

Spiel & Kinderspiel des Jahres 2010



Impressum

© borro medien gmbh
Wittelsbacherring 7-9
53115 Bonn
Telefon 0228/7258-0
Fax 0228/7258-189
info@borromedien.de

www.borromedien.de
www.medienprofile.de
www.borromaeusverein.de

Redaktion: Christoph Holzapfel

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Stand: 26.08.2010

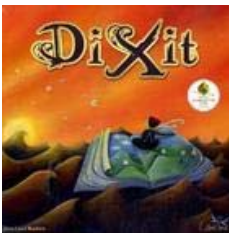
Spiel & Kinderspiel des Jahres 2010

Der Verein „Spiel des Jahres“ hat die Preisträger für 2010 gekürt. Den beliebten Spielepreis gewinnt mit „Dixit“ von Jean-Louis Roubira ein Spiel für fantasiebegabte Runden mit mindestens vier Mitspielern. Das Spiel rege nicht nur die eigene Kreativität an, man müsse sich auch auf die Ideen anderer einlassen, lobt die Jury und nennt „Dixit“ ein Vorbild für die Komposition von Spiel und Grafik.

Der Preis für das Kinderspiel des Jahres geht an „Diego Drachenzahn“ von Manfred Ludwig. Der Jury gefiel neben der schönen Aufmachung die gelungene Mischung aus Geschicklichkeit, Bluff und Einschätzungsvermögen.

Neben den Siegern stellen wir Ihnen auch die anderen nominierten Spiele mit Borro-Rezensionen vor.

Spiel des Jahres 2010



Dixit

/ Jean-Louis Roubira. [Ill.: Marie Cardouat]. - Poitiers : Libellud, 2008. - 1 Spiel (84 Bildkt., Spielplan, 6 Spielsteine, 36 Abstimmungskt., Anl.) ; in Karton 28x28x6 cm
Für 3-6 Spieler. - Spieldauer: ca. 30 Min.

Dixit (lat.: er, sie sagt) bedeutet bei diesem Spiel, dass immer ein Spieler verdeckt eine seiner sechs Handkarten auf den Tisch legt und etwas dazu sagt. Die Karten zeigen bunte, meist etwas surreale Bilder, die zu Assoziationen einladen. Die Kunst des Erzählers besteht darin, so konkret zu sein, dass die Mitspieler seine Karte identifizieren können, sobald auch alle anderen verdeckt eine ihrer Handkarten beige-steuert haben und alle Karten offen ausliegen. Der Hinweis sollte aber auch nicht zu eindeutig sein; denn in beiden Fällen, d.h. wenn niemand oder wenn alle die richtige Karte herausfinden, geht der Erzähler leer aus bei der Verteilung der Siegpunkte. In dieser Balance zwischen gerade noch erkennbaren und dennoch möglichst allgemeinen Hinweisen liegt der Reiz des Spiels. Für die übrigen Spieler werden korrekte Antworten mit Siegpunkten belohnt. Und so bewegt sich der Holzhase in der Spielerfarbe auf der Siegpunkteleiste immer weiter, bis einer die 30 Punkte-Marke erreicht hat und als Sieger die Runde beendet. Für fantasiebegabte Spieler, die unter den Bibliotheksbesuchern relativ häufig anzutreffen sein werden, liegt ein sehr empfehlenswertes Spiel vor. Weniger als 4 Personen sollte die Runde allerdings nicht haben.

Lotte Schüler

MedienNr.: 566 815 Spiel: 29,00 €

Nominierungsliste



A la carte

/ Karl-Heinz Schmiel. [Ill. und Grafik: Christof Tisch]. - Elztal : Heidelberger Spieleverl., [2009]. - 1 Sp. (4 Herde, 4 Pfannen, 4 Gewürzstreuer, 105 Gewürze, 48 Pattteile, 9 Plättchen, Würfel, Anl.) ; in Karton 31x31x8 cm - (Moskito Spiele)
Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: ca. 30-45 Min.

