

14 Bremen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	BN Kürzel	Nr. 1418067
Verf./Bearb./Hrsg.: Jackson, Tom Zuname Vorname			ID: 181418067	
Farkas, Rudolf 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	
Kessel von, Carola Übersetz. von (Name, Vorn.)			<input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Englisch Übersetz. aus Sprache			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	
Das Riesenbuch der Dinosaurier Titel			Schlagwörter Dinosaurier _____ _____ _____ _____	
Reihe				
978-3-89777-978-5 ISBN				
80 Seitenzahl				
16,95 Preis (EURO)				
Moses Verlag				
Kempen Ort				
2018 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: _____				
Verlag Datum _____				

Inhaltsangabe
 Ein großes Buch über Dinosaurier, in dem es sich gut stöbern lässt.

Beurteilungstext
 In diesem wirklich großen Buch der Dinosaurier (ca. 37x28 cm) werden 36 Dinosaurier auf je einer Doppelseite vorgestellt. Eine offensichtliche Gliederung gibt es dabei nicht, allerdings sind die Dinosaurier einer Gruppe (Fleisch- und Pflanzenfresser, Flugsaurier, Meeresreptilien) meist auf anschließenden Seiten. Zentral auf diesen Doppelseiten ist immer eine große Illustration des jeweiligen Dinosauriers mit einer zu seinem Lebensraum passenden Landschaft im Hintergrund. Das große Format in Kombination mit den raumfüllenden Illustrationen macht das Buch sehr ansprechend für Kinder. Die jeweiligen Texte zu den Dinosauriern bieten in großer Schrift und sehr übersichtlich die wichtigsten und erstaunlichsten Informationen zu dem jeweiligen Dinosaurier. Zudem befindet sich auf jeder Doppelseite ein kurzer Steckbrief, in dem auch das Größenverhältnis zum Menschen dargestellt ist. Dies ist bei einigen Dinosauriern wirklich beeindruckend. Etwas irritierend ist der Punkt "Bedeutung" im Steckbrief. Hier gibt es Antworten wie "schreckliche Klaue", "Doppelter Balken", "Armechse", "Räuber aus Utah" oder "König der Tyrannenechsen". Für Kinder gänzlich unverständlich und selbst als Erwachsener fällt da eine Erklärung schwer. Vielleicht handelt es sich hier aber auch um ein Übersetzungsproblem!? Eine schöne Ergänzung ist am Ende des Buches eine Weltkarte (mit der heutigen Lage der Kontinente), auf der eingezeichnet ist, wo die jeweiligen Dinosaurier lebten. Da die Abbildungen auf der Karte aber relativ klein sind und keine Namen der Dinosaurier dabei stehen, wird das Lesen der Karte eher zu einem Suchspiel.
 Da viele Sätze in dem Buch mit "Möglicherweise" beginnen, wäre ein kurzer Informationsteil zu der Dinosaurierforschung schön gewesen (warum wissen wir bestimmte Sachen über Dinosaurier und können andere Sachen nur vermuten). Auch wäre eine Lautschrift schön gewesen, da einige Dinosauriernamen doch sehr schwer auszusprechen sind (z.B. Deinonychus).
 Alles in allem aber ein für Kinder sehr ansprechendes Buch, das vor allem durch die Größe der Illustrationen besticht.

23 Sachsen-Anhalt Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	tm	Nr. 23180716206	Kürzel
Verf./Bearb./Hrsg.: Heel, Jürgen Zuname Vorname			ID: 1823180716206		
Suska, Monika 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		
Meine kleine Märchen Memo Box Titel			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input checked="" type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei		
Reihe			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 type="checkbox"/> 10-11		
ISBN		36 Seitenzahl	13,95 Preis (EURO)		
Moses Verlag		Kempen Ort	2018 Jahr		
Spiel Medienart/Ausführung		Märchen Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja		
Empfahl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum:			
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter Spiel / märchenhaft / Familie		
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein			Zentraldatei: 17.07.2018		
Verlag Datum			_____		

Inhaltsangabe
 Na nu! Der Wolf frisst die Großmutter nachdem Rotkäppchen den Kuchen bringt? Hier muss geordnet werden!

