

**Interessenkreise im Büchereisystem Schleswig-Holstein / Stand 2025**

Einleitung.....	1
Interessenkreise Sachliteratur für Erwachsene und Jugendliche.....	2
Interessenkreise erzählende Literatur für Erwachsene und Jugendliche.....	8
Interessenkreise erzählende Kinderliteratur .....	11
Interessenkreise Kindersachbücher .....	13
Interessenkreise Konsolenspiele.....	16
Interessenkreise Musik.....	20
Interessenkreise Spielfilme.....	22
Sprachbezeichnungen.....	25
Alphabetische Liste aller Interessenkreise .....	26

---

## Einleitung

Interessenkreise helfen dabei, den Bestand themenorientiert und benutzerfreundlich zu erschließen und zu präsentieren. Der Einsatz von Interessenkreisen für verschiedene Bestandsbereiche ist im Bibliothekssystem abgestimmt. Welche Interessenkreise im Rahmen der ausleihfertigen Bearbeitung von Bibliotheken SH aufgeklebt und welche nur zur Erschließung im Datensatz verwendet werden, geht aus den Hinweisen auf den folgenden Seiten hervor.

Die Interessenkreise werden vom Lektorat von Bibliotheken SH vergeben. Sie sind in Klartextform im Bestellsystem angezeigt und mithilfe eines Filters dort ebenso recherchierbar wie im Zentralkatalog bzw. in den OPACs der Bibliotheken.

Interessenkreis-Aufkleber können von der Materialstelle von Bibliotheken SH bezogen werden. <https://www.bibliotheken-sh.de/leistungen/materialbeschaffung>

Sie haben Wünsche? Das Lektorat greift Vorschläge zu neuen Interessenkreisen gerne auf. Die jeweilige Ansprechpartnerin entnehmen Sie bitte den Angaben unter <https://www.bibliotheken-sh.de/ansprechpartnerinnen?query=Lektorat>

## Interessenkreise Sachliteratur für Erwachsene und Jugendliche

Die zusätzlich zur Sfb-Notation verwendete inhaltliche Erschließung mit Interessenkreisen dient der themen- und zielgruppenorientierten Bestandspräsentation. Sie kann in den Büchereien variabel genutzt werden. Welche Interessenkreise im Rahmen der ausleihfertigen Bearbeitung der Sachliteratur für Erwachsene und Jugendliche aufgeklebt werden, erkennen Sie an der farbigen Hinterlegung der Interessenkreise.

Die Hinweise zur Verwendung der Interessenkreise enthalten die zugehörigen Sfb-Stellen und stichpunktartige Erläuterungen zu den Inhalten. Bücher und Hörbücher werden bis auf wenige Ausnahmen gleich erschlossen.

### Älter werden

Sachgruppen: EDV, Erd, Med, Phil, Psy, R, Rel, SoP, Soz, Spo, Tech, Wi

Themen, die für Menschen in der Phase des Ausstiegs aus dem aktiven Berufsleben in den Ruhestand von besonderem Interesse sind, wie z.B. aktive Freizeitgestaltung, Leben und Wohnen etc. im Alter - Geldanlage, Altersvorsorge, Rente.

Hier nicht: Anti-Aging, Ernährung (s. Fit & gesund), Krankheit, Sterben, Tod (s. Sterben & Tod)

### Alternative Medizin

Sachgruppen: HW, Med, Pä, Psy

Themen und aktuelle Trends alternativer Heilmethoden, die Therapien, Anleitungen sowie Rezepte zu verschiedenen Naturheilverfahren, Körpertherapien, Entspannungstechniken aus den Gebieten Homöopathie, Osteopathie, Traditioneller Chinesischer Medizin u.a. beschreiben.

Hier nicht: allgemeine Gesundheitsprävention (s. Fit & gesund)

### Ausbildung & Beruf

Sachgruppen: Allg, BWL, Med, Pä, Psy, R, Wi

Ratgeber rund um Themen aus der Arbeitswelt mit den Schwerpunkten Ausbildung, Berufswahl und Bewerbung sowie berufsbezogene Fragen z.B. zu Arbeitsrecht, Weiterbildung, Kommunikation oder Existenzgründung.

Hier nicht: Schulische Ausbildung (s. Eltern & Kinder, s. Lernhilfen), Lehrbücher, EDV

### Bauen & Wohnen

Sachgruppen: HW, Lan, R, Spo, Tech, Wi

Themen rund um die Gestaltung von Wohnraum: Von Hausbau, Renovierung bis zur Planung von Außenanlagen, mit Ratgebern zu Rechtsfragen und Finanzierung, Do-it-Yourself-Anleitungen sowie Inspiration aus Bildbänden.

Hier nicht: technische Fachliteratur, Architektur, Möbelstilkunde und Gartenpflege

## **Biografie**

Sachgruppen: alle

Lebensbeschreibungen, häufig über bekannte Persönlichkeiten.

Hier nicht: wissenschaftliche Biografien zur fachlichen Information, Reisebeschreibungen (s. Reiseberichte), persönliche Erfahrungsberichte aus bestimmten Lebensabschnitten (s. Erfahrungen)

## **Comic**

Sachgruppen: alle

s.a. Graphic Novel

## **Eltern & Kinder**

Sachgruppen: Erd, HW, Med, Mus, Pä, Psy, Soz, SoP, Spo, Spra

Ratgeber zu aktuellen pädagogischen Themen, die sich auf Schwangerschaft, Geburt, Erziehung, Kindesentwicklung, Gesundheit und Ernährung, Familienleben oder Eltern- und Partnerschaft beziehen.