(ab 8)

Wenn erst einmal mindestens 30 Minuten zum Zusammenbauen der Utensilien aufgewendet wurden, ist jeder von dem bemerkenswert realistischen Spielmaterial begeistert. Jeder Mitspieler bekommt einen kleinen Herd aus stabiler Pappe und eine Pfanne, wie sie in jeder Puppenküche zu finden ist. Beim Spielen geht es darum, durch auf Rezeptkarten vorgegebene Gewürze und Kochtemperaturen die Gerichte zuzubereiten. Dazu muss die Herdtemperatur erwürfelt werden, was dann schon mal zur angebrannten Suppe führen kann. Und es muss aus den kleinen Plastikflaschen die benötigte Menge an „Gewürz“, farbige Plastiksteine, ausgeschüttet werden. Wer da nicht den richtigen Schwung im Handgelenk hat, der verdirbt sein Gericht entweder durch zu viel Salz, das sich ebenfalls in Form kleiner Kunststoffsteine in den Flaschen befindet, oder es rutschen zu viele Gewürze in den Topf. Verdorbene Gerichte wandern in den Müll, erfolgreiche in den Siegpunktpool des glücklichen Spielers. Keine taktischen Anforderungen beeinträchtigen das reine Spielvergnügen, bei dem es nur auf Würfelglück und ein lockeres Händchen beim Würzen ankommt. Besonders als Familienspiel hervorragend geeignet. Das realistische Spielmaterial könnte allerdings auch zum Spielen in der Puppenküche verführen, was eventuell dem Material schaden könnte.

Lotte Schüler

MedienNr.: 566 810 Spiel : 29,95 €



Fresco

: inkl. 3 Erweiterungsmodule / ein Spiel von Marco Ruskowski.... - Troisdorf : Queen Games, 2010. - 1 Spiel (Spielpl., 281 Teile, Stoffbeutel, Spielpl.) ; 30x30x9 cm

Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: ca. 60 Min.

Die Spieler bekommen als Freskenmaler den Auftrag vom Bischof, das große Deckenbild im Dom zu restaurieren. Für jeden gemalten Ausschnitt bezahlt die Kirche Siegpunkte. Rund um den Dom belegen die Maler nun die Herbergen. Hier werden die Arbeitszeit, die Stimmung unter den Malergesellen und der Preis für die Waren des Marktes bestimmt. Auf dem Markt können Farben gekauft werden, die dann in der Werkstatt zu mischen sind. Weil die Maler nicht allein vom Bischofslohn leben können, müssen sie zwischendurch noch im Atelier Porträts malen. Jeder Freskenmaler kann im Spiel fünf Gesellen beschäftigen. Sieg oder Niederlage hängt davon ab, wie geschickt er diese einsetzt. Das Spiel ist sehr stimmungsvoll und spannend bis zum Schluss. Es ist für 2-4 Spieler sehr gut spielbar. Der Spielplan ist beidseitig bedruckt. Drei Erweiterungsmodule sind bereits vorhanden, die das Spiel nach und nach noch haltvoller und abwechslungsreicher gestalten.

Stefan Schulte

MedienNr.: 567 249 Spiel : 39,99 €



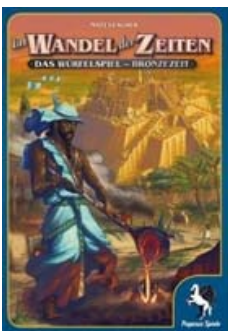
Identik

: Meister, Künstler, Kritiker!! / William P. Jacobson & Amanda A. Kohout. - Voisins le Bretonneux : Asmodee, [o. J.]. - 1 Spiel (60 Kt., 6 Blöcke, Kt.-Abdeckung, 10-seitiger Würfel, 6 Stifte, Sanduhr, Anl.) ; in Karton 26x26x9 cm
Ab 3 Spielern. - Spieldauer: ca. 45 Min.

