



## KURZINFORMATION Kinder und Jugend

# 272

### BILDERBÜCHER

#### BARROWS, Annie: ZUM GLÜCK BIST DU KEIN PILZ

Mit den Mäusen teilen wir Menschen 99 Prozent unserer Gene. Die Schweine sollen uns auch ziemlich ähnlich sein. Aber wie ist das eigentlich mit all den anderen Dingen um uns herum? Dieses Bilderbuch geht dieser Frage verblüffend spielerisch nach. (BIB/1/BARR)



#### BIERMANN, Franziska: HERR FUCHS MAG BLAUKARIERTE ABENTEUER

Herr Fuchs hat Bücher zum Fressen gern. Zum Glück ist er ein berühmter Autor und kann Bücher verschlingen, soviel er will. Diesmal hat er Appetit auf einen Abenteuerroman. Aber wie soll er einen schreiben, wenn er noch nie ein Abenteuer erlebt hat? Kurzerhand begibt sich Herr Fuchs auf die Suche nach einem verlorenen Piratenschatz. (BIB/1/BIER)



#### CASPERS, Ralph: LUMPI

Lumpi räumt sein Körbchen auf und stellt sein Lieblingsbuch ins Regal. Darin geht es um einen Bösewicht, der wie ein Schatten durch die Gegend huscht und allen einen gehörigen Schrecken einjagt. Da entdeckt Lumpi plötzlich etwas hinter sich. Er dreht sich um, aber da ist niemand. Ein geheimnisvolles Phantom ist hinter ihm her, Lumpi ist sich ganz sicher. (BIB/1/CASP)



#### FERRI, Giuliano: ZWEI KLEINE, ABER GROSSE FREUNDE

Ein Elefant, der zu klein ist. Eine Maus, die zu groß ist. Was auf den ersten Blick wie ein Nachteil wirkt, stellt sich bald als Vorteil heraus. Es ist gut, dass nicht alle gleich sind. Über zwei Freunde, die ihre Schwäche zur Stärke machen. (BIB/1/FERR)



#### MACKEE, David: ELMAR UND DAS GESCHENK

„Elmar, Tante Thea sucht dich!“, rufen die Tiere im Urwald. „Sie möchte dir etwas geben.“ Ein Geschenk? Aber es ist doch gar nicht Elmars Geburtstag und Weihnachten schon gar nicht! Aber vielleicht ist Tante Thea ein bisschen durcheinander, denkt Elmar. Gemeinsam mit seiner Freundin Rosa macht Elmar sich auf die Suche nach seiner Tante. (BIB/1/MACK)



#### SCHAUENBERG, Luisa: LOTTA HAT HEUTE KEINE LUST

Murmeltier Lotta will eigentlich nur ein kleines Nickerchen auf der Wiese halten. Doch da tauchen der Reihe nach ihre Freunde auf. Sie haben es eilig, schließlich ist heute ein besonderer Tag! Und eigentlich gäbe es noch so viel für diese eine Sache zu erledigen, von der Lotta nichts erfahren darf ... (BIB/1/SCHA)



### 6 - 10 JAHRE

#### FLESSNER, Bernd: RETTUNG VON MOTO-5

In den Ferien besuchen Alex, Milo, Lea und deren Schwester Sam ein Forschungsinstitut. Alex' Tante Jana ist Roboter-Expertin. Die Kinder sind sofort Feuer und Flamme, als sie dort den ausrangierten Serviceroboter Moto-5 entdecken. Mit viel Köpfchen und Kreativität machen sie sich ans Werk. Denn wenn sie es schaffen, den Roboter wieder zum Laufen zu bringen, dürfen sie Moto-5 behalten! (ERS/2/FLES)



### **KAIBLINGER, Sonja: SISSI DIE PFERDEPRINZESSIN**

Prinzessin Sissi wäre gern ein ganz normales Mädchen: Am liebsten würde sie den ganzen Tag draußen bei den Tieren sein und mit ihrer Stute Rosalie im Wald ausreiten. Stattdessen soll sie auf Bälle gehen, musizieren und Kaiser Franz heiraten! Sissi soll Kaiserin von Österreich werden? Bei dieser Vorstellung fühlt sie sich ganz mulmig!

