

<b>18 Niedersachsen</b> Landesstelle	<b>18Hildesheim</b> Ausschuss	<b>sh</b> Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>Nr. 18181011</b> Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Brooks, Max</b> Zuname Vorname		ID: 1818181011	
Illustrator/-in (Name, Vorn.) <b>Shanel, Joseph</b> Übersetz. von (Name, Vorn.)		Bewertung <input type="radio"/> <b>sehr empfehlenswert</b> <input checked="" type="radio"/> <b>empfehlenswert</b> <input type="radio"/> <b>eingeschränkt empf.</b> <input type="radio"/> <b>nicht empfehlenswert</b>	
<b>Englisch</b> Übersetz. aus Sprache		Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>	
<b>Minecraft - Die Insel</b> Titel		Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11	
Reihe			
<b>978-3-505-14072-3</b> ISBN	<b>320</b> Seitenzahl	<b>14,00</b> Preis (EURO)	
<b>Egmont F. Schneider</b> Verlag	<b>Köln</b> Ort	<b>2018</b> Jahr	
<b>Buch (Print, gebunden)</b> Medienart/Ausführung	<b>Fantastik</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>	<b>Erstelldatum:</b> .....		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Schlagwörter <b>Abenteuer / Spiel / Junge / ..</b>	
		Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b>	
		Zentraldatei: <b>04.07.2018</b>	
		Verlag Datum	

**Inhaltsangabe**  
 Die Hauptfigur dieser Geschichte landet plötzlich und unerwartet in einem seltsamen Meer und kämpft sich an Land.

**Beurteilungstext**  
 Dabei staunt die Person über ihr eigenes Aussehen genauso wie über die Welt um sie herum. Ganz offensichtlich ist die Hauptfigur männlich. Man erfährt den Namen allerdings nicht. Scheinbar sah er früher anders aus, also nicht so würfelförmig wie heute. Auch die Welt um ihn herum sieht anders aus und funktioniert ganz offensichtlich nach anderen Maßstäben. Man kann ein Stück aus einem Baum oder einem Felsen herausschlagen, das herausgeschlagene Teil ist immer würfelförmig, und der Rest der Welt bleibt unberührt.

Bald findet unser Held auch heraus, dass er bestimmte Dinge einsammeln kann. Dafür dienen Flächen auf seinen auch würfelförmigen Händen.

Er stellt ebenso fest, dass er beinahe allein auf der Insel ist. Außer ihm leben dort noch ein paar Tiere, Kühe, Schafe und Hühner. Als es dunkel wird, bemerkt er leider und überraschend, dass er sich gegen Angreifer wehren muss. Außerdem bekommt er Hunger, und wenn er hungrig ist, hat er nicht so viel Kraft.

Damit sind seine Aufgaben festgelegt. Er muss sich schützen bzw. wehren können und er braucht Nahrung. Feuer bzw. Licht wären auch nicht schlecht.

Wer das Spiel Minecraft kennt, weiß worum es geht. Wer das Spiel nicht kennt, erfährt es aus der Geschichte und kann daran mindestens genauso viel Freude haben wie eingefleischte Spielefans.

Da die Leserinnen und Leser eins zu eins hören bzw. eben lesen können, was die Hauptfigur tut, denkt und fühlt, sind sie ganz nah dran und können sich entweder über ihn amüsieren, weil er eben das Spielprinzip noch nicht verstanden hat oder mit ihm mitfiebern, weil sie auch nicht wissen, wie es besser gehen würde.

Stilistisch ist das Buch eindeutig an die Zielgruppe, Jugendliche ab zwölf Jahren, angepasst. Es ist gleichzeitig humorvoll und spannend und lässt sich problemlos verstehen.

Der Autor spart dabei nicht mit philosophischen Überlegungen seiner Figur, die sich jedoch alle im Minecraft Universum abspielen und nur gelegentlich noch Reminiszenzen an die frühere Lebenswelt des Helden bergen. (Ist es richtig, Tiere zu töten?)  
 Der Umschlag ist in Schwarz gehalten und zeigt ganz eindeutig Abbildungen aus dem Spiel, sodass alle Leserinnen und Leser wohl wissen, worauf sie sich einlassen, wenn sie das Buch aufschlagen.

Da die Stimme des Erzählers eine authentische zu sein scheint, macht es Veranügen, der Hauptfigur durch die verschiedenen Abenteuer zu

Die Inhalte des Erklärs sind dokumentarisch zu beschreiben, nicht zu vergleichen, der Hauptpunkt sollen die Verbindungen zwischen den folgen.