Das Spiel „Identik“ ist sehr einfach und doch genial: Ein „Meister“ zieht eine Karte mit einer Zeichnung. Er beschreibt die Zeichnung möglichst genau. Die Mitspieler versuchen, gleichzeitig das Bild anhand der Umschreibungen nachzuzeichnen. Anschließend kommt es zur Auswertung. Dazu liest der „Meister“ zehn Bilddetails vor, für die sich jeder Spieler einen Punkt gutschreiben kann, sofern er das Detail auch gezeichnet hat. Nun wird der nächste Spieler zum „Meister“. Identik ist ein hervorragendes Spiel - auch für Menschen ohne Zeichenkünste. Nebenbei schult es die Wahrnehmung und Konzentration der Spielenden. Das Spiel von der Nominierungsliste für die Auszeichnung Spiel des Jahres 2010 ist für alle Bestände sehr zu empfehlen.

Stefan Schulte

MedienNr.: 566 814 Spiel : 34,90 €



Im Wandel der Zeiten

: das Würfelspiel - Bronzezeit / Matt Leacock. [Ill.: Claus Stephan ...]. - Friedberg : Pegasus Spiele, 2009. - 1 Spiel (4 Steckbretter, 24 Marker, 7 Würfel, Block, 4 Übersichtstafeln, Anl.) ; in Karton 27x19x7 cm
Für 1-4 Spieler. - Spieldauer: ca. 30-45 Min.

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Würfelspielvariante des gleichnamigen Strategie-Brettspiels. Bis zu vier Mitspieler bemühen sich, eine Zivilisation zu erschaffen. Dazu haben sie eine Holztafel, auf der die Nahrungsversorgung der eigenen Städte und die erwürfelten Waren wie Holz, Stein, Töpferware, Stoff und Metall vermerkt werden. Im Laufe des Spiels wird in jeder Runde mittels Würfel in Kniffel-Manier ermittelt, wie viele Arbeiter, Nahrung, Waren und Geld zur Verfügung stehen, um neue Städte und Monumente zu bauen. Dafür erhält der Mitspieler Punkte. Mit den Waren und dem Geld können zivilisatorische Errungenschaften für die eigenen Städte gewonnen werden, die ebenfalls Punkte erbringen und Vorteile für die Entwicklung der Städte bieten. Aber Vorsicht, wer seine Städte nicht ernähren kann oder wer Katastrophen durch Würfelpech erleidet, bekommt Minuspunkte. Das Spiel ist eine Mischung aus Würfel- und Rollenspiel, weshalb es auch nicht - wie angegeben - ab 8, sondern erst ab 12 Jahren geeignet ist. Die Wertungsbögen sollten rechtzeitig nachkopiert werden, denn ohne sie funktioniert das Spiel nicht. Ein schön gestaltetes Spiel, das nach einer Eingewöhnungszeit viel Spaß macht.

Helmut Lenz

MedienNr.: 566 813 Spiel : 24,95 €

Kinderspiel des Jahres 2010



Diego Drachenzahn

: ... ein feuriges Geschicklichkeitsspiel ; dieses Spiel fördert Feinmotorik, genaues Schauen / Spielidee: Manfred Ludwig. [Ill.: Peter Braun]. - Bad Rodach : Habermas, [o. J.]. - 1 Spiel (Drachenstadion, 4 Drachen, 3 Feuerkugeln, 24 Kt., 24 Plättchen, Anl.) ; in Karton 27x38x6 cm - (HABA)
Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: ca. 15 Min.
(ab 5)

