

Giraffe Online 49 (April 2014)

Bibliotheken für Kinder und Jugendliche im Blick

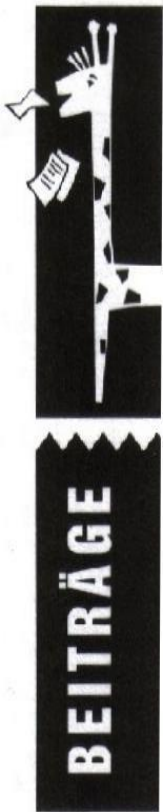
Liebe Kinder- und JugendbibliothekarInnen,

Eine neue Ära beginnt! Auf der Fachkonferenz der Kinder- und Jugendbibliotheken, organisiert von der DBV-Kommission im Februar, wurden intensiv neue Arbeitsstrukturen diskutiert. Die Kommunikation unter Kinder- und JugendbibliothekarInnen soll vor allem auf 3 Ebenen geführt werden. Die aktuelle Berichterstattung läuft über den Blog [jugendbibliothek 21](#), „haltbare“ Konzepte sollen wie bewährt über die „Giraffe“ vermittelt werden. Die Redaktion soll auf mehrere Schultern verteilt werden. Und wir arbeiten daran, eine Formatvorlage zu entwickeln, in die die Beiträge gleich eingegeben werden können.

Diese Ausgabe ist eine „Reste-Ausgabe“ von vorliegenden Konzepten, die z. T. keinen Absender mehr haben. Das passiert, wenn Mail und Anhang getrennt werden – deshalb die ganz große Bitte: immer den Namen und die email gleich auf die Artikel schreiben, das erspart uns Zeit und Puzzlearbeit. Bitte schicken Sie die Beiträge zukünftig direkt an mich (kruegers@hdm-stuttgart.de) um unnötige Umwege zu vermeiden.

Wir wünschen Ihnen wie immer viel Spaß bei der Lektüre, jede Menge Anregungen für Ihre eigene konzeptionelle Arbeit.

*Für die Giraffe-Redaktion:
Susanne Krüger*



Inhaltsverzeichnis

Simone Gross: Das Schloss in den Pyrenäen.....	5
Conni Mair: Auf den Spuren von Pharaonen, Mumien und Hieroglyphen...8	
Simone Gross: Der Monddrache.....	11
Simone Gross: Das Schloss in den Pyrenäen.....	12
Marion Hahn „Eine Reise durch den Orient“	14
„Das kleine Gespenst“ von Otfried Preußler.....	15
„Kleiner Riese, großer Zwerg“	19
„Hubert das Schaf“.....	22



Stefanie Uhl: Krimi-Lesenacht Bücherei

Konzept für eine Kriminacht (mit Übernachtung oder ohne) mit Kindern der 4. Klasse in der Bücherei.

Buch: Die drei Fragezeichen „Die Spur des Spielers“

Altersgruppe: 4 Klasse

Ablauf:

19.00 Uhr Ankunft der Kinder. Bei Übernachtung suchen der Schlafplätze für die Nacht (erspart Unruhe zur Schlafenszeit und gibt den Kindern Sicherheit).

19.30 Uhr: Vorstellen, was in dieser Nacht so los sein wird. Erste Teil Lesung

20.00 Uhr: Schachspielen unter Anleitung von Mitgliedern des Schachclubs (optional ☺), andere Spiele können gespielt werden.

21.00 Uhr: Snack der von den Eltern vorbei gebracht wird (organisiert durch Elternbeiräte)

21.45 Uhr: Zweite Leserunde. Im Anschluss daran werden vorher vorbereitete und bereits im Haus versteckte Suchkarten gesucht, die zusammenhängend „Die drei Fragezeichen“ ergeben. Gedruckt wurden zwei Farben, so dass zwei Mannschaften gegeneinander ein Wettrennen machen können. Die Gruppe, die alle Wörter zuerst vollständig hat, darf zuerst einen Preis ziehen, die adere Mannschaft darf danach ihren Preis abholen (bei mir waren es Lollies).