<b>19 Nordrhein-Westfalen</b>		<b>9</b>	<b>Nr. 1918661</b>
Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Hutchison, Barry</b>		ID: 181918661	
Zuname Vorname		Bewertung	
<b>Wais, Johanna</b>		<input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Übersetz. von (Name, Vorn.)	<b>Englisch</b>	Übersetz. aus Sprache
<b>S.P.U.K. Sammler paranormalen Unregelmäßigkeiten - Das Tentakel</b>		Einsatzmöglichkeiten	
Titel		<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 type="checkbox"/> 4-5 <input 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	
<b>978-3-505-14193-5</b>	<b>260</b>	<b>14,00</b>	
ISBN	Seitenzahl	Preis (EURO)	
<b>Egmont F. Schneider</b>	<b>Köln</b>	<b>2018</b>	
Verlag	Ort	Jahr	
<b>Buch (Print, gebunden)</b>	<b>Fantastik</b>	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja	
Medienart/Ausführung	Gattung	(Wolgast-Preis)	
Empfehl. für Taschenbuchtipp	<input type="checkbox"/> Ja	<b>Erstelldatum:</b> .....	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Schlagwörter	
.....		<b>fantastisch / märchenhaft /</b>	
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....		Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
.....		Zentraldatei: <b>09.11.2018</b>	
.....		Verlag Datum	

**Inhaltsangabe**  
 Denzel, ein kleiner Junge, wird aus seinem Alltag gerissen und soll plötzlich einer geheimen Organisation helfen, gefährliche Geister zu jagen und einzusperrern.

**Beurteilungstext**  
 Der Geschichte „Das Tentakel Spektakel“ kann man nicht an jeder Stelle hundert prozentig folgen, denn es geht sehr phantastisch, manchmal unglaublich zu. Der Protagonist, ein kleiner Junge namens Denzel, wird aus seinem normalen Alltag gerissen, als ein Geist oder Monster bedrohlich in seinem Zimmer auftaucht. Wenig später explodiert das Fenster und Sciencefiction Figuren, die sogenannten S.P.U.K. tauchen auf und geben sich als Geisterjäger zu erkennen. Es beginnt eine rasante Geschichte in deren Verlauf Denzel und auch sein Schulfreund Schmitti in eine Parallelwelt geraten, in der eine Organisation – die Sammler paranormalen Unregelmäßigkeiten, kurz S.P.U.K. – mit martialischem Waffen- und Technikaufwand, sowie diversen Zauberkräften Geister jagd, fängt und unschädlich macht. Geister, die uns normale Menschen bedrohen und verängstigen. Kindlich unbedarft, aber dennoch mutig und mit der Fähigkeit unsichtbare Geister zu sehen, erlebt Denzel, wie er zunächst umworben wird mitzumachen, später dann gezwungen wird in der Gruppe zu bleiben. Als sich herausstellt, dass die Chefin der S.P.U.K. Quinn eine Katastrophe heraufbeschwört und mit dem Geisterreich den Schlund zur Hölle öffnen will, gelingt es Denzel und Schmitti, der sich selbst auch als Geist outet, zusammen mit den Kämpfern Samara und Boyle alles zum Guten zu wenden.  
 Obwohl es auch Mädchen und Frauen in der Geschichte gibt, die etwas zu sagen haben bzw. über Zauberkräfte verfügen und die „Eltern“ von Denzel zwei Männer sind, befriedigt der Großteil der Story die typischen Klischees von Männern als machohaften Kämpfern mit gefährlichen Superwaffen, die Tod bringen eingesetzt natürlich immer nur dem Guten und der gerechten Sache dienen.  
 Wenn man unerfahren im Lesen von Sciencefiction Geschichten ist, kommt man am Anfang schwer in die Geschichte rein, am Ende wirken die Lösungen der Probleme dann auch arg konstruiert.  
 Im Frühjahr soll eine Fortsetzung erscheinen.

<b>18 Niedersachsen</b> Landesstelle	<b>18Hildesheim</b> Ausschuss	..... Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>sh</b> Kürzel	<b>Nr. 18181014</b> .....
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Goldfarb, Tobias</b> Zuname Vorname			ID: 1818181014	
<b>Leykamm, Martina</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache			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>	
<b>Spekulatius der Weihnachtsdrache</b> Titel			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>	
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	
<b>978-3-505-14213-0</b> ISBN	<b>188</b> Seitenzahl	<b>12,00</b> Preis (EURO)		
<b>Egmont F. Schneider</b> Verlag	<b>Köln</b> Ort	<b>2018</b> Jahr		
<b>Buch (Print, gebunden)</b> Medienart/Ausführung	<b>Fantastik</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? (Wolgast-Preis)	Schlagwörter <b>Abenteuer / Familie /</b> ..... ..... .....	
Empfehl. für Taschenbuchtipp	<input type="checkbox"/> <b>Ja</b>	<input type="checkbox"/> <b>Ja</b>		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) ..... ..... .....			Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b> Zentraldatei: <b>20.11.2018</b> Verlag Datum	
Erstelldatum: .....				