Zwei bis vier Kinder schlüpfen in diesem Spiel in die Rolle von Diego Drachenzahn, der an einem Feuerspuckerwettbewerb teilnimmt und Feuerkugeln spuckt (kegelt). Die Spielidee ist einfach: Zum einen geht es darum, zu erraten, welches Ziel Diego Drachenzahn mit seinen drei Feuerkugeln erreichen möchte, zum anderen bekommt Diego Drachenzahn Punkte, wenn seine Feuerkugeln das Ziel treffen. Im Spiel sieht das so aus, dass der Spieler, der an der Reihe ist, eine Karte zieht. Sie gibt vor, in welches Feld die Spielkugeln gerollt werden müssen. Die anderen Spieler suchen aus ihren Spielkarten die Karte mit dem Bild, das ihrer Meinung nach angesteuert wird. Wer richtig getippt hat, darf ein Feld vorrücken und wer richtig gezielt hat, rückt ebenfalls für jeden Treffer ein Feld vor. Eine nette und einfache Idee, die Spaß macht und zugleich die Geschicklichkeit fördert. Allerdings ist für den Sieg außer Geschicklichkeit auch Glück nötig, sodass alle Spieler eine Gewinnchance haben. Leider ist das Material dieses unterhaltsamen Spiels wenig stabil und daher für die Büchereiarbeit nur bedingt geeignet. *Birgit Ebbert*

MedienNr.: 566 816 Spiel : 19,95 €



Krakenalarm

: Kipp, kipp, hurra! Wer kentert da? / Autor: Oliver Igelhaut. - Stuttgart : Kosmos, 2010. - 1 Spiel (1 Schiff, 2 Fig., 5 Spielplan-Teile, 40 Chips, 1Chip-Halter, Spielanl.) ; in Karton 30x30x8 cm
Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: ca. 20 Min
(ab 5)

Mit dem Schiff ziehen die Spieler von Meeresfeld zu Meeresfeld, um Tier-Chips aufzudecken. Dabei werden sie von Krakenpapa Kurt beobachtet. Aufgedeckte Tiere können gesammelt werden, eine aufgedeckte Welle führt das Schiff ins nächste Meeresfeld. Deckt ein Spieler jedoch die Karte des Krakensohnes Kuno auf, gibt es Krakenalarm. Das bedeutet, dass eine Kugel in Bewegung gesetzt wird, die viele Male über das Meer hinweg schwingt. Trifft sie dabei das Segel des Schiffes, so bedeutet das für den aktiven Spieler Proviantverlust. Wer am Ende die meisten Tier-Chips sammeln konnte und noch Proviant übrig hat, ist der beste Schiffskapitän und gewinnt das Spiel. - Krakenalarm überzeugt durch hervorragendes Spielmaterial und große Spielspannung. Am meisten Freude kommt natürlich auf, wenn die Kugel über das Meer fegt und immer wieder haarscharf am Segel des Schiffes vorbeisaust. *Stefan Schulte*

MedienNr.: 330 733 Spiel : 24,99 €



Panic Tower

- Hattem : Goliath, [2010]. - 1 Spiel (60 Turmelemente, 104 Aufgabenkt., 17 Strafmünzen, Spielbrett, Anl.) ; in Karton 27x27x7 cm
Für 2-8 Spieler. - Spieldauer: ca. 20 Min.
(ab 6)

Mit den vorgegebenen Materialien (60 Turmbauelemente in drei Größen) soll die Baufläche (3x3 Felder großes Spielfeld) von den Mitspielenden bebaut werden. Alle Baufelder sind farblich markiert. Die Spieler ziehen eine Baukarte, die vorgibt, auf welchem Bauplatz welches oder welche Bauelemente aufeinandergestapelt werden sollen. Manche Baukarten lassen einen Spieler aussetzen, ordnen einen Richtungswechsel in der Spielreihenfolge an oder erlauben dem aktiven Spieler zu bestimmen, wer als nächster „dran“ ist. Besonders schwierige Baukarten fordern, dass ein ganzer Turm unter einen vorgegebenen zweiten Turm gestellt wird. So lebt das Spiel vom Hoffen auf „gute Karten“ und vom Zittern beim „Stapeln“. Je höher die Türme bereits sind, desto schwieriger wird es natürlich, die Aufgaben zu erfüllen. - Ein spannendes, kurzweiliges Spielvergnügen. *Stefan Schulte*