Im Anschluss an den Wettkampf können sich Kinder vorher vorbereitete Detektivausweise erstellen. Die werden dann laminiert damit sie wie ein Ausweis in ein Fach des Geldbeutels gesteckt werden können.

22.45 Uhr: Dritte Lesung, Finale des Buches. Kurze Erklärung Thema Geheimdienst (Kindgerecht).

Danach folgt eine Nachtwanderung. Bei Übernachtung Nachtwanderung mit Bibliothekarin und Lehrerin, bei Variante ohne Übernachtung Abholung der Kinder nur durch Väter, gemeinsame Nachtwanderung zurück zur Schule wo alle sich verabschieden und nach Hause gehen.

Gelesene Stellen des Buches:

1.Lesung Seite 1-24.

Erklärung zwischen den Textstellen: Da das Schachspiel verschwunden ist ermitteln die drei ??? Onkel Titus erzählt, dass das Schachspiel aus dem Nachlass einer Frau stammt. Sie heißt Mrs. Hammontree. Deren Nachbarin, Mrs. Kretchmer, das Spiel an Onkel Titus verkauft hat. Sie teilen sich die Ermittlungsaufgaben auf:

Peter fährt ins Krankenhaus zu Mr. Blake

Justus geht zu Mrs. Kretchmer

Bob sucht Sam Chicharelli

Dann überschlagen sich die Ereignisse. Mr. Blake wird im Krankenhaus von einem falschen Arzt bedroht, Peter kann ihm aber helfen. Justus erfährt von Mrs. Kretchmers Zwillingstöchtern, dass mehr als nur einmal jemand nach dem Spiel gefragt hat. Und Bob passiert folgendes:

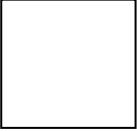

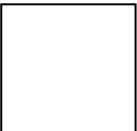

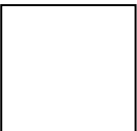

2. Lesung S. 49- 58 und S. 94-97 (endet mit „wusstet ihr das etwa nicht“)

Anschließend treffen sich die drei ??? in ihrem Hauptquartier. Sie berichten, was passiert ist. Ihre nächsten Pläne sind: das Tagebuch von Mrs. Hammontree lesen (die Frau, von der das Schachspiel stammt) und den Sportlehrer finden, der mitgegeben hat. Das Tagebuch muss bei Mrs. Kretchmer sein. Die Zwillinge helfen ihnen dran zu kommen. Den Sportlehrer könne sie schließlich ausfindig machen. Der Sportlehrer kann ihnen erzählen, warum das Spiel so wertvoll ist. Es gehörte einmal Gregor Lansky, einem superberühmten Schachspieler der vor langer Zeit einfach verschwunden ist. Sie bekommen dann im Hauptquartier einen anonymen Anruf. Der Unbekannte heißt Griffin Silverman und ist Lanskys Sohn. Er hat das Schachspiel nun in seinem Besitz.

3. Lesung S. 117- S. 128 (ich wüsste gern, was hier eigentlich gespielt wird).

Griffin Silverman erzählt vom Untertauchen seines Vaters. Dieser war Spion für die russische Regierung und wurde von einem Agenten gejagt, der ihn enttarnen wollte: Bishop Blake. Doch als die drei ??? die Bilder genauer anschauen, die sie gefunden haben, enttarnen sie Bishop Blake selbst als Spion für die Russen. Er was Doppelagent. Darum wollten sowohl Griffin Silverman als auch Bishop Blake das Spiel unbedingt haben. Sie wussten, die Bilder, die darin versteckt waren, könnten sowohl Blake als auch Lansky als Spione enttarnen. Sam Chicharelli, die echte Spionin, und die drei ??? beschließen, alle Beweise mitsamt dem Schachbrett zu vernichten, damit beide Männer endlich ihren Frieden finden.