**Inhaltsangabe**

Mats ist – nach Ansicht seiner Mutter – zu alt für ihren selbstgebastelten Adventskalender mit kleinen Päckchen und Süßigkeiten. Stattdessen bekommt er einen Kalender mit schlaun Sprüchen, die ihn ziemlich verärgern. Doch als er durch die Stadt läuft, sieht er genau den Spruch, den er an diesem Tag aus dem Kalender genommen hat, an einem Schaufenster. Als er hineingeht, trifft er auf die Besitzerin, Frau Karma, die ihm ein goldenes Ei schenkt, das sie von einer Reise mitgebracht hat.

**Beurteilungstext**

Danach verändert sich alles für Mats. Aus dem Ei schlüpft ein winziger Weihnachtsdrache. Er ist golden, hat kleine Flügel und lernt bald, sich mit ihnen zu verständigen. Mats kleine Schwester Matilda weiß auch Bescheid und unterstützt Mats tatkräftig dabei, den kleinen Drachen vor den Eltern und allen anderen versteckt zu halten.

Das ist nicht ganz so einfach, wie es sich anhört. Wie der Drache „Specki“ Spekulatius fliegen lernt, warum er so gerne Lebkuchen frisst und Kakao trinkt, was er als Pipi von sich gibt, woher er stammt und worin sein Geheimnis besteht, das alles wird in den 24 Kapiteln dieses wundervollen Adventskalender-Weihnachtsbuches stimmungsvoll erzählt.

Das Buch ist in Weihnachtsrot eingebunden. Die einzelnen Kapitel sind immer 7 Seiten lang, sodass man etwa ein Viertelstündchen zum Vorlesen benötigt. Der Text wird von zahlreichen, niedlichen, aber nicht süßlichen Illustrationen begleitet. Sie lockern den Text auf, sind humorvoll und bieten Anlass zum Austausch über das Gelesene bzw. Gehörte. Kinder werden einen Heidenspaß an der ganz besonderen Sprache des kleinen Drachen haben – sie eignet sich perfekt zum Nachmachen.

Jedes Kapitel beginnt mit einer bunt gestalteten Seite auf grünem Grund, die den Tag angibt, an dem dieser Teil der Geschichte gelesen werden sollte, wenn man bis Weihnachten alles wissen möchte, was es mit Spekulatius auf sich hat und ob die ganze Sache gut ausgeht. Ich gehe allerdings davon aus, dass die meisten Familien eher alles ausgelesen haben. Das wäre aber auch nicht schlimm. Beim zweiten Lesen entdeckt man sicher noch Details, die einem entgangen sind.

<b>23 Sachsen-Anhalt</b>	Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>ThoBi</b>	Nr. <b>23181222101</b>
Verf./Bearb./Hrsg.: <b>Brallier, Max</b> Zuname Vorname				ID: 1723181222101	
<b>Holgate, Douglas</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		<b>Kilian, Kai</b> Übersetz. von (Name, Vorn.)		Englisch Übersetz. aus Sprache	
<b>Zombieparade</b> Titel				Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
<b>Jack, der Monsterschreck</b> Reihe				Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
<b>978-3-505-13901-7</b> ISBN		<b>305</b> Seitenzahl		<b>14,00</b> Preis (EURO)	
<b>Egmont F. Schneider</b> Verlag		<b>Köln</b> Ort		<b>2017</b> Jahr	
<b>Buch (Print, gebunden)</b> Medienart/Ausführung		<b>Fantastik</b> Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum:		Schlagwörter <b>Abenteurer / Außenseiter /</b> .....	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) <b>2. Band der Reihe</b>				Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: <b>22.12.2018</b> Verlag Datum	

**Inhaltsangabe**  
 Es ist nicht leicht, ein Held zu sein; in einer Welt, wo hinter jeder Ecke ein Monster lauert. Und selbst, wenn eins besiegt ist, wartet schon das nächste auf dich. So geht es Jack und seinen Freunden, die sich in ihrer Stadt einer Monsterinvasion aus einer anderen Dimension gegenüber sehen und hoffen, dass sie das alles irgendwie überleben werden.

