

<b>19 Nordrhein-Westfalen</b> Landesstelle	<b>NRW-2</b> Ausschuss	<b>SZ</b> Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>Nr. 1919365</b> Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Aretz, Veronika</b> Zuname Vorname		ID: 191919365	
<b>Pustelny, Nicole</b> 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	
Übersetz. von (Name, Vorn.)		Übersetz. aus Sprache	
<b>Das Ankunftszenrum</b> Titel		Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
<b>Abenteuer in Mirathasia Bd. 2</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>978-3-944824-78-9</b> ISBN	<b>82</b> Seitenzahl	<b>8,90</b> Preis (EURO)	
<b>VA</b> Verlag	<b>Herzogenrath</b> Ort	<b>2019</b> Jahr	
<b>Taschenbuch / Heft /</b> Medienart/Ausführung	<b>Fantastik</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? (Wolgast-Preis)	<input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipps	<input type="checkbox"/> Ja	<b>Erstelldatum:</b> .....	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Schlagwörter <b>Abenteuer / fantastisch /</b> _____ _____ _____	
Internet?		<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
Zentraldatei:		<b>10.06.2019</b>	
Verlag Datum		.....	

**Inhaltsangabe**  
 Malte langweilt sich und flüchtet nach Mirathasia, einem Land der Fantasie, aus Ideen der Kinder entstanden. Normalerweise verbringt er hier jedes Mal eine unbeschwerte Stunde voller schöner Momente, doch diesmal erwartet ihn eine bösartige Jugendgang, die alle Besucher von Mirathasia terrorisiert. Als selbst die Aufpasser der Fantasiewelt machtlos scheinen, ist Malte froh, seinen neuen Freund Adrian an seiner Seite im Kampf gegen die Bande zu haben.

**Beurteilungstext**  
 Der zweite Band der Reihe "Abenteuer in Mirathasia" beginnt mit einer kurzen Erklärung über das gleichnamige Land der Fantasie, das aus den Ideen der Kinder entsteht und nur von ihnen betreten werden kann. Der Erzähler wendet sich hier direkt an die Leser/innen und fordert sie auf mutig zu sein und durch das magische Tor zu treten, das ihnen die Chance bietet Mirathasia zu erreichen und zu erforschen. Dort, so verspricht der Erzähler, können die Kinder so viele köstliche Muffins verspeisen, wie sie wollen und viele besondere Abenteuer erleben. Außerdem haben sie noch einen Wunsch frei. Nach einer Stunde kehren sie dann in die reale Welt zurück, in der nur eine einzige Minute vergangen ist.  
 Zur Veranschaulichung dieser Einladung folgt eine doppelseitige Lageplanzeichnung der Fantasiewelt, um die Vorstellungskraft der Leser/innen anzuregen.  
 Im nun folgenden Abenteuer begleiten die Entdecker/innen Malte, der schon oft in Mirathasia war. Doch diesmal beginnt sein Abenteuer äußerst schmerzhaft, denn er wird gleich im Ankunftszenrum aus dem Hinterhalt angegriffen. Er verbündet sich mit Adrian, der ebenfalls gerade eingetroffen ist und wird schon bald in einen lebensbedrohlichen Kampf gegen eine jugendliche Gang verwickelt. Da die Aufpasser der Fantasiewelt offenbar nichts von der Existenz dieser Gang in ihrem Land wissen, müssen die Jungen sich selbst verteidigen. Die beiden Jungen hetzen auf der Flucht vor ihren Verfolgern durch verschiedene fantastische Räume des Ankunftszenrums. Sie werden von schnell wachsenden Rohren bedroht und in einem anderen Raum müssen sie auf riesigen, wackelnden Tellern balancieren, unter denen das große Nichts gähnt.  
 Ein wenig erinnert der Aufbau der Erzählung und die Chronologie der Ereignisse an ein Computerspiel, in dem verschiedene Level absolviert werden müssen.  
 Im Laufe der Auseinandersetzung retten die Jungen den geistig zurückgebliebenen Tulio, der von der Gang im Stich gelassen wird, und müssen gegen eine gigantische Spinne kämpfen. Gerade die Situation, in der Tulio erstmals auftaucht, macht aber deutlich, dass die Inhalte des ersten Bandes durchaus vorausgesetzt werden. Malte weiß sofort, wer Tulio ist, was dem Leser, der den ersten Band nicht kennt, nicht einleuchtet.