MedienNr.: 566 809 Spiel : 29,95 €



Turi-Tour

/ Autor: Alessandro Zucchini. [Ill.: Elen Lescoat]. - Edling : Selecta, [2010]. - 1 Spiel (Spielpl., 6 Tierchips, 24 Tierfig., Bauer, 60 Kt., Sonnenbrille, Anl.) ; in Karton 23x35x5 cm
Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: ca. 20-40 Min.
(ab 5)

Die Spieler prägen sich die Urlaubsgebiete auf dem runden Spielplan ein. Dem aktiven Spieler werden die Augen verbunden und er bekommt von den Mitspielern ein Tier in die Hand, das er fühlend ertasten und erraten muss. Dieses soll er in das passende Gebiet auf dem Spielplan setzen. Gelingt ihm dies, hat er die Aufgabe gelöst. Landet das Tier im Meer oder einfach nur im falschen Land, hat er Pech gehabt und der Nächste ist dran. Die Aufgabenkarten variieren den Ablauf: Tiere haben Heimweh oder ganze Gruppen müssen nach Hause. Für Fortgeschrittene wird der Spielplan zusätzlich ab und zu gedreht und die Kinder dürfen den Spielplan nicht mehr berühren. Unsere Spielerunden waren begeistert, das Material besteht aus gut erkennbaren Holztieren. Nur die Sonnenbrille war wegen der unzureichenden Blickdichtigkeit absolut ungeeignet. - Empfehlung auch für kleine Spielbestände. *Thomas Patzner*

MedienNr.: 566 808 Spiel : 27,99 €



Vampire der Nacht

: ein Dunkel-Spiel / Kirsten Becker ... [Ill.: Rolf Vogt ...]. - Uehlfeld : Drei Magier Spiele, [2010]. - 1 Spiel (Spielfeld, 4 2-tlg. Ecktürme, Vampir, Fledermausstab, 24 Knoblauchchips, Anl.) ; in Karton 27x27x6 cm
Für 2-4 Spieler. - Spieldauer: ca. 20-30 Min.
(ab 6)

Gespielt wird im Dunkeln mit leuchtendem Vampir, Fledermausstab und Knoblauchchips. Der Boden des Vampirschlosses ist mit Knoblauchchips verseucht. Die große magnetische Vampirfigur wird mit einem ebenfalls magnetischen Fledermausstab über den Schlossboden geführt und schiebt dabei die Knoblauchchips möglichst über den Mauerrand und nicht in die im Boden liegenden Löcher. Jedes Mal, wenn ein Chip fällt, wechselt der Fledermausstab zum nächsten Spieler. Im Dunkeln leuchten die aktiven Bestandteile des Spiels und tragen zur wunderbar gruseligen Stimmung bei. Der Reiz, das Spiel zu beginnen, ist wegen des schönen Materials groß, die Geduld der Mitspieler wird aber oft sehr auf die Probe gestellt. Für geduldige Spielerunden kann das Spiel empfohlen werden. Büchereien rate ich eher das im gleichen Verlag erschienene ähnliche „Nacht der Magier“ zu kaufen und dieses Spiel, trotz der Platzierung auf der „Nominierungsliste Spiel des Jahres“ zu meiden. *Thomas Patzner*

MedienNr.: 566 800 Spiel : 29,95 €

Dienstleistungen der borro medien gmbh

Rezensionen, Überblick, Empfehlungen

► **medienprofile – Medienempfehlungen für die Büchereiarbeit**

Quartalszeitschrift mit jährlich rund 3.500 Medienbesprechungen von unabhängigen Rezensenten. Aktuelle Besprechungen und monatliche Medienempfehlungen finden Sie auch unter www.medienprofile.de oder Sie erhalten die Empfehlungen über unseren gleichnamigen Newsletter.

► **Information & Service**

Diese Broschüre erscheint vierteljährlich und ist kostenlos. Sie berichtet über Neuigkeiten aus der borro medien gmbh und dem Borromäusverein e.V., liefert Basisinformationen und enthält Bestell- und Anmeldeunterlagen für Ausstellungen (z. B. Weihnachts- und Erstkommunionausstellung), Zeitschriftenabos und vielfältige Materialien.