**Beurteilungstext**  
 Früher war die Welt voller Hexen, Kobolde und Geister. Das Unheimliche war zahlreich und hatte viele Namen. Die Welt von Jack Sullivan aus unserer Gegenwart ist zunächst lediglich voller Monster. Wie es dazu kam, erzählt der erste Band der Reihe. Am Beginn des vorliegenden zweiten Bandes ist deren Existenz eine akzeptierte Tatsache. Jack und seine Freunde Quint, Jane und Dirk sind ein fast schon routiniertes Team in einer postapokalyptischen Welt und im Umgang mit den Monstern. Sie beherrschen Verstecken, Weglaufen, Schreien, aber auch Fallenstellen und Zuschlagen. Nachdem sie sich im Chaos der Monsterinvasion eingerichtet haben, sind sie dabei, die Gefahr zu analysieren. Sie arbeiten an einem Monsterhandbuch. So kommt die gestaltlose Menge der "Monster" doch noch zu einer individuellen Beschreibung.  
 Die Welt von Jack ist auch voller Erinnerungen. Es ist nichts mehr so, wie es war. Die Erwachsenen sind weg. Die Schule ist geschlossen. Im Einkaufszentrum hat sich ein gigantischer Wurm eingenistet. Vieles hat seine Bedeutung verloren. Wer braucht noch Handyhüllen? Wird es jemals wieder einen Spiderman-Film geben? Einige Dinge werden mehr vermisst als andere. Es gibt keine Pizza mehr und auch keine Musik! Der Kampf ums Überleben lässt wenig Raum für die verfeinerten Formen der Freizeitgestaltung. Die Plötzlichkeit mit der sich das Leben der Kinder geändert hat, wird relativ locker hingenommen, vielleicht weil die Invasion jetzt ein halbes Jahr zurückliegt. Die Erzählung ist allerdings an den psychischen Reaktionen auf die Apokalypse nur begrenzt interessiert. Ihr Schwerpunkt liegt auf der physischen Reaktion, der "Action". Dafür bietet die neuen Welt reichlichen Stoff. Jeder Ort, obwohl einst bekannt, birgt Überraschungen und neue Gefahren. Selbst die Monster verändern sich. Einige können sogar sprechen oder zu Freunden werden. Andere scheinen selbst Opfer von Attacken zu werden. Die Zombies werden zum Beispiel weniger und folgen einem seltsamen Kreischen, das die Stille der Nacht zerreißt. Für Jack ist das Leben besser, weil er als Waise nur eine Pflegefamilie hatte, die er nicht besonders mochte. Seine Freunde, das Leben im Baumhaus und mit den Monstern bieten ihm eine Familie und eine Aufgabe, die mehr mit seinen computerspielerzeugten Vorstellungen übereinstimmt. Nun kann er sein Schicksal selbst in die Hand nehmen und Verantwortung tragen. Letzteres ist ein durchgängiges Thema der Erzählung. Wenn man Menschen (und Monster) an sich heranlässt, werden sie zu einem Teil von einem selbst. Dann entwickeln sich Zukunftsängste, Mitgefühl und Sorgen. Hier würde ich mir mehr Differenzierungen wünschen, vor allem aus der Perspektive der anderen Figuren. Wenn es jedoch um die Rettung der Welt geht, dann ist anscheinend wenig Platz für die Nuancen zwischenmenschlicher Beziehungen. In diesem Sinne bietet das Buch unterhaltsame Action eines Teenager-Monsterbekämpfungsteams, was auch durch die comicartigen Illustrationen unterstützt wird. Sie visualisieren vom Text gleichfalls beschriebene Situationen, aber ergänzen sie auch, indem sie das Geschehen und den Dialog weiterführen und (meist ironisch) kommentieren. Der Heroismus der Hauptfigur wird hinterfragt, weniger psychologisch, mehr parodistisch. Der Held muss wieder auf den Boden der Tatsachen kommen, damit er nicht den Verstand aus Sorge verliert und seine Familie vernichtet, wie es dem antiken Heroen Herkules zugeschrieben wird. Insofern könnte beim Thema "Last des Heldenaseins" das Buch auch Stoff zum Nachdenken bieten, wenn ein Veraleich zu anderen Geschichten voraenommen wird.

Vorbereitung des Buch zum Buch zum Nachdenken bieten, wenn ein Vergleich zu anderen Dokumenten vorgenommen wird.  
[Thomas Bitterlich]