

[Free pdf] Zwischenwelten (Baumhaus Verlag)

## Zwischenwelten (Baumhaus Verlag)

Von Maritte Aerts

ePub | \*DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



DOWNLOAD



READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #1126815 in eBooksVerffentlicht am: 2012-06-22Erscheinungsdatum: 2012-06-22File Name: B006YZNC32 | File size: 33.Mb

**Von Maritte Aerts : Zwischenwelten (Baumhaus Verlag)** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Zwischenwelten (Baumhaus Verlag):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ganz nett fr JugendlicheVon WolfsherzEs ist ein einfacher Zaubertrick, mit dem Tio die dahergelaufene Ayse ein wenig beeindrucken will. Doch als die beiden durch die Kiste steigen, kommen sie in einer seltsamen Welt wieder heraus. Langsam finden sie heraus, was es mit diesem Ort auf sich hat und warum die Dinge so sind, wie sie sind.Mich hat der Klappentext sehr neugierig gemacht, da ich nicht nur gerne Jugendbcher lese sondern auch leidenschaftliche Gamerin

bin. Was gibt es also Schneres, als ein Buch, welches sich um ein scheinbares Computerspiel dreht? Leider ist die Umsetzung dieser Idee nur mittelmig und nicht in allen Bereichen berzeugend gelungen. Die beiden Protagonisten Tio und Ayse landen erst vllig ahnungslos in dieser "Zwischenwelt" und finden dann im Laufe des Buches heraus, was dort eigentlich vor sich geht. Das Ganze passiert in verschiedenen "Levels", die die beiden gemeinsam erkunden und in denen sich die Welt jedes Mal drastisch verndert hat. Sie mssen Aufgaben lsen und schon um ihrer eigenen Neugier Willen, herausfinden, warum die Dinge so und nicht anders ihren Lauf nehmen. Das Ganze knnte wirklich sehr unterhaltsam und spannend sein, leider luft das Buch nach einem Schema F ab, nur selten passiert mal etwas anderes wie diese Reihenfolge: die beiden erkunden die Welt, geraten in Schwierigkeiten und knnen sich wieder befreien - das wiederholt sich mit kleinen Auflockerungen bis zum Schluss. Ich habe schon einige Jugendbcher gelesen und war immer der Meinung, dass man dieses Genre auch als Erwachsener noch gut lesen kann. Hier mchte ich aber eine ganz klare Empfehlung nur fr die Zielgruppe aussprechen. Der Schreibstil ist einfach gehalten und auch die Charaktere wirken eher naiv bzw. recht jung, eben der Zielgruppe entsprechend. Es ist nicht so, dass das Buch im Ganzen schlecht ist, aber es ist definitiv so, dass ein Kind bzw. Jugendlicher durch diese Geschichte wohl einfach mehr begeistert und berrascht werden kann. Sehr positiv fand ich dann aber auch den tieferen Sinn in der Sache. Es gibt durchs ganze Buch hinweg Seitenhiebe darauf und am Ende kommt das Problem durch eine berlegung Ayses sehr schn und altersgerecht aufgearbeitet zum Vorschein: Krieg, seine Folgen und die Frage nach dem Warum. Wie gesagt, die Charaktere sind sehr kindlich und strzen von einer Tollpatschigkeit in die nchste. Da sie so sehr jung wirken, war es fr mich auch schwierig, mich berhaupt mit ihnen anzufreunden. Das wird einem Gleichaltrigen sicherlich besser gelingen. Was nun die Computerspiel-Thematik betrifft, bin ich allerdings doch ein wenig enttuscht. Denn bis auf, dass es Levels und auch andere Spieler gibt, erinnert kaum etwas daran. Schade! Insgesamt mchte ich aber trotzdem eine Empfehlung fr Jugendliche im Zielgruppenalter aussprechen, da ich mir vorstellen knnte, dass es fr sie weitaus spannender ist. Vor allem bin ich der Meinung, dass man mit diesem Buch durchaus auch Jungs zum Lesen bewegen knnte.

Kurzbeschreibung Tio kann diesen Trick seit vielen Jahren. Eines Abends zeigt er ihn seiner Freundin Ayse, zeigt ihr, wie man durch eine schwarze Box in ein buntes Zirkuszelt gelangen kann. Doch diesmal ist alles anders, die Kinder kommen in eine fremde Welt, in die Welt eines Computerspiels, wo sie mitten im Krieg zwischen zwei Vlkern landen. Sie lsen Aufgaben und knnen bei jedem neuen Besuch in ein neues Level einer frheren Zeitebene, so erleben sie die Geschichte rckwrts bis in eine Zeit, in der die beiden Vlker noch gut miteinander auskamen. Verwunderlich ist nur: Die Menschen in dieser Welt erscheinen wie Avatare. Und es bleibt die Frage: Ist das alles nur ein Computerspiel oder etwa Realitt?

Kurzbeschreibung Tio kann diesen Trick seit vielen Jahren. Eines Abends zeigt er ihn seiner Freundin Ayse, zeigt ihr, wie man durch eine schwarze Box in ein buntes Zirkuszelt gelangen kann. Doch diesmal ist alles anders, die Kinder kommen in eine fremde Welt, in die Welt eines Computerspiels, wo sie mitten im Krieg zwischen zwei Vlkern landen. Sie lsen Aufgaben und knnen bei jedem neuen Besuch in ein neues Level einer frheren Zeitebene, so erleben sie die Geschichte rckwrts bis in eine Zeit, in der die beiden Vlker noch gut miteinander auskamen. Verwunderlich ist nur: Die Menschen in dieser Welt erscheinen wie Avatare. Und es bleibt die Frage: Ist das alles nur ein Computerspiel oder etwa Realitt?