

19 Nordrhein-Westfalen Landesstelle	Ausschuss	76 Bearbeitung (Name, Vorname)	Nr. 1919215 Kürzel
Verf./Bearb./Hrsg.: Metcalf, Dan Zuname Vorname		ID: 1919215	
Blecha, Aaron Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Flegler, Leena Übersetz. von (Name, Vorn.)	Englisch Übersetz. aus Sprache	
Das Coda-Programm Titel		Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Dino Wars Reihe	978-3-505-14253-6 ISBN	156 Seitenzahl	10,00 Preis (EURO)
Egmont F. Schneider Verlag	Köln Ort	2019 Jahr	
Buch (Print, gebunden) Medienart/Ausführung		Erzählung / Roman Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum:	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Schlagwörter Abenteuer / fantastisch /	
		Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
		Zentraldatei:	
		Verlag Datum	

Inhaltsangabe
 Eine umgekehrte Zukunftsvision: Die Menschen sind beinahe ausgestorben, gentechnisch veränderte Dinosaurier regieren den Planeten Erde. Eine Gruppe von Kindern und ihr Dino-Freund Ole lösen versehentlich einen Code aus, dessen Folgen sie unbedingt verhindern müssen ...

Beurteilungstext
 Der Band verbindet verschiedene Genres miteinander; die Erzählung ist gleichzeitig Zukunftsvision und Abenteuerroman, die Dinosaurier aus der Vergangenheit werden Teil einer Science Fiction-Geschichte für Kinder.
 Damit eröffnet sich ein vielfältiges Lesepublikum: Sowohl die Interessen der Science Fiction-Fans als auch die der Dinosaurier-Freunde werden berücksichtigt und finden in der Kindergruppe um Alex, Ben, Clara und Penny Identifikationspotential. Die Figuren selbst sind jedoch sehr einseitig klischeehaft gezeichnet: Clara ist die schlaue (im Klappentext "neunmalklug") Schwester vom draufgängerischen und sportlichen Alex; auf diese Rollen sind die Kinder im Laufe der Handlung auch festgelegt. Die Kindergruppe erinnert an die Protagonisten der TKKG-Reihe, in der auch jeder Figur eine Eigenschaft zugeschrieben wurde und es wenig Bewegung in den Personen gab.
 Die Erzählung funktioniert sehr schnell - die Kinder spielen in einer Höhle, stehen auf einmal in einer Einsatzzentrale und lösen einen Code aus, der ihre gesamte Welt - und das Leben aller Dinos - auslöschen könnte. Um das zu verhindern, müssen sie Kristalle finden. Der Klappentext macht es spannend: Werden sie es schaffen, das Code-Programm zu stoppen?
 Die Erzählung ähnelt einer Folge einer Fernsehserie; das Buch ist als leichte Kost und Teil einer Reihe konzipiert; das Ende des Buchs ist offen ... Fortsetzung folgt also, Folgebände wird es definitiv geben.
 Ich bin unsicher, was ich von dem Buch halten soll. Es ist vielleicht eine Möglichkeit, eher lese-unwillige Kinder über ihre Interessen an Dinos oder Star Wars (an dessen Schriftzug der Titel des Buchs wohl angelehnt ist) zum Lesen zu bewegen. Generell wirkt es auf mich eher zu sehr gemischt, zu sehr auf Trend-Themen gesetzt - schwierig zu erklären. "Schnelles Lesefutter ohne Nachhall" erklärt es vielleicht ganz gut.

19 Nordrhein-Westfalen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	163 Kürzel	Nr. 1919122
Verf./Bearb./Hrsg.: Hutchison, Barry Zuname Vorname			ID: 1919122	
Meinzold, Maximilian Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Wais, Johanna 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	
S.P.U.K. Sammler paranormalen Unregelmäßigkeiten Die Titel			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
S.P.U.K. Reihe			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	
978-3-505-14200-0 ISBN	251 Seitenzahl	14,00 Preis (EURO)		
Egmont F. Schneider Verlag	Köln Ort	2019 Jahr		
Buch (Print, gebunden) Medienart/Ausführung	Erzählung / Roman Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	Schlagwörter Spukgeschichten, Geister,	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum:		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) Für Zuhause oder die Klassenbibliothek			Internet? <input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum	

Inhaltsangabe
 Ein Junge mit einer ungewöhnlichen Gabe und einem noch ungewöhnlicheren Freund... verrückte Geister, schräge Witze und spannende Action: das perfekte Leseabenteuer für Jungs!