Stefanie Uhl
Bücherei Tamm, Leitung
Kirchenplatz 6
71732 Tamm
07141/68891911

<p>Detektivausweis GS Hstg</p> <p>Name: _____ </p> <p>Codename: _____</p> <p>Status: ID-Daumen</p> <p>Detektiv</p>	<p>Detektivausweis GS Hstg</p> <p>Name: _____ </p> <p>Codename: _____</p> <p>Status: ID-Daumen</p> <p>Detektiv</p>
<p>Detektivausweis GS Hstg</p> <p>Name: _____ </p> <p>Codename: _____</p> <p>Status: ID-Daumen</p> <p>Detektiv</p>	<p>Detektivausweis GS Hstg</p> <p>Name: _____ </p> <p>Codename: _____</p> <p>Status: ID-Daumen</p> <p>Detektiv</p>
<p>Detektivausweis GS Hstg</p> <p>Name: _____ </p> <p>Codename: _____</p> <p>Status: ID-Daumen</p> <p>Detektiv</p>	<p>Detektivausweis GS Hstg</p> <p>Name: _____ </p> <p>Codename: _____</p> <p>Status: ID-Daumen</p> <p>Detektiv</p>



Conni Mair: Auf den Spuren von Pharaonen, Mumien und Hieroglyphen

Zielgruppe: 7 bis 11 Jahre

Dauer: 150 Minuten

Teilnehmerzahl: 12

Material und Vorbereitung:

- Dekorieren mit Tüchern, Pyramiden, Statuen, Kamelen etc.
- Schals für ägyptische Kopfbedeckung
- 2 Schalen, 2 Unterteller, getrocknete Erbsen, Papierschnipsel
- 1 Seil zum Tauziehen
- viele Rollen einfaches Toilettenpapier zum Mumienwickeln
- Bierdeckel für Kreiselspiel
- Papyrus-Lesezeichen
- Ägypten-Quiz
- Ausmalbild Tutanchamun
- Bastelanleitung Mumiensarg
- Buch: die Olchis und die grüne Mumie von Erhard Dietl
- Buch: Dummie – die Mumie außer Rand und Band von Tosca Menten

Durchführung:

- Begrüßung – jedes Kind bekommt eine Ägyptische Kopfbedeckung aus Schals
- **Lesen:** die Olchis und die grüne Mumie

Die Olchis überredeten den Olchi-Papa zu einem Geburtstagsausflug, der sie ins Gammelsberger Stadtmuseum führte in dem zum letzten Mal eine Ägypten-Ausstellung zu sehen war.

Lesen S. 19 unten die Olchis standen **bis S. 22** kein Laut drang nach draußen.
2,5 Min.

Was meint ihr, was passiert?

Der Sarkophag wurde noch in der Nacht nach Ägypten geflogen und die Olchis wachten auf einem Nilkreuzfahrtschiff wieder auf, das den Sarkophag in ein ägyptisches Museum zurückbringen sollte. Da das Schiff mit Motorschaden eine Weile festlag, unternahmen die Olchis mit Herrn Kuckuck einen Ausflug in die Wüste. Die Olchi-Kinder spielten Dünenrutschen:

Lesen S. 64 Plötzlich hörte **bis S. 66** im Jeep lag.

Doch dann hatten sie es ... Lesen bis S.67 ins Innere führte **4,5 Min.**

Lesen S. 70 bis S. 73 Mitte Olchi-Kind.

Lesen S. 73 die Olchi-Kinder**bis. S. 77** Hühnerich. **Bild 1**

Lesen S. 73 Endlich waren sie**bis S. 80** Wasser zusammenlief

Hinter den Schätzen stand ein Sarkophag.

Lesen S. 81 Schon **bis S. 84** stolperten weiter.

Bild 2

Wenig später schlüpfen sie durch den rettenden Ausgang hinaus ins Freie. Als sie weiterfahren wollten, blieb nach kurzer Zeit der Jeep stehen, da der Tank leer war. Den Reservekanister hatte ein Olchi-Kind ausgetrunken, also ging es nun zu Fuß durch die Wüste.

