

Sachsen Landesstelle	Leipzig Ausschuss		Bö Kürzel	Nr. 221506033
Verf./Bearb./Hrsg.: Scheufler Zuname			Sylke Vorname	
ID: 2214221506033		Bewertung: <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
Die Suche nach dem Drachenring Titel				
Reihe				
978-3-9429-2971-4 ISBN		359 Seitenzahl	15,95 Preis (EURO)	
Lychatz Verlag Verlag		Leipzig Ort	2014 Jahr	
Buch: Hardcover Medienart/Ausführung		Abenteuererzählung Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Empfchl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum: 25.06.2015		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter Computerspiel Internet Freundschaft	
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein			Zentraldatei: _____ Verlag Datum: _____	

Inhaltsangabe
 Phils Eltern, Anna und Thomas Marten, sind urplötzlich verschwunden. Brisant und aufregend ist dieser Kriminalfall. Denn der fast 14jährige Phil ist jetzt nicht nur ganz allein auf der Welt, sondern seine Eltern waren erfolgreiche Entwickler für Computerspiele. Und die Spur führt zu ihrem letzten noch unveröffentlichten Spiel "Die Suche nach dem Drachenring". Sind die Eltern gar im Computerspiel gefangen? Wer steckt hinter dem Verbrechen? Und kann Phil seine Eltern retten?

Beurteilungstext
 Auffällig und spannend fängt das Cover von "Die Suche nach dem Drachenring", ein Jugendbuch von Sylke Scheufler, den Leser ab 12 Jahre ein. In der Mitte sieht man einen goldenen Drachen mit rotleuchtenden Augen, der von einem Feuerkreis umfassen wird. Mysteriöser und eindrucksvoller wird die Szene noch dadurch, daß sie in einem dunklen Wald sich abspielt, an dessen Hintergrund blutrot die Sonne untergeht.
 Was verrät uns dieses Cover von Thomas Leibe über den Jugendroman, der im Leipziger Lychatz Verlag 2014 erschienen ist? Es geht auf den nächsten fast 360 Seiten mysteriös und hochspannungsvoll zu, bei dem ein Drache keine unbedeutende Rolle spielen wird.
 Die Autorin Sylke Scheufler erzählt in dem Buch einen fantastischen Plot, der eine grandiose Mischung aus Kriminalfall, Fantasy, Utopie und Zauberwelt ist. Der fast 14jährige Phil spielt die Hauptrolle. Urplötzlich sind seine Eltern, hochbegabte Informatiker, die Computerspiele entwickeln, eines Tages verschwunden. Es gibt zunächst keine Spur, wer sie entführt hat. Scheufler führt uns also mitten in ein Verbrechen hinein. Geschockt ist Phil, der nun da verwandtenlos alleine ist. Phil beschließt, seine Eltern zu suchen. Mysteriös entwickelt sich der Fall, als ein falscher Polizist ihn in die Irre führt und die ersten Hinweise auf das Verschwinden der Eltern vernichtet. Dieser große Unbekannte bleibt im weiteren Geschehen sowohl ein wichtiger Impulsgeber für die Geschichte an sich als auch das große Rätsel und Verbindungselement für die Fortsetzung des Buches (der zweite Band ist schon erschienen).
 Der Plot scheint in eine Sackgasse zu geraten. Aber Scheufler wäre nicht eine begabte Kinder- und Jugendbuchautorin, wenn sie nicht eine Lösung parat hätte. Genau zum richtigen Zeitpunkt tritt Leo, ein Mitschüler Phils auf die Bühne. Beide sind zu diesem Zeitpunkt bekannt, nicht jedoch befreundet. Leo ist ein Einzelkind reicher und berühmter Eltern, der unter der Nichtbeachtung seiner Familie leidet und von den Mitschülern aufgrund seines leiblichen Fülle gemobbt wird. Er ist ein bißchen der mitleiderregende, nervige Loosertyp auf den ersten Blick, dessen verwundetes Seelenwesen Scheufler für die Leser empathisch Stück für Stück aufzeigt und so die Figur wandelt. Leo spielt nun neben Phil eine wichtige Rolle. Er gibt den entscheidenden Hinweis auf das Verschwinden der Eltern, da er sie zuletzt gesehen hat.
 Fantastisch mutet es an: sie sind in einem Computerspiel gefangen. Gemeinsam machen sich Phil und Leo auf, reisen in das Computerspiel nach, um dort die Eltern zu finden und zu befreien. Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten.
 Was macht das Buch nun so besonders? Es ist die Geschichte zum einen an sich. Fantastisch-verrückt ist Scheuflers Plotidee. Mit der Gefangenschaft in einem Computerspiel bietet sie den jugendlichen Lesern einen besten Anreiz, das Buch zu lesen. Zum anderen sind es Scheuflers Erzählstil und die Details der Geschichte, die von der ersten bis zur letzten Seite fesseln.
 Trotz der fantastischen Elemente wie die Reise ins Computerspiel, fliegende Pferde, zauberhafte Nahrung, Drachen, Magie schafft sie es, alles so realistisch wie möglich zu erzählen. Sie fängt ganz genau die Stimmungen und Regeln von Computerspielen wie ein Autorennen ein. Sie bleibt in den einzelnen Teilen der Geschichte (Kriminalfall, Fantasy, Utopie) absolut treu dem Genre und verwebt sie gleichzeitig perfekt miteinander. Der Leser weiß genau, wo er bei jeder Szene ist. Witzig, fantastische Szenen wie der diskutierende Kühlschrank oder
Jugendliteratur und Medien Arbeitsgemeinschaft Jugendliteratur und Medien der GEW - www.ajum.de

Personen im Roman. Der Leser muss genau, wie er bei jeder Seite den Fingerg, kann das Buch mit der Information des Handbuchs... die Wache schiebende Garderobe machen die Lektüre zu einem Vergnügen. Und trotz der vielen Elemente aus der Informatik ist alles so verständlich und umgangssprachlich erzählt.

Sprachlich erzählt Scheufler perfekt die Geschichte. Es kommt nie Langeweile auf. Der Leser weiß nie, wie das Buch sich weiterentwickelt oder gar endet. Er wird regelrecht im besten Sinne vom Buch gefangengehalten. Anklänge an aktuelle Personen des Zeitgeschehens wie die Ähnlichkeit der Fahrlehrer im Buch mit heutigen berühmten Rennfahrern oder die Anspielungen auf andere fantastische, bekannte Jugendromane wie Harry Potter bieten gute Anknüpfungspunkte. Dankenswerterweise sind diese Elemente keine simplen Wiederholungen, sondern wirkmächtige, eigenständige Querverweise. Spannungsvoll, abwechslungsreich ist Scheuflers Sprachstil. Man merkt ihr Können und ihre Lust am Schreiben. Diese fast 360 Seiten verschlingt man direkt.

"Die Suche nach dem Drachenring" von Sylke Scheufler ist beste Jugendbuchlektüre - spannungsreich, ideenreich, überraschend, sprachlich auf höchstem Niveau. Allein der Plot - die Gefangenschaft in einem Computerspiel - ist der beste Anreiz für Jugendliche, das Buch zu lesen. Am Ende des Buches nimmt man garantiert die Fortsetzung heran. Chapeau an Autorin und Verlag!