Hier nicht: Feiern von Kindergeburtstagen oder Familienfesten (s. Feste & Gäste), Berufswahl, AuPair, u.ä. (s. Ausbildung & Beruf)

## **Erfahrungen**

Sachgruppen: alle, hier häufig: Erd, Med, Psy, Pä, Th

Authentisch beschriebene persönliche Erfahrungen und Entwicklungen in Lebensabschnitten, die durch besondere Rahmenbedingungen und Herausforderungen gekennzeichnet sind, wie z.B. das Erleben von Krankheit, Familienkrisen, schwierige Lebenssituationen.

Hier nicht: Fachinformation, Lebensbeschreibungen bekannter Persönlichkeiten (s. Biografie), Berichte von Reisen, die das Kennenlernen von Land und Leuten im Fokus haben (s. Reiseberichte), Ratgeber (s. Eltern & Kinder, Partnerschaft, Sucht, Tod & Sterben)

## **Esoterik**

Sachgruppen: Lan, Med, Psy, Phil, Rel, Vo

Themen aus dem Bereich esoterischer Weltanschauungen und Geheimwissenschaften im populären Gebrauch, die von Aberglauben, Astrologie, Geistheilung und Parapsychologie bis zum Pendeln oder Kartenlegen reichen. Auch kritische Auseinandersetzungen gehören dazu.

Hier nicht: Alternative Heilmethoden (s. Alternative Medizin), Leben gestalten

## **Feste & Gäste**

Sachgruppen: HW, Lit, PÄ, Rel, Spo

Themen rund um die Gestaltung von Feiern und Festen verschiedener Anlässe, mit Rezeptsammlungen, DIY-Anleitungen und Vorlagen für Einladungen, Dekoration, Geschenke, Reden und Gedichte, Spiel- und Bastelideen. Umfasst ebenfalls die Organisation von größeren Events wie z.B. Fasching oder Straßen- oder Kinderfeste.

Hier nicht: Ostern, Weihnachten

## **Fit & gesund**

Sachgruppen: HW, Med, Psy, Spo

Thematisch finden sich hier Ratgeber zu gesunder Lebensführung, Prävention und Fitness mit allgemeinen Ernährungs- und Gesundheitsratgebern, aktuellen Trends bei gesunder Ernährung, Diäten zur Gewichtsreduktion, Ausgleichssport sowie Entspannungstechniken wie Yoga, Meditation oder T'ai Chi.

Hier nicht: Körperpflege (s. Mode & Schönheit), alternative Heilmethoden (s. Alternative Medizin)

## **Fotografie**

Sachgruppen: EDV, Ku, Tech

Neben Anleitungen zur Bildverarbeitung, digitaler und konventioneller Fotografie gehören auch Bildbände zur Fotografie sowie die Geschichte der Fotografie und einzelner Fotokünstler\*innen zum Themenspektrum.

Hier nicht: fachbezogene Bildbände einzelner Sachgruppen wie z.B. Reisebildbände oder Tierportraits

## **Für Sammler**

Sachgruppen: Gesch, Ku, Vo, Wi

Kataloge, Verzeichnisse und Anleitungen, die sich mit Sammlerstücken und dem Thema Sammeln beschäftigen, wie beispielsweise Briefmarken und Münzen, aber auch Antiquitäten, Porzellan, Puppen oder Spielzeug.

## **Graphic Novel**

Sachgruppen: alle

In dem Subgenre des Comics verbinden sich Literatur und Illustration auf eher künstlerische und anspruchsvolle Weise.

## **Großdruck**

Sachgruppen: alle

Bücher mit großer, leicht lesbarer Schrift

## **Haustiere**

Sachgruppen: Bio, Lan, R

Thematisch werden hier Erziehung, Haltung, Pflege, Ernährung sowie Rassen und Zucht von Haustieren zusammengeführt.

### **Kreativ gestalten**

Sachgruppen: HW, Ku, Lan, PÄ, Spo, Tech

Anleitungen zum Basteln, Malen oder Zeichnen mit unterschiedlichen Techniken und Materialien sowie Anregungen zur Dekoration, auch im Einsatz für Kindertagesstätten und Schulen.

Hier nicht: Wohnraumgestaltung und Einrichtung (s. Bauen & Wohnen), Modellbau

### **Leben gestalten**

Sachgruppen: PÄ, Psy, Phil, Rel, BWL

Aktuelle Trendthemen, die sich mit Fragen der Lebensführung beschäftigen, wie z.B. Suche nach Lebenszielen, Sinnhaftigkeit, Positives Denken, Resilienz, Selbstmanagement, Lebensstile wie Einfaches Leben, Minimalismus.

### **Leichter lesen**

Texte in vereinfachter Ausgabe für Menschen, die Schwierigkeiten beim Lesen haben.

### **Lernhilfen**

Lern- und Abiturhilfen sowie Schulbücher aller Schulfächer, zudem Ratgeber zu allgemeinen Lerntechniken, für SchülerInnen.

Hier nicht: einzelne Interpretationshilfen/Lektürehilfen

### **LGBTQIA**

Titel zum Thema Geschlechtsidentitäten und sexuelle Orientierungen, die von zweigeschlechtlichen und heterosexuellen Normen abweichen.

