regel mit dem Beginn nicht alles sofort verstanden werden kann, sind die Angaben über die Steuerung besonders hervorzuheben. Dabei sollten die Seiten acht bis zehn zur Steuerung ruhig öfter gelesen werden.
 Nachfolgend werden unter „Legenden“ viele Symbole aufgelistet und deren Bedeutung erläutert. An den Legenden sind die exklusiven Tipps und Tricks hervorzuheben, welche aktuell nur aus diesem Buch bekannt sind.
 Die Erläuterung der EP-Leiste könnte manche*n Spieler*in überraschen, da man aus dem Spiel heraus leider nicht gleich versteht, welche Bedeutung sie für das Spiel besitzt.
 Die drei folgenden Teile beschäftigten sich mit den unterschiedlichen Landschaften, den Kreaturen sowie schließlich was zum Überleben notwendig ist. Dieser letzte Teil zum Überleben enthält einen großen Teil von den ersten Tagen, dem Erhalt von Gesundheit und Nahrung, von Kampf und Bergbau bis zur Orientierung in der gesamten Welt.
 Die Bilder sind dem Spiel entnommen. Sie geben einen seitdem verwendeten Retro-Look für die grob verpixelten Spiele um die 1990er Jahre aus den frühen Zeiten der Spielautomaten und späteren Amiga-Konsolen wieder.
 Die Grafiken passen sehr gut zum Text und bilden einen Schwerpunkt im Buch. Die Texte erklären zumeist die Abbildungen bzw. geben Einleitungen zu den weiteren Bereichen innerhalb der Teile.
 Die Beschreibungen sind sehr verständlich und umfangreich gestaltet. Es ist besonders erwähnenswert, dass jeweils angezeigt wird, in welcher ungefähren Höhe sich Diamanten, Redstone, Smaragderz, Eisenerz, Steinkohle, Gold und Lapislazuli befinden. Tipps wie: „Monsterspawner mit 5 Fackeln außer Kraft setzen, mit dem Rücken an eine Wand stellen, damit sich der Enderman nicht zu dir teleportieren kann“ können oft das Leben retten.
 Auf der anderen Seite sind einige Erklärungen und Nennungen von Dingen im Buch überflüssig. Sie gehören bereits in das Buch für

.....
 Einsteiger.
 Das Buch ist für Kinder ab zehn Jahren geeignet. Ein volles Verständnis erhalten aber erst 11-14-Jährige.

19 Nordrhein-Westfalen **160** Nr. **1918285**
 Landesstelle Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname) Kürzel

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

ID: 181918285
 Bewertung sehr empfehlenswert
 empfehlenswert
 eingeschränkt empf.
 nicht empfehlenswert

Nordlicht. Im Land der wilden Pferde.
 Titel
 Reihe
978-3-505-14126-3 **224** **10,00**
 ISBN Seitenzahl Preis (EURO)
Egmont F. Schneider **Köln** **2018**
 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 / **Erzählung / Roman** **Ja**
 Medienart/Ausführung Gattung Kinder-/Jugendlitera-
 tur zur Arbeitswelt ? (Wolgast-Preis)
 Empfehl. für Taschenbuchtipps **Ja** **Erstelldatum:**

Schlagwörter
Abenteuer / Tiere / Mädchen

Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)
Geeignet ist dieses Buch eher weniger für den Einsatz im Unterricht, sondern für
Leseratten und gemütliche Schmöckerstunden daheim.

Internet? **Ja** **Nein**
 Zentraldatei: **15.05.2018**
 Verlag Datum

Inhaltsangabe
 Entgegen ihres Willens muss Elin ihre kurzen Ferien gemeinsam mit ihrer alleinerziehenden Mutter auf Island verbringen. Elin, die unter dem Verlust ihres geliebten Pferdes leidet, ist noch nicht bereit, sich den isländischen Pferden öffnen. Als sie die traurige Stute Ljósadís und den geheimnisvollen Kári kennenlernt, zu dem sie sich unwiderstehlich hingezogen fühlt, nähert sie sich dem Geheimnis des isländischen Volkes näher als ihr bewusst ist.

Beurteilungstext
 Die Sprache ist sehr einfach, teenagerfreundlich und passend auf die aktuell digitalisierte Welt abgestimmt. Dementsprechend eignet sich dieses Buch vor allem für junge Mädchen, die Pferde, Geheimnisse und Mystisches lieben. Elins Abenteuer wird abwechselnd aus ihrer Sicht in der Gegenwartsform und aus der Sicht Káris in der Vergangenheitsform erzählt. Mit Geschick und Humor schafft es die Autorin, den jungen Leser in den Bann zu ziehen. Besonders ansprechend ist der Prolog, der von abenteuerlicher Gefahr und Spannung sprießt. Allerdings fehlt die Erzählung aus dem Prolog in der gesamten Geschichte. Das Buch endet ein wenig enttäuschend mit einem nur halb gelösten Problem. Offensichtlich setzt die Erzählung auf eine Fortsetzung, in der Elins, Lyósadís und Káris Abenteuer ihren Höhepunkt finden wird.