|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Humor**\*\*\*\*\* | **Romantik**\*\*\*\*\* |
| **Gefühl**\*\*\*\*\* | **Wohlfühlen**\*\*\*\*\* |
| **Tragik**\*\*\*\*\* | **Abenteuer**\*\*\*\*\* |

 |
| *Halbe Leben* von Susanne Gregor erzählt eindringlich von drei Frauen – Klara, ihrer Mutter Irene und der slowakischen Pflegerin Paulina –, die zwischen familiären Pflichten, gesellschaftlichen Erwartungen und dem Wunsch nach Selbstbestimmung zerrieben werden. Der Roman beginnt mit einem rätselhaften Todesfall und entfaltet rückblickend die Geschichten der drei, die alle auf unterschiedliche Weise an den Anforderungen ihres Lebens scheitern. In klarer, feinfühliger Sprache zeigt Gregor die oft übersehene Belastung von Frauen und Pflegenden und wirft einen kritischen Blick auf Rollenmuster, Abhängigkeiten und soziale Ungleichheiten. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Humor**\*\*\*\*\* | **Romantik**\*\*\*\*\* |
| **Gefühl**\*\*\*\*\* | **Wohlfühlen**\*\*\*\*\* |
| **Tragik**\*\*\*\*\* | **Abenteuer**\*\*\*\*\* |

 |
| Das Buch ist eine Mischung aus Familiensaga, historischem Roman und Krimi, das in zwei Zeitebenen spielt: die Vergangenheit (1914–1924) und die Gegenwart (1999). Es erzählt die Geschichte von Grace Bradley, die als Dienstmädchen auf Riverton Manor arbeitet und ein tragisches Geheimnis über 75 Jahre bewahrt. Die Handlung ist geprägt von großen Gefühlen, verbotener Liebe und einer düsteren Tragödie. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Humor**\*\*\*\*\* | **Romantik**\*\*\*\*\* |
| **Gefühl**\*\*\*\*\* | **Wohlfühlen**\*\*\*\*\* |
| **Tragik**\*\*\*\*\* | **Abenteuer**\*\*\*\*\* |

 |
| Es ist ein Roman über Freundschaft, Liebe und die transformative Kraft der Kunst, der in einem Arbeiterviertel Oxfords und in Südfrankreich spielt. Die Handlung folgt Ellis, Michael und Annie, deren Leben durch ein van-Gogh-Gemälde mit 15 Sonnenblumen symbolisch verbunden ist |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Humor**\*\*\*\*\* | **Romantik**\*\*\*\*\* |
| **Gefühl**\*\*\*\*\* | **Wohlfühlen**\*\*\*\*\* |
| **Tragik**\*\*\*\*\* | **Abenteuer**\*\*\*\*\* |

 |
| Dies ist eine autobiografische Erzählung, die die Autorin auf ihrer zehnjährigen Weltreise mit ihren Eltern und ihrem Bruder auf dem Segelschiff Wavewalker beschreibt. Mit gerade einmal sieben Jahren beginnt diese Reise, die für Suzanne bald zu einem Albtraum wird: Sie erlebt Stürme, Angst und Einsamkeit und sehnt sich nach einem normalen Leben mit Schulbesuch und Sicherheit. Trotz der Herausforderungen gelingt es ihr, nach ihrer Rückkehr ein Oxford-Stipendium zu erhalten. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Humor**\*\*\*\*\* | **Romantik**\*\*\*\*\* |
| **Gefühl**\*\*\*\*\* | **Wohlfühlen**\*\*\*\*\* |
| **Tragik**\*\*\*\*\* | **Abenteuer**\*\*\*\*\* |

 |
| Das Buch spielt im Jahr 2050 in einer vom Klimawandel gezeichneten Welt. Die Handlung folgt Emily, ein technisches Genie, das sich einer lebensgefährlichen Prüfung unterzieht, um am Eliteinternat **Arcadia** aufgenommen zu werden, und Ben, der unter falscher Identität als Spion für einen Tech-Konzern eingeschleust wird. Beide entdecken auf der abgeschiedenen Atlantikinsel mysteriöse Geheimnisse, die die Zukunft der Menschheit bedrohen. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Humor**\*\*\*\*\* | **Romantik**\*\*\*\*\* |
| **Gefühl**\*\*\*\*\* | **Wohlfühlen**\*\*\*\*\* |
| **Tragik**\*\*\*\*\* | **Abenteuer**\*\*\*\*\* |

 |
| Es ist ein humorvolles **Erstlesebuch für Kinder ab 7 Jahren**, das gezielt Lesemuffel anspricht. Im Mittelpunkt steht die resolute Weberknechtdame **Karoline Kneberwecht**, die zwischen den Buchseiten lebt und alles tut, um ihre jungen Leser:innen vom Weiterlesen abzuhalten – etwa durch absurde Argumente wie „Lesen macht Haare kraus!“ oder „Buchstaben sind eklig!“. Doch je mehr sie gegen das Lesen wettert, desto unterhaltsamer und interaktiver wird das Buch. |