

23 Sachsen-Anhalt Landesstelle	Ausschuss	ar..... Bearbeitung (Name, Vorname)	Nr. 23180727118 Kürzel
Verf./Bearb./Hrsg.: Hyland, Angus Zuname Vorname		ID: 1823180727118	
Eason, Rohan Daniel Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Korn, Ulrich Übersetz. von (Name, Vorn.)	Englisch Übersetz. aus Sprache	Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert
Der Magische Wald. Schaurige Geschichte mit Bildkarten erzählen Titel			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei
Reihe			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 checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11
978-3-96244-045-9 ISBN	20 Seitenzahl	18,00 Preis (EURO)	
Laurence King Verlag Verlag	Berlin Ort	2018 Jahr	Schlagwörter Abenteuer / fantastisch /
Spiel / Arbeitsheft Medienart/Ausführung	Sonstige 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: 27.07.2018 Verlag Datum

Inhaltsangabe
 Mit Hilfe von zwanzig Bildkarten können beliebig viele neue Geschichte rings um einen Wald mit magischen Wesen erfunden und immer neu kombiniert werden.

Beurteilungstext
 Bereits im 19. Jahrhundert war die Spielart des Panoramas, das Myriorama sehr verbreitet und beliebt. Eine Landschaft wurde in mehrere Teile geteilt, so dass die Einzelkarten beliebig miteinander kombiniert werden konnten. Allerdings waren die Übergänge jeweils so gestaltet, dass jede Karte an jede andere Karte gelegt werden und so ein zusammenhängendes Gesamtbild entstehen konnte.
 Das vorliegende Spiel „Der Magische Wald“ greift die historische Variante auf und erschafft ein Landschaftsbild mit zahlreichen magischen oder mythischen Figuren. Man findet den Werwolf, den Oger, den Drachen, den Krieger oder das Einhorn. Aber auch Orte und Gegenstände wie das Gasthaus oder die verborgene Schatztruhe werden auf den 20, auf fester Pappe gedruckten Bildkarten gezeigt. Bei den Zeichnungen handelt es sich um schwarzweiß gestaltete Federzeichnungen, die bewusst mit den Kontrasten von Hell und Dunkel arbeiten und durch Strukturen und Verdichtungen Tiefe erzeugen. So wird beispielsweise das weiße Einhorn, vor dem dunklen Nachthimmel in Szene gesetzt. Gekonnt gelingt es trotz der Vorgabe, dass die Karten rechts und links passend sein müssen, unterschiedliche Szenerien zu gestalten. Hier wird auch viel mit der Perspektive gearbeitet und die Figuren können sowohl im Vorder- als auch im Hintergrund agieren. Somit wird eine Landschaft geschaffen, die zum Erzählen anregen kann. In der Spielanleitung selbst werden mehrere Varianten vorgeschlagen, ob man nun die Szenerie nacheinander aufbaut und gemeinsam eine Geschichte erzählt, oder jede Spieler*in eine eigene kleine Geschichte entwirft, die dann gegenseitig bewertet werden, ist offen. Auf jeden Fall kann aber das Wissen über diese dunklen Wesen, gepaart mit einer großen Portion Fantasie zu gruseligen, dunklen Erzählungen führen. Interessant wäre es sicher noch gewesen, wenn das Spiel selbst etwas mehr Informationen über die magischen Wesen und Figuren angeboten hätte.
 Das ganze Spiel ist von seiner Aufmachung her bereits stark auf Gruselgeschichten im Wald festgelegt (der Karton ist in Grauschwarz zeigt schon einen Wald und einen Totenschädel). Von daher ist das Spiel auch durchaus für ältere Kinder oder Jugendliche interessant, wenn spät am Abend noch Geschichten erzählt werden sollen. Für alle die Freude am Erzählen haben, aber vielleicht nicht immer eine richtige Geschichte auf Lager, ist dieses Spiel genau das Richtige. Man muss nicht viel vorbereiten oder ein umfassendes Regelwerk studieren, sondern kann mehr oder weniger unmittelbar starten. Insgesamt ist das Spiel also leicht zugänglich, mit interessanten Federzeichnungen und vielen Varianten auf jeden Fall zu empfehlen.