Die Abenteuererzählung zieht die jungen Leser/innen in ihren Bann und sorgt durch das extrem hohe Erzähltempo im Präsens und die gleichbleibend hohe Spannung für ein sehr kurzweiliges Lesevergnügen. Die 82 Seiten, im für Leseanfänger angenehmen Großdruck, fliegen nur so vorbei. Die Lesemotivation dürfte daher auch für Ungeübte ausreichend hoch sein um sich mit dem Text auseinanderzusetzen zu wollen. Die kurzen Kapitel von ca. 5 - 6 Seiten mit den vorentlastenden Überschriften sorgen für ein überschaubares Lesesumme und fördern so das Durchhaltevermögen.  
 Die anschaulichen Zeichnungen helfen ebenfalls beim Verstehen. Schade sind allerdings die Rechtschreibfehler, die besonders in einem  
**Jugendliteratur und Medien**    Arbeitsgemeinschaft Jugendliteratur und Medien der GEW - www.ajum.de

Die anschaulicheren Zeichnungen können ebenfalls beim Vorlesen dem Lesenden eine Orientierung der Handlung erleichtern, die Zeichnerische in einem Text für Leseanfänger/innen vermieden werden sollten.

Die Sprache ist abwechslungsreich und anschaulich, die Dialoge realistisch und lebendig.

Die Erzählung präsentiert ein Feuerwerk an Fantasie und Ideenreichtum. Da bleibt kaum Zeit einzelne Schwächen des Zusammenhangs zu bemerken. Leider bleibt am Ende z.B. offen, wie es der Jugendgang denn nun gelingen konnte, in Mirathasia so viel Unheil zu stiften und dabei von den Systemen der Aufpasser unerkannt zu bleiben. Ein wirklich entspannter Aufenthalt bleibt Malte und Adrian jedenfalls verwehrt. Sie müssen in ihrer einen Stunde mit allen Mitteln um ihr Leben kämpfen. Langeweile kommt da sicher nicht auf, aber vom anfänglichen Versprechen duftender Muffins und schwindelerregender Rutschen bleibt nichts übrig. Mirathasia wirkt eher dunkel, bedrohlich und vor allem abschreckend.

Die Jungen sind am Ende natürlich trotzdem glücklich, schließlich konnten sie entkommen und haben noch dazu einen Freund gewonnen. Inhaltlich wertvoll ist hier die Situation, in der Malte und Adrian den geistig behinderten Tulio retten, der von der Gang nur ausgenutzt und schließlich in der Not zurückgelassen wird.

Ein empfehlenswertes Buch zur Leseförderung und gegen Langeweile für Kinder im Grundschulalter zwischen 8 und 10 Jahren. Ratsam ist aber die Kenntnis des ersten Bandes.

<b>19 Nordrhein-Westfalen</b> Landesstelle	<b>NRW-2</b> Ausschuss	<b>SZ</b> Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>Nr. 1919364</b> Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Aretz, Veronika</b> Zuname Vorname		ID: 1919364	
<b>Neuwald, Alfred</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		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>	
Übersetz. von (Name, Vorn.)		Übersetz. aus Sprache	
<b>Die Höhle am Meer</b> Titel		Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> <b>Büchereigrundstock</b> <input type="checkbox"/> <b>Klassenlesestoff</b> <input type="checkbox"/> <b>für Arbeitsbücherei</b>	
<b>Schwimmen macht Spaß! Band 5</b> Reihe		Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input type="checkbox"/> 12-13 <input 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	
<b>978-3-944824-68-0</b> ISBN	<b>78</b> Seitenzahl	<b>8,90</b> Preis (EURO)	
<b>VA</b> Verlag	<b>Herzogenrath</b> Ort	<b>2019</b> Jahr	
<b>Taschenbuch / Heft /</b> Medienart/Ausführung		<b>Erzählung / Roman</b> Gattung	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> <b>Ja</b>		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> <b>Ja</b> (Wolgast-Preis)	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) <b>Besonders empfehlenswert als Urlaubslektüre, wenn es ans Meer oder an den See zum Baden geht.</b>		Schlagwörter <b>Schwimmen, Urlaub,</b>	
		Erstelldatum: .....	
		Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b>	
		Zentraldatei: <b>10.06.2019</b>	
		Verlag Datum .....	