Beurteilungstext
 Die bekannten Märchen der Gebrüder Grimm „Hänsel und Gretel“, „Schneewittchen“ sowie „Rotkäppchen“ wurden bereits vielfach adaptiert. So auch mit dieser „Märchen Memo Box“. Sie beinhaltet ein kleines Märchenbuch, in welchem die drei bekannten Märchen abgedruckt sind. Ihre Sprache ist verständlich: die für Märchen typischen Formeln wurden zumeist gebraucht, sie sind bündig und nicht zu langatmig erzählt. Das Besondere an diesem Märchenbuch sind die Illustrationen. Es gibt zwölf zu einem jeden Märchen. Sie sind teils surreal gezeichnet und erinnern dadurch an einen Comic. Die abgebildeten Figuren haben große Köpfe, wirken jedoch sehr authentisch. Mimik sowie Gestik sprechen Bände. Diese sehr kindgerechten Illustrationen zeichnen das Märchenbuch aus und tragen die Erzählungen. Weiterhin dienen sie als Grundlage für das Spiel.
 Dieses Spiel besteht aus insgesamt 36 Bildkarten. Allesamt sind dem Märchenbuch entnommene Bilder, um eine kleine Zahl am rechten unteren Bildrand ergänzt. Jedes Märchen hat eine andere Hintergrundfarbe der Zahlen 1 bis 12, welche eine Erzählung umfassen. Zudem ist die Rückseite der einzelnen Märchenkarten dem jeweiligen Märchen zugeordnet: bei „Rotkäppchen“ ist ein Wolf abgebildet, bei „Hänsel und Gretel“ das Hexenhaus und bei „Schneewittchen“ Schneewittchen im Spiegel. In der Spielanleitung wird verständlich sowie adressatengerecht erklärt, dass Ziel dieses Spiels das Finden der richtigen Reihenfolge der Bildkarten darstellt. So gilt es bei dem Spiel Ordnung in die durcheinandergeratene Märchenreihenfolge zu bringen und sich – ähnlich wie bei einem Memory – die Anordnung der Bildkarten auf dem Spielfeld zu merken. Die Spielidee ist simpel. Die Anleitung beinhaltet einen weiteren Vorschlag einer Spielvariante. Es wäre sehr gut denkbar und wünschenswert, hier noch weitere zu ergänzen. Das kleine Märchenbuch, die Bildkarten sowie die Anleitung befinden sich in einer stabilen, kleinen sowie ansehnlich gestalteten Box, welche sich unkompliziert transportieren lässt. Insgesamt lässt sich festhalten, dass es sich um eine gut umgesetzte Spielidee zur intensiven Auseinandersetzung mit drei bekannten deutschen Hausmärchen handelt.

14 Bremen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	wb Kürzel	Nr. 1418066
Verf./Bearb./Hrsg.: Artymowska, Aleksandra Zuname Vorname			ID: 181418066	
Illustrator/-in (Name, Vorn.) Müller, Claudia 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	
Mit 80 Rätseln um die Welt Titel			Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Reihe			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 type="checkbox"/> 10-11	
978-3-89777-974-7 ISBN		80 Seitenzahl	16,95 Preis (EURO)	
Moses Verlag		Kempen Ort	2018 Jahr	
Buch (Print, gebunden) Medienart/Ausführung		Bilderbuch Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum:		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
Inhaltsangabe 40 Doppelseiten mit je zwei Rätseln zu den Bildern fordern zum Suchen auf.			Zentraldatei: Verlag Datum	

Beurteilungstext

Der berühmte Roman soll beim Entstehen dieses Rätselbuches Pate gestanden haben. Auch der Schlagersänger Karel Gott wollte schon um die ganze Welt, "... und die Taschen voller Geld", die Älteren erinnern sich. Auf 40 Doppelseiten ist jeweils eine Zeichnung mit vielen Details zu finden. Zu jedem Bild gibt es zwei Suchaufgaben. Eine Seite ist voll mit unterschiedlich großen Buddelschiffen, die alle mit einer Leiter oder Stäben verbunden sind. Die Leser*innen werden aufgefordert, die Leitern rauf und runter zu klettern (natürlich mit dem Finger oder dem Auge) und über die Planken zu laufen, um zu der leeren Flasche zu gelangen. Also ein Labyrinth, das zu erforschen ist. Die zweite Aufgabe auf dieser Seite lautet: In diesem Bild ist ein Paddel versteckt, kannst du es finden? Also ein Suchbild. So haben wir mal ganz viele Ballons, an denen ein Gegenstand zu finden ist, der nicht den anderen gleicht, oder wir sehen ganz viele Pagoden und einen Leuchtturm, der sich von den vielen Pagoden kaum unterscheidet, aber gefunden werden muss. Mal sind Katzen versteckt oder es müssen Teekannen zwischen hängenden Laternen entdeckt werden. Ein paar Seiten beschäftigen sich auch mit bekannten Wahrzeichen, so finden wir den zerlegten Eifelturm oder die Freiheitstatue, die den richtigen Gegenstand für ihre Hand braucht. Die Zeichnungen sind sehr filigran und mit vielen Details versehen, oder besser mit wiederkehrenden Motiven bestückt. Wir entdecken Gebäude aus unterschiedlichen Kulturen, viele fliegende Gegenstände und andere verschlungene Landschaften, die alle enträtselt werden wollen.