### **Meer & Küste**

Sachgruppen: Bio, Erd, Nat, SH, Spo

Im thematischen Bezug zur schleswig-holsteinischen Nord- und Ostseeküste stehende Reise-, Wander- und Radwanderführer, Leben und Natur an den Küsten, sowie Wassersport mit Bezug zu Nord- oder Ostsee.

Hier nicht: Meere und Küsten außerhalb von Schleswig-Holstein

### **Mode & Schönheit**

Sachgruppen: HW, Ku, Med, Spo, Vo

Pflege von Körper, Haar und Haut, umfasst auch Tattoos und Piercings sowie Modefragen, Farb- und Typberatung.

Hier nicht: Ernährung und Fitness (s. Fit & gesund)

### **Nachhaltigkeit**

Sachgruppen: BWL, Erd, HW, PÄ, SoP, Soz, Tech, Wi

Medien, die sich mit dem Thema Nachhaltigkeit insgesamt beschäftigen, z.B. orientiert an der Agenda 2030, praktische Maßnahmen im Ressourcenschutz, Müllvermeidung,

Energie, Ernährung, Klima, Mobilität, nachhaltiges Handeln im Alltag, alternative Wirtschaftsmodelle und Wirtschaftspolitik.

Hier nicht: Klima-, Natur-, Umweltschutz allgemein (s. Natur & Umwelt), Alternative Energien allgemein

### **Natur & Umwelt**

Sachgruppen: Bio, Erd, Lan, Med, Nat, Päd, Pol, R, SoP, Soz, Spo, Tech, Wi

Klima-, Natur- und Umweltschutz allgemein sowie Themen der Energiepolitik und Ökologie in einzelnen Lebensräumen, mit Bastel- und Experimentieranleitungen.

Hier nicht: Naturführer und Bestimmungsbücher, Watt (s. Meer & Küste)

### **Ostern**

Sachgruppen: alle

Themen rund um das Osterfest

### **Partnerschaft**

Sachgruppen: HW, Med, Päd, Psy, R, Soz

Themen und Fragen der Partnerschaft und Paarbeziehungen, Partnersuche sowie Ratgeber zur Paartherapie.

Hier nicht: Elternratgeber mit Hauptbezug Kind (s. Eltern & Kinder)

### **Reiseberichte**

Sachgruppen: Erd, Gesch, Spo

Erlebnisberichte von Reisenden mit dem Fokus auf dem Kennenlernen von Land und Leuten, hier finden sich auch Expeditions- und Entdeckerberichte aus verschiedenen Ländern.

Hier nicht: Reiseführer

### **Sterben & Tod**

Sachgruppen: Lit, Med, Phil, Psy, R, Rel, Spra

Das Themenspektrum reicht von Erfahrungsberichten von Sterbenden, Angehörigen oder Betreuenden, Trauerarbeit, Informationen zu Hospizen, Sterbebegleitung, Sterbehilfe, rechtlichen Aspekten wie Testament und Patientenverfügung bis zu Ratgebern zu Bestattung und Grabpflege.

Hier nicht: Fachliteratur zur Pflege, Tod eines Haustiers

### **Sucht**

Sachgruppen: Bio, Lan, Med, Päd, Psy, R, SoP, Soz

Ratgeber, Erfahrungsberichte und Aufklärungstexte zu Süchten und Abhängigkeiten wie Drogen, Alkohol, Nikotin sowie Essstörungen, Medien- und Spielsucht.

### **Verbrauchertipps**

Sachgruppen: BWL, HW, R, Tech, Wi

Ratgeber zu Verbraucherrecht, Finanzen, Versicherungen u.ä. sowie Internetauktionen und Test-Jahrbücher.

## **Weihnachten**

Sachgruppen: alle

Themen rund um das Weihnachtsfest

## Interessenkreise erzählende Literatur für Erwachsene und Jugendliche

Im Bereich der erzählenden Literatur für Erwachsene und Jugendliche, werden im Rahmen der ausleihfertigen Bearbeitung **alle Interessenkreise geklebt mit Ausnahme des Interessenkreises LGBTQIA**. Bücher und Hörbücher werden bis auf wenige Ausnahmen gleich erschlossen.

### **Biografie**

Biografische Romane bekannter Persönlichkeiten der jüngeren Vergangenheit.

### **Cartoon**

Grafiken, die eine komische oder satirische Begebenheit in einem Bild, oft mit kurzem Text in Sprechblase, wiedergeben.

### **Comic**

Bildgeschichten

### **Comedy**

Programme von Kabarettist\*innen, Comedians u.a. - häufig Livemitschnitte. IK wird nur für Hörbücher verwendet.

### **Dramen**

Dramen einzelner Autor\*innen und Dramenanthologien

### **Erotik**

Erotische Romane oder Erzählungen (auch Sammlungen)

### **Erzählungen**

Erzählungen oder Kurzgeschichten einzelner Autore\*innen und Kurzprosaanthologien. Handelt es sich durchgehend um Texte eines Genres wie Fantasy- oder Kriminalerzählung, wird der entsprechende Interessenkreis verwendet.

### **Fabeln**

Sammlungen kürzerer Erzählungen mit belehrender Absicht, meist mit Tieren als Akteuren.

### **Familie**

Familienromane schildern das Schicksal einer Familie oder mehrerer Familienmitglieder, oft über mehrere Generationen hinweg.

### **Fantasy**

Fantasy im engeren Sinne, oft in abenteuerlichen, dem Mittelalter ähnlichen Welten angesiedelt; auch für fantastische Literatur, die sich nicht anderen Genres der

fantastischen Literatur wie Science-Fiction zuordnen lässt.

### **Gedichte**

... einzelner Autore\*innen und Anthologien

### **Graphic Novel**

In dem Subgenre des Comics verbinden sich Literatur und Illustration auf eher künstlerische und anspruchsvolle Weise.

### **Großdruck**

Ausgaben in großer, leicht lesbarer Schrift

### **Humor/Satire**

Heitere Unterhaltung, meist der unbeschwerten, harmlosen Art sowie für satirische, parodistische oder skurrile Literatur mit eher bissigem Humor.

### **Historisches**

Romane, deren Handlung bis zum zweiten Weltkrieg spielt.

Historische Krimis: IK Krimi. Familienromane: IK Familie. Romane, deren Handlung nach 1945 spielt: IK Zeitgeschichte.

### **Kindheit/Jugend**

Romane, in denen die Kindheit oder Jugend der Protagoniste\*innen ausführlich beschrieben wird und diese maßgeblich die Handlung prägt.

s.a. Familie

### **Krimi**

Kriminalromane und -erzählungen (mit eher konventionellem Aufbau)

Nicht verwenden für: anspruchsvolle Literatur, die kriminalistischen Elemente als Stilmittel einsetzt.

s.a. Psychothriller und Thriller

### **Leichter lesen**

Texte in vereinfachter Ausgabe für Menschen, die Schwierigkeiten beim Lesen haben.

### **LGBTQIA (nicht geklebt)**

Romane zum Thema Geschlechtsidentitäten und sexuelle Orientierungen, die von zweigeschlechtlichen und heterosexuellen Normen abweichen.

### **Liebe**

Liebesroman in der Unterhaltungsliteratur gilt auch für „New Adult Reihen“. Nicht verwenden für anspruchsvollere Literatur um Liebe, Ehe, Beziehungsprobleme.

s.a. Frauen

### **Märchen**

Sammlungen von Volksmärchen, aber auch Kunstmärchen und märchenartige Literatur einzelner Verfasser\*innen.

## **Manga**

Comics japanischer Machart

## **Psychothriller**

Spannungsromane, für deren Aufbau die Kenntnis der Perspektive des/der oft zwanghaft, psychopathisch handelnden Täter\*ins typisch ist.

s.a. Krimi und Thriller

## **Sagen**

Sammlungen von Sagen

## **Science Fiction**

Fantastische Literatur, die in der Zukunft spielen. Die Handlung ist z.B. im Weltall oder utopischen Welten verortet und/oder durch noch nicht realisierte Techniken geprägt.

s.a. Fantasy

## **Thriller**

Spannungs- und aktionsreiche Romane mit kriminalistischen Elementen, jedoch ohne den konventionellen Aufbau eines Kriminalromans. Es gibt zahlreiche Ausprägungen (z.B. Justizthriller, Wissenschaftsthiller, Mysterythriller, Cyberthriller). Die Hauptfigur (Journalist oder Rechtsanwältin) gerät häufig in Lebensgefahr.

s.a. Krimi und Psychothriller

## **Vorlesen**

Sammelbände, die Erzählungen, Kurzgeschichten und Gedichte enthalten, die sehr gut älteren Menschen vorgelesen werden können.

s.a. Erzählungen

## **Weihnachten**

Romane, in denen das Weihnachtsfest die Handlung prägt.

## **Zeitgeschichte**

Romane, deren Handlung nach 1945 spielt und in denen gesellschaftliche Fragen thematisiert werden.

## Interessenkreise erzählende Kinderliteratur

Welche Interessenkreise im Rahmen der ausleihfertigen Bearbeitung aufgeklebt werden, erkennen Sie an der farbigen Hinterlegung der Interessenkreise.

Welche Interessenkreise auch für Kindersachbücher verwendet werden, erkennen Sie an dem Asterisk hinter dem Interessenkreis.

<b>Abenteuer</b>	<b>Gruseln</b> *	<b>Natur &amp; Umwelt</b> *
<b>Andere Länder</b> *	<b>Gute Nacht</b>	<b>Ostern</b> *
<b>Bauernhof</b> *	<b>Haustiere</b> *	<b>Pferde</b> *
<b>Berufe</b> *	<b>Jahreszeiten</b> *	<b>Piraten</b> *
<b>Comic</b> *	<b>Krimi</b>	<b>Ritter</b> *
<b>Erstes Lesen</b> *	<b>Leichter lesen</b> *	<b>Sagen</b>
<b>Erzählungen</b>	<b>LGBTQIA</b>	<b>Schreibschrift</b>
<b>Fabeln</b>	<b>Liebe</b>	<b>Schule</b> *
<b>Fantastisches</b>	<b>Lustiges</b>	<b>Science Fiction</b>
<b>Feste feiern</b> *	<b>Manga</b>	<b>Sport</b> *
<b>Freundschaft</b>	<b>Märchen</b> *	<b>Sucht</b>
<b>Gedichte</b>	<b>Meer &amp; Küste</b> *	<b>Tiere</b> *
<b>Geschichte</b> *	<b>Mein Körper</b> *	<b>Weihnachten</b> *

Wikinger \*

Witze \*

---

## Interessenkreise Kindersachbücher und -AV-Medien

Im Rahmen der ausleihfertigen Bearbeitung werden Kindersachbücher mit den Interessenkreisaufliegern *Comic*, *Ostern* und *Weihnachten* ausgeliefert. Alle anderen Interessenkreise werden im Rahmen der ausleihfertigen Bearbeitung nicht geklebt.

<b>Afrika</b>	<b>Deutschland</b>	<b>Garten</b>
<b>Altertum</b>	<b>Dinosaurier</b>	<b>Geburtstag</b>
<b>Amerika</b>	<b>Erdkunde</b>	<b>Gefühle</b>
<b>Andere Länder</b>	<b>Erstes Lesen</b>	<b>Geschichte</b>
<b>Asien</b>	<b>Erstes Wissen</b>	<b>Gruseln</b>
<b>Aufklärung</b>	<b>Essen &amp; Trinken</b>	<b>Handarbeiten</b>
<b>Australien</b>	<b>Europa</b>	<b>Haustiere</b>
<b>Basteln</b>	<b>Experimente</b>	<b>Hauswirtschaft</b>
<b>Bauernhof</b>	<b>Familie</b>	<b>Herbst</b>
<b>Berufe</b>	<b>Feste feiern</b>	<b>Hexen</b>
<b>Biologie</b>	<b>Fische</b>	<b>Hunde</b>
<b>Comic</b>	<b>Frühling</b>	<b>Insekten</b>
<b>Computer</b>	<b>Fußball</b>	<b>Jahreszeiten</b>

Katzen	Natur & Umwelt	Spiel & Sport
Kindergarten	Naturkatastrophen	Spielen
Kriechtiere	Neuzeit	Sport
Kunst	<b>Ostern</b>	Sprache
Landwirtschaft	Pferde	Tanz
Leichter lesen	Pflanzen	Technik
Lernhilfen	Philosophie	Theater
LGBTQIA	Piraten	Tiere
Literatur	Polargebiete	Urzeit
Malen	Polizei & Feuerwehr	Verkehr
Märchen	Rätsel	Vögel
Mathematik	Recht	Vulkane
Meer & Küste	Religion	Wasser
Mein Körper	Ritter	<b>Weihnachten</b>
Mittelalter	Säugetiere	Weltraum
MP3	Schleswig-Holstein	Wetter
Musik	Schule	Wikinger
Nationalsozialismus	Sommer	Winter

**Wirtschaft/Politik**

**Witze**

**Zirkus & Zaubern**

## Interessenkreise Konsolenspiele

Im Rahmen der ausleihfertigen Bearbeitung werden Konsolenspiele nicht mit Interessenkreisaufklebern ausgeliefert.

Konsolenspiele werden im Datensatz durch zwei Interessenkreise erschlossen – neben den Interessenkreis für das Spielgenre tritt ein weiterer Interessenkreis für das Konsolenformat.

Welche Interessenkreise zur Kennzeichnung des Konsolenformats verwendet werden, erkennen Sie an dem Asterisk hinter dem Interessenkreis.

### **Action**

Sachgruppe EDV 945,1

Der/Die Spieler\*in steuert eine Spielfigur, die sich in rascher Folge gegen Gegner durchsetzen, herabfallenden Gegenstände, Geschosse o.ä. ausweichen muss usw. Typischerweise erfolgt nach jeder Runde ein Eintrag in eine Erfolgsstatistik. Gefordert ist v.a. Schnelligkeit, Geschick und Konzentration.

### **Adventure**

Sachgruppe EDV 945,2

In ein aufwändiges Spielgeschehen eingebettete Variante von Actionspielen. Häufig mit Krimi- und Abenteuerelementen.

Bei Kinder-Abenteuerspielen mit altersgerechten Geschicklichkeits-, Kombinations- und Konzentrationselementen, oft mit Figuren der populären Kinderliteratur und/oder in ein der Kinderliteratur entlehntes Szenario eingebettet.

### **Denkspiel**

Sachgruppe EDV 945,3

Denkspiele zeichnen sich durch Rätsel und Puzzle aus, die in eine Storyline eingefügt sind (z.B. Escape Games). Aber auch Gehirntraining fällt in diese Kategorie.

### **Familienspiel**

Sachgruppe EDV 945,9

In die Kategorie Familienspiel fallen Spiele, die für mehrere Spieler\*innen geeignet sind, an denen Jung und Alt Spaß haben und die leicht zu erlernen sind.

### **Jump 'n' Run**

Sachgruppe EDV 945,4

Die Spieler\*innen führen eine Figur über einen vorgegebenen Parcours, der meist mit mehreren Ebenen, Gegnern und einfachen Rätseln gefüllt ist. Variante des Action-Spiels, i.d.R. ohne filmische Effekte. Gefordert ist v.a. Geschicklichkeit, eine gute Auge-Hand-Koordination und Konzentration.

### **Lernspiel ab 9**

Sachgruppe EDV 945,8

Verbindet Wissen und Lerninhalte mit typischen Computerspielelementen. Für Kinder ab ca. 9 Jahren.

### **Lernspiel bis 8**

Sachgruppe EDV 945,8

Verbindet Wissen und Lerninhalte mit Computerspielelementen. Für Kinder bis ca. 8 Jahren.

### **Musikspiel**

Sachgruppe EDV 945,9

Musik ist das zentrale Element dieser meist Multiplayer tauglichen Spiele. I.d.R. müssen dabei die Spieler\*innen zum Rhythmus der vorgespielten Musik Eingaben machen, z.B. in einen Song mit richtiger Melodie in ein Mikrofon singen, Tasten auf einer Tastatur oder einem Zubehör- Instrument tippen oder sich nach einer Schrittfolge auf einer Tanzmatte bewegen. Beispiele: SingStar, Guitar Hero, DJ Hero, Rock Band, Dance Party.

### **Nintendo 3DS \***

Spiele für die Konsole Nintendo 3DS (2011-2020)

### **Nintendo DS \***

Spiele für die Konsole Nintendo DS (2005-2011)

### **PlayStation 3 \***

Spiele für die Konsole Sony Playstation 3 (2007-2017)

### **PlayStation 4 \***

Spiele für die Konsole Sony Playstation 4 (ab 2013)

### **PlayStation 5 \***

Spiele für die Konsole Sony Playstation 5 (ab 2020)

### **Quiz**

Sachgruppe EDV 945,3

Spiele, Rätsel und Wissenstests, oft im Multiple-Choice-Verfahren, mit Trainingsmodus und Highscoreliste.

### **Rollenspiel**

Sachgruppe EDV 945,2

Die Spieler\*innen schlüpfen in eine von mehreren angebotenen Rollen und müssen unter Beachtung ihres Charakters und ihrer Ausstattung/Ausrüstung Aufgaben lösen, Partner\*innen finden, Gegner\*innen ausschalten etc. Gefordert ist v.a. logisches Denken, strategisches Handeln und die Fähigkeit, sich in andere Rollen hineinzusetzen.

### **Simulation**

Sachgruppe EDV 945,5

Diese Spiele gehören zu den Strategiespielen und simulieren eine wirklichkeitsnahe Situation oder Lebensumgebung. Die Spieler\*innen dirigieren parallel in verschiedenen Aktionsbereichen eine Firma, eine im Aufbau befindliche Stadt, eine Wohngemeinschaft o.ä. Ihre Entscheidungen wirken sich - kontinuierlich (in sog. „Echtzeit“) aber oft nicht sofort zu bemerken - auf das Spielgeschehen aus. Gefordert ist vernetztes, strategisches Denken, Aufmerksamkeit für Fehlentwicklungen, schnelle Entscheidungskraft.

### **Spielklassiker**

Sachgruppe EDV 945,3

Umsetzung von Brett-, Karten- und Gesellschaftsspielklassikern in die digitale Form eines Computerspiels. Bsp. Mah-Jongg, Skat, Schach, Billard.

### **Sportsimulation**

Sachgruppe EDV 945,6

Sportspiele und Verbindungen von Simulationsspielelementen mit einer Sportart. Die Spieler\*innen sitzen bspw. hinter dem Steuer eines Sportwagens oder schlüpfen in die Rolle eines Fußball-Managers.

### **Strategie**

Sachgruppe EDV 945,7

Im Gegensatz zu Action- oder den meisten Rollen- und Abenteuerspielen müssen die Spieler\*innen hier ihre Handlungen genau planen, um das Spielziel zu erreichen. Die meist sehr komplexen Spiele sind i.d.R. in mehreren „Campaigns“ oder Missionen unterteilt. Gefordert ist oft ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen, logisches Denken und Kombinationsgabe.

### **Switch \***

Spiele für die Konsole Nintendo Switch (ab 2017)

### **Wii \***

Spiele für die Konsole Nintendo Wii (2006-2012)

### **Wii U \***

Spiele für die Konsole Nintendo Wii U (2012-2017)

### **Xbox One \***

Spiele für die Konsole Microsoft Xbox One (ab 2013)

## **Xbox Series X \***

Spiele für die Konsole Microsoft Xbox Series X (ab 2020)

## Interessenkreise Musik

Im Rahmen der ausleihfertigen Bearbeitung werden Musiktonträger nicht mit Interessenkreisaufklebern ausgeliefert.

### **Chanson**

Französischer Chanson, h.a. deutsche Musik in der Tradition des französischen Chansons

### **Entspannung/Meditation**

Meditations- und Entspannungsmusik aus aller Welt (ohne gesonderte SFB-Systematisierung)

### **Filmmusik**

Neben Aufnahmen der Original-Filmmusik auch CD-Sampler, die Songs (oft Rock/Pop-Musik) enthalten, die als Soundtrack für einen Film gelten

### **Folklore**

Internationale Folklore, aber auch deutsche Volks- und Folkmusik  
Hier nicht: volkstümliche Musik à la Musikantenstadl (s. Unterhaltung)

### **Jazz**

Von den Anfängen bis zur Gegenwart, keine weiteren inhaltlichen Unterteilungen

### **Klassik**

Klassische Kammermusik und Orchestermusik („leichte“ Klassik s. **Unterhaltung**)

### **Liedermacher**

Deutsche Liedermacher\*innen

### **Musical**

Musical-Gesamtaufnahmen, aber auch Sampler mit Hits aus verschiedenen Musicals

### **Oper**

Gesamtaufnahmen, Querschnitte und Zusammenstellungen von Arien, Duetten und Chorstücken aus verschiedenen Opern

### **Operette**

Gesamtaufnahmen und Zusammenstellungen aus verschiedenen Operetten

### **Rock/Pop**

Rock, Hardrock, Metal, Pop, Teenie-Pop, Blues, Singer/Songwriter

### **Tanzmusik**

Sampler mit Tanzmusik, die für die musikalische Untermalung von Festen gedacht sind

**Unterhaltung**

Schlager, Oldies, leichte Klassik, Volkstümliche Musik

**Weihnachten**

Weihnachtsmusik aus allen Musikrichtungen

## Interessenkreise Spielfilme

Welche Interessenkreise nur für Kinderfilme verwendet werden, erkennen Sie an dem einfachen Asterisk hinter den Interessenkreisen.

Welche Interessenkreise sowohl für Kinder- wie für Erwachsenenfilme verwendet werden, erkennen Sie an dem doppelten Asterisk hinter den Interessenkreisen.

Im Rahmen der ausleihfertigen Bearbeitung werden Spielfilme nicht mit Interessenkreisaufliegern ausgeliefert.

### **Abenteuer \*\***

Spannende Filme, deren Handlung wesentlich von der (gefährlichen) natürlichen Umgebung bestimmt wird.

### **Action**

Spielfilme, in denen Kampfszenen, Verfolgungsjagden u.ä. im Vordergrund stehen.

### **Anime**

Trickfilme, die auf Mangaserien basieren und Filme im Manga/Animestil.

### **Biografie**

Spielfilme, in denen „historische“ Personen und ihr Wirken im Mittelpunkt stehen. Auch verwendet für Spielfilme, in denen eine Lebensgeschichte fiktional erzählt wird.

### **Bollywood**

Spielfilme, die aus Mumbai (Bombay) stammen und einen starken kommerziellen Charakter haben. Bollywood ist keine Genre-, sondern eine Herkunftsbezeichnung. Es gibt allerdings bestimmte Merkmale, wie z.B. Musik und Tanz, die in fast jedem Bollywoodfilm vorkommen, egal, ob es sich um Action- oder Liebesfilme handelt.

### **Comedy**

Filme mit Comedy-Shows, Live-Auftritten von Kabarettisten und Comedy-Stars.

### **Dokumentarspiel**

Filme, die trotz einer Spielfilmhandlung Sachverhalte durch eingeschobene Kommentare näher erläutern. Beispiel: Breloer-Filme.

### **Drama/Schicksal**

Spielfilme, in denen die Hauptpersonen durch bestimmte Schicksalsschläge bzw. Veränderungen in ihrem Leben eine Entwicklung ihrer Persönlichkeit durchlaufen. Hier sind z.T. auch Filme über Ehe und Beziehungen zu finden.

### **Eastern**

asiatische Spielfilme mit akrobatischen Kampfszenen. Beispiel: Tiger & Dragon.

**Erotik**

Spielfilme, in denen erotische Szenen die Handlung wesentlich bestimmen.

**Fantastisches \***

Kinderfilme, in den fantastische Elemente die Umgebung der agierenden Personen bestimmen.

**Fantasy**

Spielfilme, in denen fantastische Elemente die Umgebung der agierenden Personen bestimmen.

**Geschichte**

Spielfilme, in denen zeitgeschichtliche Ereignisse ab ca. 1900 die Handlung prägen.

**Freundschaft \***

Kinderfilme, in denen das Thema Freundschaft eine zentrale Rolle spielt.

**Gruseln \***

Kinderfilme mit gruseligen Elementen.

**Heimatfilm**

Spielfilme, in denen die Verbundenheit zu einer Region das Handeln der Personen bestimmt.

**Historienfilm**

Spielfilme, die in aufwendiger Ausstattung Ereignisse vor 1900 darstellen.

**Horror**

Spielfilme mit Grusel- und Horrorelementen.

**Klassiker**

Spielfilme, die über zum jeweiligen Zeitpunkt des Angebots/Kaufs als langlebige Klassiker der Filmgeschichte gelten. Auch Stummfilme bekommen den IK „Klassiker“.

**Komödie**

Spielfilme, in den lustige Szenen und Verwicklungen im Vordergrund stehen. Satirische Filme können ebenfalls mit dem IK „Komödie“ versehen werden.

**Krieg**

Spielfilme, in denen ein Krieg eine wichtige Rolle spielt.

**Krimi**

Spielfilme mit Krimihandlung, in denen Detektive oder Polizisten die Hauptrolle spielen.

**Liebe**

Liebesfilme. Hier sind z.T. auch Filme über Ehe und Beziehungen zu finden.

**Literaturverfilmung**

Verfilmung eines literarischen Werks. Verfilmte Theateraufführungen bekommen ebenfalls diesen IK.

Spielfilme, deren Vorlagen ein Krimi, ein Thriller oder ein heiterer Liebesroman sind, werden mit anderen entsprechenden IKs versehen.

**Lustiges \***

Kinderfilme, mit vielen lustigen Szenen.

**Märchen \*\***

Spielfilme, die auf Märchen beruhen oder märchenhafte Elemente beinhalten.

**Musikfilm**

Spielfilme, in den Musik eine wichtige Rolle spielt. Außerdem Musicalverfilmungen und (wie bisher) für Konzertfilme und Kopplungen von Musikvideos.

**Science Fiction**

Spielfilme, deren Handlung zu Zeitpunkt der Entstehung in der Zukunft spiel(t)e.

**Sport**

Spielfilme, in denen Sport eine wichtige Rolle spielt.

**Thriller**

Spielfilme, in denen die Handlung von subtilen Spannungselementen bestimmt wird.

**Tiere \***

Kinderfilme, deren Handlung im Wesentlichen von Tieren bestimmt wird.

**Tierfilm**

Spielfilme, deren Handlung im Wesentlichen von Tieren bestimmt wird.

**Trickfilm \*\***

Animationsfilme, auch Zeichentrickfilme.

**Weihnachten \*\***

Spielfilme, in denen das Weihnachtsfest die Handlung prägt.

**Western**

Spielfilme, die im so genannten „Wilden Westen“ spielen.

## Sprachbezeichnungen

Die hier genannten Sprachbezeichnungen werden als Interessenkreise vergeben und im Rahmen der ausleihfertigen Bearbeitung von Büchern, nicht jedoch bei AV-Medien, aufgeklebt.

albanisch

griechisch

persisch

spanisch

arabisch

italienisch

plattdeutsch

türkisch

dänisch

kurdisch

polnisch

ukrainisch

englisch

lateinisch

portugiesisch

französisch

niederländisch

russisch

friesisch

norwegisch

schwedisch

---

## Alphabetische Liste aller Interessenkreise

Erläuterung:

**Interessenkreis gelb hinterlegt** = Aufkleber gehören je nach Medienbereich zur ausleihfertigen Bearbeitung (Details s. bei den jeweiligen Medienbereichen)

<b>Abenteuer</b>	Berufe	<b>englisch</b>
Action	<b>Biografie</b>	Entspannung/Meditation
Adventure	Biologie	Erdkunde
Älter werden	Bollywood	Erfahrungen
Afrika	<b>Cartoon</b>	<b>Erotik</b>
<b>albanisch</b>	Chanson	<b>Erstes Lesen</b>
Alternative Medizin	Comedy	Erstes Wissen
Altertum	<b>Comic</b>	<b>Erzählungen</b>
Amerika	Computer	Esoterik
Andere Länder	<b>dänisch</b>	Essen & Trinken
<b>arabisch</b>	Denkspiel	Europa
Asien	Deutschland	Experimente
Aufklärung	Dinosaurier	<b>Fabeln</b>
Ausbildung & Beruf	Dokumentarspiel	<b>Familie</b>
Australien	Drama/Schicksal	Familienspiel
Basteln	<b>Dramen</b>	<b>Fantastisches</b>
Bauen & Wohnen	Eastern	<b>Fantasy</b>
Bauernhof	Eltern & Kinder	

Feste feiern	Hexen	Lernspiel bis 8
Feste & Gäste	Historienfilm	Lernspiel ab 9
Filmmusik	Historisches	LGBTQIA
Fische	Horror	Liebe
Fit & gesund	Humor/Satire	Liedermacher
Folklore	Hunde	Literatur
Fotografie	Insekten	Literaturverfilmung
französisch	italienisch	Lustiges
Freundschaft	Jahreszeiten	Märchen
friesisch	Jazz	Malen
Frühling	Jump 'n' Run	Manga
Für Sammler	Katzen	Mathematik
Fußball	Kindergarten	Meer & Küste
Garten	Kindheit/Jugend	Mein Körper
Geburtstag	Klassik	Mittelalter
Gedichte	Klassiker	Mode & Schönheit
Gefühle	Komödie	Musical
Geschichte	Kreativ gestalten	Musik
Graphic Novel	Kriechtiere	Musikfilm
griechisch	Krieg	Musikspiel
Großdruck	Krimi	Nachhaltigkeit
Gruseln	Kunst	Nationalsozialismus
Gute Nacht	kurdisch	Natur & Umwelt
Handarbeiten	Landwirtschaft	Naturkatastrophen
Haustiere	lateinisch	Neuzeit
Hauswirtschaft	Leben gestalten	niederländisch
Heimatfilm	Leichter lesen	Nintendo DS
Herbst	Lernhilfen	Nintendo 3DS

norwegisch

Oper

Operette

Ostern

Partnerschaft

persisch

Pferde

Pflanzen

Philosophie

Piraten

plattdeutsch

Playstation 3

Playstation 4

Playstation 5

Polargebiete

Politik

Polizei & Feuerwehr

polnisch

portugiesisch

Psychothriller

Quiz

Rätsel

Recht

Reiseberichte

Religion

Ritter

Rock/Pop

Rollenspiel

russisch

Säugetiere

Sagen

Schlager

Schreibschrift

schwedisch

Schule

Science Fiction

Simulation

Sommer

spanisch

Spiel & Sport

Spielen

Spielklassiker

Sport

Sportsimulation

Sprache

Sterben & Tod

Strategie

Sucht

Switch

Tanz

Tanzmusik

Technik

Theater

Thriller

Tiere

Tierfilm

Trickfilm

türkisch

ukrainisch

Unterhaltung

Urzeit

Verbrauchertipps

Verkehr

Vögel

Vorlesen

Vulkane

Wasser

Weihnachten

Weltraum

Western

Wetter

Wii

Wii U

Wikinger

Winter

Wirtschaft / Politik

Witze

Xbox One

Xbox Series X

Zeitreise

Zirkus & Zaubern

Zeitgeschichte