**Inhaltsangabe**

Jana und Max machen mit ihren Eltern Urlaub am Meer. Das gemütliche Hotel, das köstliche Essen, das herrliche Wetter und natürlich der wunderschöne Strand und die zerklüftete Felsküste mit ihren geheimnisvollen Höhlen begeistern die beiden. Sie erwerben ein Bodyboard und auf geht's ins Meer. Doch dann wird das Board gestohlen. Ist es vielleicht in einer der Höhlen? Max und Jana machen sich bei Nacht im Sturm auf die gefährliche Suche...

**Beurteilungstext**

Der 5. Band der Reihe "Schwimmen macht Spaß" erzählt eine spannende Geschichte rund um das Thema Schwimmen. Diesmal sind Jana und ihr Bruder Max am Meer und genießen wunderbare Ferien. Aber gerade am Strand und im unbekanntem Gewässer muss man natürlich viele Baderegeln beachten, damit es nicht gefährlich wird. Diese Regeln werden in der Geschichte nach und nach präsent. Angefangen von Janas Wissen, vor dem Schwimmen nicht zu viel zu essen, über die Flaggen am bewachten Badestrand bis hin zu Gefahren von Klippen, in Höhlen am Meer und Wettereinflüssen auf die Strömung, werden viele wichtige Kenntnisse vermittelt. Dies geschieht hier aber nicht belehrend, sondern harmonisch eingebettet in die abenteuerliche Urlaubsgeschichte der Geschwister. Jana weiß beispielsweise ganz genau, dass es keine gute Idee ist, bei Nacht und Sturm allein mit Max zu einer Höhle zu schwimmen um ihr geklautes Board zu suchen. Doch sie lässt sich von Max überreden und gerät in eine Strömung, aus der sich beide nur mit letzter Kraft retten können. Marco, ein einheimischer Junge, hilft den beiden schließlich die Diebesbande zu stellen. Hierbei gerät einer der jugendlichen Diebe ebenfalls in Seenot und muss gerettet werden.

Die Geschichte ist atmosphärisch stimmig. Beginnend mit der Aufregung bei der Ankunft und den ersten umwerfenden Eindrücken am Urlaubsort über die Freude und Ausgelassenheit am Meer bis hin zur brenzlich bedrohlichen und düsteren Atmosphäre beim nächtlichen, gefährlichen Ausflug der beiden Geschwister wird das Abenteuer lebendig und spannend erzählt. Viele Dialoge und kindgerechte Beschreibungen der Landschaft sorgen für Identifikationsmöglichkeiten mit den Protagonisten und lassen ein Bild der Umgebung entstehen. Gerade die Identifikationsmöglichkeit und das Mitfühlen mit den beiden Geschwistern unterstützt das Erlernen der Baderegeln und Verhaltensweisen am Meer, denn hier kann am Beispiel der Protagonisten richtiges von falschem Verhalten erkannt und unterschieden werden. Die eingebauten Baderegeln sollen beim Lesen entdeckt werden und mit Hilfe der aus der Geschichte gewonnenen Erkenntnisse kann das Quiz am Ende gelöst werden. Hier werden die einzelnen Regeln noch einmal abgefragt.

Im Anschluss werden die Lösungen mit kurzen Erklärungstexten und farbenfrohen Illustrationen präsentiert. Die Illustrationen unterstützen dabei erheblich das Verständnis und sind sehr gut gelungen.

Hervorzuheben ist, dass das Taschenbuch, nicht zuletzt durch die gelungenen Illustrationen, vor verhängnisvollen Fehlern und gefährlichem Verhalten im und am Wasser warnt, aber keineswegs Angst macht. Die Freude und der Spaß am Schwimmen bleiben im Vordergrund und werden auch nach dem gefährlichen Abenteuer der Geschwister wieder betont.

Damit ist die lehrreiche Abenteuererzählung geeignet für kleine Schwimmer/innen von 6 bis 9 Jahren und solche, die es werden wollen. Besonders empfehlenswert ist das Buch sicher als kurzweilige Urlaubslektüre am Strand. Durch den großen und angenehm lesbaren Druck sowie die kurzen Kapitel, deren Überschriften den Inhalt treffend zusammenfassen, ist sie auch für ungeübte Leser/innen geeignet.