Wer sich mit diesem Buch auf die Reise begibt, muss seine Augen gut schulen, um all die Fragen beantworten zu können, denn es muss ganz genau hingesehen werden, um die versteckten Dinge zu finden..

10 Baden-Württemberg Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	uh Kürzel	Nr. 10180827415
Verf./Bearb./Hrsg.: Artymowska, Aleksandra Zuname Vorname			ID: 1810180827415	
Artymowska, Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Müller, Claudia Übersetz. von (Name, Vorn.)	Englisch Übersetz. aus Sprache	Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Mit 80 Rätseln um die Welt Titel			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
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	
978-3-89777-974-7 ISBN	96 Seitenzahl	16,95 Preis (EURO)		
Moses Verlag	Kempen Ort	2018 Jahr		
Buch (Print, gebunden) Medienart/Ausführung	Sonstige Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	Schlagwörter	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum:	Spiel	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
			Zentraldatei: 27.08.2018	
			Verlag Datum	

Inhaltsangabe
 Einmal um die ganze Welt und das vom Sofa von zu Hause? Durch riesige Labyrinth, spannende Häfen und fantastische Städte kann man sich hier Durch- Rätseln.

Beurteilungstext
 Auf dem ersten Blick fällt auf, dass dieses Rätselbuch in Anlehnung des Buchklassikers „In 80 Tagen um die Welt“ von Jules Verne entstanden ist. In diesem Klassiker sagte Phileas Fogg: "Ich wette, dass ich es schaffe, in 80 Tagen oder weniger einmal um die ganze Welt zu reisen; in eintausendneunhunderzwanzig Stunden oder einhundertundfünfzehntausend Minuten. Wer will mit mir wetten?". Diese Aussage/ Frage, in abgewandelter Form, könnten Eltern auch ihren Kindern stellen, um sich anschließend mit ihnen auf eine spannende Rätselreise durchs Buch zu begeben.

Besonders gut haben mir die doppelseitigen Illustrationen gefallen. Diese sind nicht nur großflächig und farbintensiv, sondern auch sehr detailreich. Zu Beginn wird man manchmal von all den Details in Form von Schnörkeln und Mustern schier erschlagen. Man weiß gar nicht, wo man zuerst hinsehen soll. Überall gibt es was zu entdecken. Sich dann auch noch auf das Rätsel zu konzentrieren, ist dann auch nicht immer ganz einfach.

Auf jeder Doppelseite befinden sich zwei Rätsel. Diese sind zum Teil recht schwer zu lösen. So muss man sich beispielsweise schon sehr konzentrieren, um aus gefühlten 1000 Heißluftballons zwei gleiche zu entdecken. Zwar sind die Farben nicht so „leuchtend“ wie in anderen Büchern, doch die vielen Muster lenken einen sehr ab. Daher kann es schon mal gut und gerne 10 bis 15 Minuten dauern, um ein Rätsel zu lösen. Durchhaltevermögen, Konzentration und eine gute Frustrationstoleranz sind hier sehr gefragt.

Die Welt wird in Form von Rätseln bereist. Mal soll man ein von Indien inspiriertes Rätsel lösen, ein anderes Mal spielt sich das Rätsel in Asien ab. Dies wird zwar nicht explizid beschrieben, doch die Bilder sprechen für sich. So werden z.B. landestypische Gebäude dargestellt. Doch nicht immer kann man erkennen, welches Land es sein soll. Oft werden Dinge gezeichnet, die man in fast jedem Land finden kann. Z.B. Häfen, Heißluftballons und Gewässer.