► **Medien-Empfehlungslisten**

Das ganze Jahr über sichtet, prüft und bewertet der Borromäusverein Medien, die neu auf den Markt kommen. Aus dem Fundus dieser Medienbesprechungen stellt die borro medien gmbh zu besonderen Themen und Anlässen Empfehlungslisten zusammen. Die Listen zu unterschiedlichen Themen stehen unter www.medienprofile.de auch in Broschürenform zum Herunterladen bereit.

► **Ausgezeichnete Bücher**

Jeden Monat präsentieren wir unter www.medienprofile.de die vom Lektorat des Borromäusvereins besonders empfohlenen Bücher wie den „Roman des Monats“, das „Sachbuch des Monats“, das „Religiöse Kinderbuch des Monats“, das „Erstlesebuch des Monats“ oder den „Medientipp des Tages“. Diese Information kann auch als RSS-Feed kostenlos abonniert werden.

Angebote zur Leseförderung

► **Kinder lieben Bilderbücher**

Zu ausgewählten Kinderbüchern bieten wir thematisch passende Ausmalvorlagen an, die unter www.kinderliebenbilderbuecher.de kostenlos heruntergeladen werden können. Berichte aus der Praxis zum sinnvollen Einsatz der Ausmalvorlagen bei Veranstaltungen und eine Übersicht aller Bücher, zu denen Ausmalvorlagen vorliegen, runden das Angebot ab.

► **Wir haben Lese-Koffer!**

Der Lese-Koffer bietet Büchereien, aber auch Grundschulen und Kindergärten ein Grundpaket zur Leseförderung von Kindern an. Der Trolley enthält eine umfangreiche Broschüre mit Infos und Veranstaltungshilfen, 20 Bilder- und Erstlesebücher, eine CD mit einer Power-Point-Präsentation zu ausgewählten Titeln, Poster, Bilderbuch-Leitfaden und vieles mehr. Weitere Details unter www.lese-koffer.de.

► **Aktionen „Ich bin Bibfit“**

Mit den Leseförderungs-Paketen „Ich bin Bib(liotheks)fit – der Bibliotheksführerschein für Kindergartenkinder“ und „Ich bin Bib(liotheks)fit – der Lese-Kompass für die 1. und 2. Grundschulklasse“ bietet die borro medien gmbh attraktive Aktionshilfen für die Leseförderung vor Ort. Weitere Informationen finden Sie unter www.bibfit.de.

Medieneinkauf und -vertrieb

► **Einkaufsberatung**

Unser Kundenservice berät in allen Fragen des zielgerichteten Bestandsaufbaus. Für Ihren Einkauf bieten wir Ihnen ein umfangreiches Medienangebot mit Bibliotheksrabatt und portofreier Lieferung von Bestellungen für Büchereien.

► **Standing Order**

Lieferung vierteljährlich mit einer kompetenten Auswahl an aktuellen Neuerscheinungen in verschiedenen Paketgrößen und Preisklassen.

► **Novitätenlisten**

Kostenloser Service zweimal im Jahr (im Januar und im Juni). Diese Listen mit Neuerscheinungen enthalten eine Auswahl der aktuellen Neuerscheinungen, die jährlich den deutschen Buchmarkt überschwemmen.

► **Medienrecherche auf Anfrage**

Bei Bedarf führen wir auch gerne Medienrecherchen nach Vorgaben und Wünschen für die Einkaufsentscheidung unserer Kunden durch.

► **Regionale Einkaufstage**

Regelmäßig veranstalten wir deutschlandweit an verschiedenen Orten und im Borromäushaus in Bonn Einkaufstage für Büchereien, an denen wir ein ausgewähltes Medienangebot der borro medien gmbh ausstellen.

Die aktuellen Termine finden Sie unter www.borromedien.de.