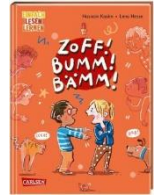
(ERS/2/KAIB)



### **KAZIM, Hasnain: ZOFF! BUMM! BÄMM!**

Für Streit gibt es viele Wörter – das finden Ali und seine beste Freundin Maxi heraus, nachdem sie sich ganz furchtbar gestritten haben. Streiten ist doof, denken sie, und vertragen sich ganz schnell wieder. Aber warum streiten Menschen überhaupt? Die beiden Kinder gehen dem Ganzen auf den Grund und finden heraus, dass Streit zwar oft, aber nicht immer etwas Schlechtes sein muss.

(ERS/2/KAZI)



### **MUSER, Martin: DIE FEUERWEHR KOMMT NACKIG HER**

Im Haus, in dem Mika wohnt, qualmt es. Kater Wolpert, Herr Luft, Oma Hanne und die Nachbarn von oben wundern sich und möchten wissen, was da los ist! Schnell muss die Feuerwehr anrücken. Ob die Feuerwehrleute wohl rechtzeitig kommen und in der Eile auch noch daran denken, ihre Hosen anzuziehen?

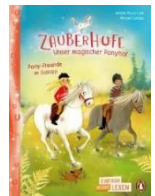
(ERS/2/MUSE)



### **PLAAS LINK, Amelie: PONY FREUNDE IM GALOPP**

Am allerliebsten ist Lina auf dem Ponyhof! Bei Kaspar, dem frechsten und lustigsten Islandpferd der Welt. Zusammen sind sie „Team Zauberhufe“. Denn seit Kaspar mit den magischen Hufeisen beschlagen wurde, kann Lina mit ihm sprechen. Ist das nicht unglaublich? Wie schön wäre es, wenn auch ihr bester Freund Tiago sein Pony besser verstehen könnte!

(PFE/2/PLAA)



### **STAMM, Peter: THEO UND MARLEN AUF DER INSEL**

Theo wünscht sich jemanden zum Spielen. Da taucht Marlen auf. Sie lässt sich nicht wieder wegwünschen. Und sie nimmt Theo mit auf eine unglaubliche Reise. Unterwegs treffen sie Motorhaie und Quallenufos, pflanzen Butterbrotbäume und bestellen mit Rauchzeichen Robinsonpizza. Dabei scheint der Eiermond, sie pupsen lustige Melodien und fliegen schließlich mit einem Heißluftballon nach Hause.

(ERS/2/STAM)

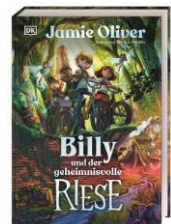


## **10 - 13 JAHRE**

### **OLIVER, Jamie: BILLY UND DER GEHEIMNISVOLLE RIESE**

Was verbirgt sich im geheimnisumwobenen Wald Waterfall Woods? Als Billy und seine Freunde einen geheimen Zugang entdecken, stürzen sie Hals über Kopf in das Abenteuer ihres Lebens. Denn dort, wo sich kaum ein Dorfbewohner hintraut, geschehen merkwürdige Dinge.

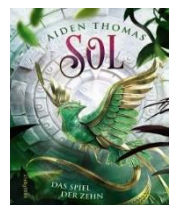
(FAN/3/OLIV)



### **THOMAS, Aiden: DAS SPIEL DER ZEHN. SOL Band 1**

Vor Tausenden von Jahren sind die Gottheiten auf die Erde gekommen, und noch heute leben ihre Nachfahren in Reino del Sol. Um die bösen Mächte zu vertreiben, hat sich Sol, die Sonnen-Gottheit, geopfert – und nun müssen alle zehn Jahre zehn junge Halbgötter in einem großen Wettbewerb gegeneinander antreten, um für die Ehre zu kämpfen, das Licht der Sonne zu tragen.

(FAN/3/THOM)



## **13 - 16 JAHRE**

### **LEVITHAN, David: NIMM MICH MIT DIR, WENN DU GEHST**

Ezras Leben ändert sich von einem Tag auf den anderen, als seine ältere Schwester urplötzlich verschwindet. Kein Brief, kein Hinweis, keine Vorwarnung. Das Einzige, was er findet, ist eine geheime Mailadresse. Alles hätte er von seiner großen Schwester erwartet, aber niemals, dass sie ihn alleinlässt. Verzweifelt versucht er, dem Geheimnis ihres Verschwindens auf die Spur zu kommen.

(ERZ/4/LEVI)