22 Sachsen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	utam Kürzel	Nr. 221809052
Verf./Bearb./Hrsg.: Laval, Anne Zuname Vorname			ID: 18221809052	
Laval, Anne 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	
Die Märchen Box Titel Reihe			Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input checked="" type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
978-3-96244-006-0 ISBN 20 14,90 Seitenzahl Preis (EURO)			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 checked="" type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11	
Laurence King Verlag Verlag Berlin 2018 Ort Jahr			Schlagwörter	
Märchenpuzzle Lernspiel Medienart/Ausführung Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)		Märchen, Sprache, Fantasie
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) Im Kindergarten zur Sprachförderung und in der Grundschule für den Deutschunterricht hervorragend geeignet				

Inhaltsangabe
 Hat das rosa Kaninchen den Samen der Wunderpflanze gefressen und wird nun größer als das Schloss? Bringt die Elfe einen Gegenzauber der Hexe in Form einer verzauberten Möhre zum König, um das Schloss vor dem Riesenkaninchen zu retten? Zwanzig postkartengroße beidseitig bedruckte Puzzleteile ergeben in unterschiedlicher Reihenfolge aneinandergelagt beliebig viele selbst erfundene bis zu 2,50 Meter lange Märchen mit immer wieder neuen Variationen und verschiedenen Schlussvarianten.

Beurteilungstext
 Aus einer beidseitig verwendbaren Karte für den Beginn, drei Schlusskarten und 16 doppelseitigen Handlungskarten, die aneinandergereiht ca. 2,50 Meter ergeben, können beliebig viele Märchen mit immer wieder neuen Variationen und verschiedenen Schlussvarianten selbst erfunden werden.
 Es gibt keine zwingende eindeutige Abfolge, kein "richtig" oder "falsch". Die Bildkarten fordern zum genauen Betrachten, Kombinieren und Fabulieren heraus. Während man eine Handlung konstruiert, fallen immer neue Details auf den Bildkarten auf, die man gern sofort in die Handlung einbauen möchte, denn viele Einzelheiten nehmen Bezug aufeinander und können auf verschiedene Weise aufeinander aufgebaut werden. Einige der handelnden Personen sind auf fast allen Puzzleteilen zu sehen. Einige Teile sind farblich anders gestaltet, so dass auch mehrere Handlungsstränge möglich sind. So kann das Märchen an verschiedenen Orten (Wolfshöhle, Hexenhaus, Bauernhof, Wichtelhaus im Wald, Schloss), zu anderer Zeit (z.B. nachts, dargestellt durch lila Grundfarbe der Karte), mit anderen Personen (Bauernfamilie, 7 Zwerge, Wolf, Hexe, Froschkönig, Fee/Prinzessin, König) und mit anderen Utensilien (manche Gegenstände, wie Schatzkarte, Geschenk, Motorroller, Schlange, rosa Hase, rote Beeren oder eine bestimmte Pflanze sind in unterschiedlicher Größe auf vielen Karten zu finden und stellen so Bezugspunkte für die Rahmenhandlung her) entstehen.
 Hat man ein Märchen fertig und dreht alle Karten um, entsteht eine völlig neue Geschichte. Man braucht nur fantasievoll ein paar Details umzustellen, damit auch dieses Märchen stimmig wird und schon ist man beim Erfinden des nächsten Märchens.
 Für kluge Kombiniere ist es auch möglich, die Rückseite bereits verwendeter Puzzleteile in die aktuelle Handlung einzubauen und diese während des Erzählens weiter zu verändern.
 Möglich wäre weiterhin, Details dazu zu erfinden, die auf keinem Puzzleteil abgebildet sind, sich Nonsensgeschichten oder verzwickte Detektivgeschichten auszudenken. So kann die Märchenbox Sprechfreude, Fantasie und logisches Denken fördern und u.a. zum Üben von wörtlicher Rede, verschiedener Zeitformen und dem Reflektieren bekannter Märchen oder einfach nur zum Spielen verwendet werden. Dem Einsatz der Märchenbox zur Sprachförderung sind jedenfalls kaum Grenzen gesetzt.