Beurteilungstext
 Das Buch ist der zweite Band der Reihe S.P.U.K. Sammler paranormalen Unregelmäßigkeiten. Hauptpersonen sind Denzel und dessen bester Freund Schmitti (ein jahrhundertealter Geist). Dieser fällt besonders durch eigenwillige Besonderheiten auf. Ein für Kindern vermutlich witziger Gedanke, dass ein Geist Teil einer Geisterjägerorganisation ist. Denzel und Schmitti werden nach New York in die Zentrale der Geisterjäger gerufen, um dort mit zwei weiteren Agenten (Weinberg und Martinez) zu Arbeiten. In New York tauch in den Gewässern vermehrt ein gigantischer Monsterhai auf. Sie treffen allerdings auch auf viele andere paranormale Überraschungen (z.B. auf King Kong). Die Absurdität der Abenteuer kann einen entweder in den Bann ziehen oder aber vor allem lächerlich wirken. Dieses Buch ist Geschmackssache. Warum es nur für Jungs empfohlen wird, ist schleierhaft. Das Buch kann durchaus auch für Mädchen lesenswert sein, wodurch der Klappentext diese Lesergruppe abschrecken könnte und für Schubladendenken sorgt. Die Geisterjäger müssen sich einigen Herausforderungen und Gegnern stellen, etwas schade ist allerdings, dass man auf den Monsterhai (Titel) erst relativ spät trifft. Die Erzählungen bis dahin wirken etwas ausschweifend und befriedigen den Wunsch nach paranormalen Aktivitäten nur bedingt. Als Vorlesebuch für die Klasse ist es nicht geeignet, kann aber dennoch in die Klassenbibliothek integriert werden. Das Schriftbild ist angenehm und die Kapitel umfassen immer ungefähr 10 Seiten und können von jungen Lesern (sowie Lesemuffel) daher auch eigenständig bewältigt werden, obwohl es mit 251 Seiten relativ umfangreich ist. Bilder findet man keine, außer die Haifischflossen, die jeden Kapitelanfang schmücken.

16 Hessen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	Kürzel	Nr. 16180132
Verf./Bearb./Hrsg.: Anderson, Laura Ellen Zuname Vorname			ID: 1816180132	
Illustrator/-in (Name, Vorn.) Segerer, Katrin Übersetz. von (Name, Vorn.)			English Übersetz. aus Sprache	
Vampire tanzen nicht mit Feen Titel			Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Amalia von Flatter Reihe			Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input checked="" type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
978-3-505-14086-0 ISBN		222 Seitenzahl	12,00 Preis (EURO)	
Egmont F. Schneider Verlag		Köln Ort	2018 Jahr	
Buch (Print, gebunden) Medienart/Ausführung		Erzählung / Roman Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum: 23.04.2019		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter Vampire	
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein			Zentraldatei: _____ Verlag Datum: _____	

Inhaltsangabe
 In Nokturnia fürchten sich Vampire am meisten vor Feen und Glitzer. Die kleine Vampirin Amalia von Flatter muss hier im erste Band ihren Hauskürbis Kürbinian aus den Fängen des fiesen Marillo befreien. Dabei bekommt sie tatkräftige Hilfe ihrer Freunde.

Beurteilungstext
 Amalia von Flatter ist ein kleines Vampirmädchen, das von ihrer Mutter liebevoll "mein kleiner Garstling genannt wird. Sie lebt mit ihren Eltern in Nokturnia – eine Stadt, die im Königreich der Nacht liegt. Dort findet wie jedes Jahr wieder der barbarische Ball statt, zu dem Amalias Eltern einladen. Ziemlich langweilig, wie Amalia findet. Viel lieber würde sie mit ihren Freunden spielen, Zum Beispiel mit Flora, eine seltene Yetiart oder mit ihrem Hauskürbis Kürbinian. Doch ihre Mutter besteht auf ihrer Teilnahme. Dieses Jahr bringt der König seinen Sohn, den Prinzen Marillo mit.
 Sehr zur Freude von Amalia, denn so ist sie nicht das einzige Kind auf diesem langweiligen Ball.
 Zu früh gefreut, denn Prinz Marillo entpuppt sich als arrogant, eingebildet und richtig fies. Trotzdem wird ihm als Prinzen jeder Wunsch erfüllt. Auch als er sich ein Haustier wünscht, bekommt er Amalias Hauskürbis geschenkt.
 Amalia ist untröstlich, und will sich ihren geliebten Hauskürbis zurückholen. Gemeinsam mit ihren Freunden Flora und Todd heckt sie einen Plan aus, um Kürbinian wieder zurückzuholen.
 Bei der Befreiungsaktion stößt sie dann zufällig auf ein Geheimnis des Königs.
 Das Buch ist ideenreich gestaltet, zum Beispiel sind die Seiten abwechselnd schwarz und weiß, dazu werden unterschiedliche Schriftgrößen genutzt. Die schwarz-weißen Zeichnungen sind sehr ausdrucksstark, detailreich und liebevoll gezeichnet und lassen die Geschichte sehr lebendig werden.
 Nebenbei, ohne erhobenen Zeigefinger vermittelt die Autorin auch noch einige Werte, zum Beispiel wie wichtig Freundschaft ist und was man dafür tun muss oder dass es wichtig ist sich eine eigene Meinung zu bilden und dass man diese auch vertreten sollte. Das ist es auch, was dieses Buch so besonders macht, neben all den witzigen und lustigen Szenen, Wortspielereien und neuen Ideen, die das Buch auch zu einem köstlichen Lesespaß werden lässt.