Bücherei-Service

► **Katalogisate**

Für Abonnenten der Besprechungszeitschrift „medienprofile“ liefern wir auf Wunsch die aus dieser Zeitschrift bestellten Medien mit kostenlosen Katalogisaten aus. Sie erhalten die Daten als Download für Ihre Bibliothekssoftware oder auf Wunsch auch als Kartenmaterial. Für Nicht-Abonnenten sind die Katalogisate kostenpflichtig. Angeboten werden die Systematiken ASB sowie SKB und SKB-E.

► **Büchereitechnische Bearbeitung**

Für bestellte Medien bieten wir gegen einen Kostenbeitrag unseren Einbindeservice in verschiedenen Bearbeitungsstufen an.

► **Büchereimaterial & Werbemittel**

Diese Broschüre erscheint einmal im Jahr, ist kostenlos und bietet ein komplettes Angebot an Werbemitteln und Materialien für die Ausleihe, die Bestandsverwaltung und die Büchereinrichtung.

► **Zeitschriftenabo-Service**

Über diesen Service können ausgewählte Zeitschriften zu unterschiedlichen Themenbereichen abonniert werden.

Medienvermittlung und Verkauf

► **Vermittlungsprovision**

Für alle an Privatpersonen vermittelte Medien, die in dem Datenpool auf unseren Internetseiten zu recherchieren und lieferbar sind, erhalten alle Büchereien und Institutionen die gesetzlich mögliche Vermittlungsprovision von 10 % vom Verkaufspreis. Als Unterstützung bieten wir Prospekte (z. B. Buchspiegel) und Medieneinstellungen (z.B. Weihnachts- und Erstkommunionausstellung) für die Vermittlung vor Ort an.

► **Borro-Partnerprogramm**

Wir bieten Büchereien und anderen Institutionen die Möglichkeit, auf ihren eigenen Internetseiten mit speziell von uns formatierten Links die Medienempfehlungen aus unserem umfangreichen Lieferprogramm unserer Internetseiten einzubinden. Diese Partner erhalten für Medienverkäufe, die über diese externen Webseiten durchgeführt werden, eine Vermittlungsprovision von 10 % vom Verkaufspreis. Weitere Informationen unter www.borro-partnerprogramm.de

Das Lektorat des Borromäusvereins

Die endlose Medienvielfalt - allein über 80.000 Buchneuerscheinungen kommen jährlich auf den deutschen Markt - zu sichten, auszuwählen und zu bewerten hat sich das Lektorat des *bv.* auf die Fahnen geschrieben. Unterstützt wird das Lektoratsteam von einer Reihe freiberuflicher Rezensenten, die auf der Grundlage des christlichen Menschenbildes und unter Berücksichtigung der literarisch-inhaltlichen Qualität sowie der Relevanz für die verschiedenen Benutzergruppen und Angebote die einzelnen Medien beurteilen. Auf diese Weise erscheinen im Jahr ca. 3.500 Rezensionen, die in der gemeinsam mit dem in Bayern tätigen Sankt Michaelsbund herausgegeben Zeitschrift „*medienprofile*“ veröffentlicht werden. Der *medienprofile*-Newsletter präsentiert die vom Borromäusverein ausgezeichneten Monatsbücher sowie eine Reihe aktueller Buchtipps. Nachzulesen sind die Rezensionen auch auf den Internetseiten der *borro medien gmbh* (www.medienprofile.de und www.borromedien.de). Hier stellt das Lektorat Medienlisten zu unterschiedlichen Anlässen vor, greift aktuelle Schwerpunktthemen auf und bietet eine Vielzahl an empfehlenswerten Medientipps. Das Lektoratsteam wirkt bei der Zusammenstellung der verschiedenen Verkaufsausstellungen (Kinderbuchausstellung, Erstkommunionausstellung, Weihnachtsbuchausstellung) mit und engagiert sich auf Einkaufstagen, Veranstaltungen in den Diözesen und im Borromäushaus in Form von Buchvorstellungen und Workshops.

Bettina Kraemer
Leiterin des *bv.*-Lektorats