19 Nordrhein-Westfalen Landesstelle	Ausschuss	Alba	Nr. 1918506
Verf./Bearb./Hrsg.: Thomas, Isabel Zuname Vorname		Bearbeitung (Name, Vorname) Kürzel	
Warren, Hannah Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Eschenhagen, Übersetz. von (Name, Vorn.)	Englisch Übersetz. aus Sprache	
Nelson Mandela Titel		ID: 181918506	
Kleine Bibliothek Großer Persönlichkeiten Reihe		Einsatz- möglich- keiten	
978-3-96244-032-9 ISBN	64 Seitenzahl	<input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input checked="" type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input checked="" type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Laurence King Verlag GmbH Verlag	Berlin Ort	Zielgruppe	
2018 Jahr	12,90 Preis (EURO)	<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 checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11	
Buch (Print, gebunden) Medienart/Ausführung	Biografie Gattung	Schlagwörter	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Rassismus	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
Inhaltsangabe		Zentraldatei: 01.09.2018	
Dieses anschauliche Buch über Nelson Mandela beschreibt auf fast 60 Seiten das Leben dieses besonderen Mannes, der für die Gleichberechtigung lebte. An die Biografie schließt sich eine doppelseitige Zeitleiste zu seinem Leben und ein kurzes Glossar an.		Verlag Datum	

Beurteilungstext

Nelson Mandela war eine der größten Persönlichkeiten des vergangenen Jahrhunderts und hatte ein unglaubliches Leben. Dieses Leben wird hier für den jungen Leser anschaulich und in einfachen Worten erklärt. Die Erzählung beginnt mit der Geburt Mandelas auf dem Land. Als Sohn eines angesehenen Dorfbewohners durfte er sogar die Schule besuchen. Diese wurde von britischen Missionaren geführt, von ihnen bekam der Junge Rolihlahla den Namen Nelson. Später lebte er für einige Jahre bei dem König seines Volkes und bekam die Möglichkeit einige der besten Schulen zu besuchen. Nicht lange und er setzte sich für die Gleichberechtigung von weißen und schwarzen Menschen ein. Was heute unglaublich klingt, war vor wenigen Jahrzehnten Realität in Südafrika. Alles wurde getrennt: Schulen, Strände, Kirchen, Busse, Ladeneingänge usw. Als Anwalt setzte er sich bald für die schwarze Bevölkerung ein und fiel der Regierung negativ auf. Seine Partei wurde verboten und er kam mit 46 Jahren ins Gefängnis, welches er erst im Alter von 71 Jahren wieder verlassen sollte. 27 Jahre Haft konnten seinem Traum von der Gleichberechtigung nicht zunichte machen. 1994 schaffte er es zusammen mit dem damaligen Präsidenten de Klerk, dass auch die schwarze Bevölkerung wählen durfte. Nelson Mandela wurde der erste Präsident, der vom ganzen Volk gewählt wurde und ebnete den Weg in ein neues gleichberechtigtes Südafrika. Dieses kleine Büchlein über Nelson Mandelas Lebensgeschichte sollte jedes Kind gelesen haben. Diese Ungerechtigkeit und der unbändige Wille etwas zu verändern sind besonders in der neueren Geschichte des Menschen. Dieses außergewöhnliche Leben wird von Isabel Thomas in einfachen, aber doch sehr informativen Worten erklärt, ähnlich gut ergänzen die Illustrationen von Hannah Warren den Text und veranschaulichen ihn und geben sehr gute Erklärungen.