

<b>Sachsen</b> Landesstelle	<b>Chemnitz</b> Ausschuss	..... Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>Kl.</b> Kürzel	<b>Nr. 221412025</b> .....
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Scheufler</b> Zuname			<b>Sylke</b> Vorname	
<b>Leibe, Thomas</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)			Übersetz. von (Name, Vorn.)	
<b>Gefangen in der Eiswelt</b> Titel			ID: 2214221412025	
Reihe			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>	
<b>978-3-942929-72-1</b> ISBN			<b>297</b> Seitenzahl	
<b>Lychatz</b> Verlag			<b>Leipzig</b> Ort	
<b>15,95</b> Preis (EURO)			<b>2014</b> Jahr	
<b>Buch: Hardcover</b> Medienart/Ausführung			<b>Abenteuererzählung</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)			Schlagwörter <b>Abenteurer</b> <b>Fantastik</b> <b>Familie</b>	
.....			Internet? <input checked="" type="radio"/> <b>Ja</b> <input type="radio"/> <b>Nein</b>	
.....			Zentraldatei: .....	
.....			Verlag Datum .....	

**Inhaltsangabe**

Eine computerbegeisterte Familie wird in ihrem eigenen Computerspiel gefangen. Sie landen in einer sehr unfreundlichen Eiswelt, deren Bewohner denken, dass die Fremden für ihren baldigen Untergang verantwortlich sind. Sohn Phil muss einige Abenteuer innerhalb und außerhalb der Kuppelstadt bestehen. Die erfundenen Pflanzen und Tiere der Eiswelt sorgen für ungewöhnliche und phantasievolle Handlungsorte. Der Roman ist der 2. Teil von "Die Suche nach dem Drachenring". Ein weiterer Teil soll folgen.

---

**Beurteilungstext**

Der vorliegende Roman wurde für eine ganz besondere Leserschaft geschrieben. Diese sollten am besten den ersten Teil "Die Suche nach dem Drachenring" kennen, da sehr, sehr oft Bezug darauf genommen wird. Kennt man den 1. Teil nicht, muss man mehr kombinieren oder vermuten. Die Hauptperson ist Phil. Er lässt seine Eltern in der Kuppelstadt zurück, denn seine Mutter ist krank. Nachdem der Versuch, aus dem ersten PC-Spiel zurück nach Hause zu kommen, fehlgeschlagen ist, muss er nun den Digitalisierer besorgen. Nur mit diesem Teil, können sie alle zurück. Den Bewohnern der Eiswelt wurde erklärt, dass die Fremden an den Schatten und damit am Ende der Eiswelt die Schuld tragen. Stimmt natürlich nicht, denn es sind Vieren, die von außerhalb ins Spiel geschleust wurden. Damit wird ein zweiter Handlungsort bestimmt. Es ist die reale Welt, in der auch einiges los ist.

Viele Pflanzen und Tiere sind völlig frei erfunden, aber so beschrieben, dass man sie eigentlich gern mal sehen bzw. beobachten würde. Auch die Charaktere und Berufe der Menschen im Computerspiel sind ungewöhnlich, so wie erwartet. Die Freundschaft mit dem jungen Meisterdieb Olaf, die zu einem Pinguin und die zum jungen Bären Ela sprechen die emotionale Seite an. Eine kleine Zeichnung in den inneren Coverseiten weisen auf wichtige Orte, wie den Spiegelsee, den Wald oder die Kuppelstadt hin. Die unheimlich vielen phantasievollen Beschreibungen folgen ununterbrochen und eng aufeinander. Damit ist das Lesen sogar etwas anstrengend, weil das Gehirn ja eine Umsetzung in Bilder vornimmt. Das Inhaltsverzeichnis mit 21 Kapiteln befindet sich am Ende des Romans, vor dem Porträt der Autorin Sylke Scheufler und den Hinweisen auf weitere Bücher. Die Handlung dieses Buches hat durch den ersten Teil keinen wirklichen Anfang und da Phil noch einmal ins Computerspiel zurück muss, auch kein klares Ende. Interessierte Leser dürfen sich auf den 3. Teil freuen.