Das eine Olchi-Kind bekam auf dem Wüstenmarsch bunte Flecken, wurde von einem Skorpion gebissen und von einem Mückenschwarz verfolgt. Das eine Olchi-Kind schüttelte sich wie ein nasser Hund, um die Mücken abzuwehren.

Lesen. S. 116 unten Dabei **S. 118 Mitte** passiert. **15 Min.**

- **Erntespiel**
- **Tauziehen**

- **Lesen:** Dummie Die Mumie außer Rand und Band

Lesen Einleitung bis S. 9 **4,0 Min.**

Lesen ab S. 10 bis S. 16 unten

Lesen S. 17 Darwishi.... bis S. 18 ganz **6,5 Min.**

Goos wohnte mit seinem Vater Klaas, einem Künstler, im langweiligsten Dorf der Niederlande in Polderdam. Eines Abends beim Essen gab es ein Gewitter. Goos unterhielt sich mit seinem Vater über den Schulwettbewerb zum Thema Ägypten, an dem seine Klasse teilnehmen sollte. Anschließend ging er zu Bett.

Lesen. S. 27 und dort sah Goos ihn **bis Mitte** Mäusefamilie dort

Lesen S. 27 unten Goos nahm ein Buch **bis S. 28 oben** eine Mumie

1,5

Min.

Name Dummie mit Kopie aus Buch erklären

Am nächsten Tag zeigte Goos der Mumie die Errungenschaften der neuen Technik.

Lesen S. 76 Mitte Er nahm **bis. S. 78** stechen würde.

Dummie möchte mit Goos zur Schule gehen. Dafür bekommt er einen neuen Verband über seine Mumienbinden und wird mit Toilettenspray gegen seinen starken Geruch bespritzt. In der Schule erlebt er allerhand Abenteuer mit zickigen Mädchen, Wasserbomben und jemand stiehlt ihm seinen Skarabäus

4,0

min.

- **Mumienwickeln** (mit Toilettenpapier)
je 4 Kinder eine Gruppe – 1 Mumie, 3 Wickler - auf Zeit gegeneinander
- **Ägypten-Quiz** ab 4. Klasse
- **Kreiselspiel** ab 2 .Klasse
- **Papyrus-Lesezeichen mit Namen Hieroglyphenlineal beschriften und laminieren**
- **Ausmalbild Tutanchamun** zum Mitnehmen

- **Bastelanleitung eines Mumiensarges** zum Mitnehmen

- **Gorajjeba (ägyptische Kekse)** nach Rezept zum Probieren austeiln

Viel Zeit haben wir fürs Mumienwickeln gebraucht, da fast jedes Kind einmal Mumie sein wollte.

Conni Mair, Gemeindebücherei Mertingen

E-Mail: conni.mair@kabelmail.de

Quiz und sämtliche Anleitungen können per Mail angefordert werden.



Simone Gross: Der Monddrache (3.-5. Klasse)

A. Lesung

B. Triathlon-Aufgaben

2 Gruppen treten gegeneinander an: Roter Drache – Grüner Drache.

I. Fragen zur Geschichte □□jeweils 3-4 Fragen ziehen lassen

1. Wie beschreibt die Erzählerin die Landschaft, in der sie sitzt? Als gräsernes Meer
2. Hat die Erzählerin schon öfter von einem Drachen geträumt? Ja
3. Wie kündigt sich der Drache an, kurz bevor er vor der Erzählerin landet? Durch ein Rufen
4. Welchem Tier ähnelt der Körper des Drachen? Eidechse
5. Welchem Tier ähnelt der Kopf des Drachen? Ziege
6. Welche Augenfarbe hat der Drache? Schwarz
7. Was macht die Erzählerin, kurz bevor sie auf den Drachen steigt?
Sie fährt mit der Hand über die Drachenschuppen
8. