

Bitte als PDF-Datei zum Lesen oder Vergrößen mit dem Dokumenten-Geöffnungsprogramm öffnen.

22 Sachsen			KL	Nr. 221712133
Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	Kürzel	
Verf./Bearb./Hrsg.: Scheufler, Sylke			ID: 17221712133	
Zuname Vorname			Bewertung	
Leibe, Thomas			<input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache			Einsatzmöglichkeiten	
Die Botschaft des Drachenringes			<input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Titel			Zielgruppe	
Reihe			<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 type="checkbox"/> 10-11	
978-3-942929-51-6	352	15,95		
ISBN	Seitenzahl	Preis (EURO)		
Lychatz	Leipzig	2017		
Verlag	Ort	Jahr		
Buch (Print, gebunden)			Schlagwörter	
Medienart/Ausführung	Fantastik	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja	Computer, Freundschaft,	
	Gattung	(Wolgast-Preis)	Abenteuer, Fantasy	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja	Ersteldatum:			
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
			Zentraldatei:	
			Verlag Datum	

Inhaltsangabe

Computer spielen im Leben von Phils Familie eine große Rolle. Zum dritten Mal verlässt der Junge die Realität und begibt sich in die Welt eines Computerspiels. Sein Ziel ist es, seinen Freund Leo zurück zu holen. Leider geht das nicht so einfach, denn es hat sich viel verändert. Phil gerät in gefährliche Situationen. Freundschaft und viel Fantasie stehen im Mittelpunkt der spannenden Handlung. Nicht nur im Titel spielen Drachen eine wichtige Rolle. Am Ende muss Phil Abschied nehmen.

Beurteilungstext

Der vorliegende dritte Teil führt den vierzehnjährigen Paul in die von seinen Eltern geschaffene Welt eines Computerspiels. Bereits im ersten Teil „Die Suche nach dem Drachenring“ lernte er die darin enthaltenen Personen und Figuren kennen. Durch eine gefährliche Intrige, die erst jetzt wirklich aufgeklärt wird, erlebte er im zweiten Teil „Gefangen in der Eiswelt“ gefährliche Situationen. Nun wird es notwendig, seinen Freund zurückzuholen. Sein anderer Freund Johann ist von der Fantasiewelt fasziniert und begleitet Phil. Die Autorin Sylke Scheufler kommt ab der ersten Zeile zum Punkt. Es gibt überhaupt keine Stellen, die nicht spannend sind. Schon im ersten Kapitel schlagen die Schattenwesen zu, in der Schule fehlen die richtigen Lehrer und die Schüler werden durch einen besonderen Trank gefügig gemacht. Es geht weiter mit Schikanen und einer Vielfalt von Geheimnissen. Die Wächter zwingen die Kinder im Auftrag der gemeinen Beatrix zum Kämpfen. Im verwunschenen Wald lebt es sich trotz der Freunde nicht ungefährlich. Der Leser kann sich auf eine Vielzahl von ungewöhnlichen Ideen gefasst machen. Allerdings wird bei ihm beim Lesen auch viel Konzentration und Merkfähigkeit voraus gesetzt. Die Beschreibungen der Personen, Orte und Situationen sind so anschaulich, dass die individuelle Vorstellungskraft aktiv unterstützt wird. Hier wären besonders die unterschiedlich aussehenden Drachen zu erwähnen. Phil gelingt es, zwei Mädchen mit in die Realität zu nehmen. Weder ihnen, noch den Drachen geht es in unserer Welt gut. Phil muss sich entscheiden und verzichten. Es geht um gute und negative Charaktereigenschaften ebenso wie um die erste Liebe. Das Cover passt zum Titel des Buches und wird durch die gezeichnete Landkarte in den Innenseiten ergänzt.