Als ganz großen Nachteil empfand ich die Buchbindung. Diese ist zwar sehr stabil, was auf der einen Seite ideal ist, wenn man das Buch oft anschaut, da es lange haltbar ist. Bei diesem Buch ist dies aber auch ein Nachteil, weil die Bilder beide Seiten überspannen und so einige Details im Falz verloren gehen. Vor allem bei den Labyrinthen und Irrwegen stört dies sehr, da man dann dem Weg nur noch mit großer Mühe folgen kann.

Für den Preis des Buches bekommt man zwar einiges geboten, jedoch kann man alle Rätsel nur einmal lösen, wenn man sich dazu entscheidet mit einem Stift zu arbeiten. Gerade Kinder brauchen die visuelle Unterstützung, um schwierige Rätsel lösen zu können.

Jugendliteratur und Medien Arbeitsgemeinschaft Jugendliteratur und Medien der GEW - www.ajum.de

..... Beschichtete Seiten (zum abwischen) wären daher ideal gewesen, da man so die Möglichkeit gehabt hätte, die Rätsel mehrmals zu lösen. Selbst wenn man z.B. Bleistiftlinien ausradiert bleiben Spuren übrig, die die Lösungen vorgeben.

Ein guter Aspekt dieses Spielbuches sind die Lösungen am Buchende. Falls man es also mal nicht schafft ein Rätsel zu lösen, oder wissen will, ob man es richtig gelöst hat, muss man sich nicht ärgern, sondern kann nachschauen, ob es stimmt bzw. was die Lösung gewesen wäre.

14 Bremen **wb** **Nr. 1418152**
 Landesstelle Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname) Kürzel

Verf./Bearb./Hrsg.: Cantzler, Christoph
 Zuname Vorname
Susa, Monika
 Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache

ID: 181418152
 Bewertung sehr empfehlenswert ..
 empfehlenswert ..
 eingeschränkt empf.
 nicht empfehlenswert ..

Na, wer schwimmt denn hier
 Titel
 Reihe
 ISBN Seitenzahl **12,95**
 Preis (EURO)
Moses Verlag **Kempten** **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

Spiel / Arbeitsheft **Sonstige** **Ja**
 Medienart/Ausführung Gattung Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? (Wolgast-Preis)

Schlagwörter
Meerestiere

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

Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)
Art. Nr. 60054-0918

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

Inhaltsangabe
 32 unterschiedliche Meeresbewohner gibt es zu erraten. Na, dann mal los!

Beurteilungstext
 Walhai, grüne Meeresschildkröte, Anemonenfisch, Strandkrabbe, Haarstern und 27 andere Meeresbewohner können in diesem Spiel erraten werden. Die kleinen, quadratischen Karten mit dem jeweiligen Tier werden in der Mitte des Tische, für alle sichtbar, gelegt. Zu jedem Tier gibt es auch eine Karte mit jeweils sieben Informationen über dieses Lebewesen. Wer ist ein eleganter Schwimmer und Taucher und bewegt sich an Land tollpatschig? Wer kann 35 km/h schnell schwimmen und 200 Meter tief tauchen? Diese Wesen leben auch an der Nordseeküste und spezielle Rettungsstationen kümmern sich um verwaiste Jungtiere. Na klar, hier handelt es sich um den Seehund, das kann man/muss man geradezu erraten. Bei manchen Tieren sind die Informationen sehr deutlich und auch am Bild zu erkennen, allerdings, muss man dann auch die richtige Nummer wählen, was bei sieben Infos ja nicht immer passiert. Wenn alle Mitspieler ihren Platz eingenommen haben, ist eine/r für eine Runde der Quizmaster und nimmt eine Infokarte vom Stapel. Jetzt kann gefagt werden, wenn man nach einer Antwort noch nicht genau weiß um welches Tier es sich handeln könnte, kann man eine zweite Antwort verlangen, muss dann aber einen Chip abgeben, von denen man nicht so viele besitzt. Ist das Tier erraten, geht es weiter und der Nächste ist jetzt Quizmaster. Die quadratischen Karten zeigen die Tiere in ihrer ganzen Schönheit. Bei den Informationen zu den Tieren erfährt man eine Menge über die Lebensgewohnheiten und Besonderheiten dieser Meeresbewohner. Man könnte also sagen, man wird zum Experten, wenn man das Spiel häufiger spielt, kennt man sich aus im Meer und man kann sicherlich mit seinem Wissen Eindruck erwecken. Eine schöne Idee, die auch noch den Schutz und die Achtung vor den Lebewesen im Blick hat.

