

BEATE HACKENBERG

WER IST DIE AUTORIN?

Beate Hackenberg, im Schwarzwald geboren, studierte nach dem Abitur Grafikdesign in Freiburg und arbeitete danach viele Jahre für unterschiedliche namhafte Unternehmen. Es folgte eine Ausbildung zur Fachlehrerin (musisch-technisch).

Neben ihrer kreativen Arbeit unterrichtet sie u.a. die Fächer Kunst, Medienbildung, Informatik sowie Alltagskultur, Ernährung und Soziales.

UM WAS GEHT ES IN DEM BUCH?

Zu ihrem 13. Geburtstag bekommt Anne eine ganz besondere Spiele-App mit äußerst ungewöhnlichen Gadgets geschenkt. Sie weiß jedoch nicht, dass sie längst ein Teil des vermeintlichen Spiels ist, das sie in ein magisches Abenteuer entführt – ein gefährliches Abenteuer, in dem Anne nicht nur eine Welt vor einem schrecklichen Fürchtefürsten retten muss, sondern auch ihre wahre Bestimmung findet.

Der erste Band eines mehrteiligen Mitmach-Fantasyromans ist für all diejenigen, die keine Angst vor moderner Technik haben und die schon immer mal einem Mummel, einem Schrecksel oder anderen fantastischen Sagenwesen begegnen wollten.

WELCHE KOMPETENZEN BIETET DAS BUCH?

Neben dem Kennenlernen längst vergessener Sagengestalten und -orte, die auf fantasievolle Weise für die heutige Zeit angepasst wurden, spielen in dem Buch Freundschaft, Mut und die Auseinandersetzung mit der eigenen Identität, eine wichtige Rolle. Daneben bietet das Buch eine Menge Rätselspaß und die Kinder lernen dabei den Umgang mit QR-Codes kennen, indem sie diese gekonnt mit einer frei wählbaren kostenfreien App einscannen und die darin enthaltenen Rätselaufgaben lösen können. Ein Lese- und Rätselspaß für alle die gerne lesen, rätseln und digital unterwegs sind.



Zielgruppe:

8 bis max. 12 Jahre

Veranstaltungen:

Interaktive Lesungen mit QR-Codes

Lesungen:

Live (Dauer: ca. 90 min.)

Online (Dauer: ca. 45 min.)

Maximale Teilnehmerzahl:

10-14 Teilnehmer

Hinweis:

Für die Live-Lesungen wird ein *Beamer* und ein *PC mit Audioanschluss* (Lautsprecherboxen) inkl. dem Programm *PowerPoint* benötigt.

Die Teilnehmer brauchen ein *Smartphone* mit einer gut funktionierende *QR-Scanner App*. Es geht auch ein *iPad*.

Spende:

Eine direkte Spende an die Deutsche Krebshilfe erfolgt auf freiwilliger Basis.

Kontakt für weitere Fragen:

service@einfallsreichgeist.info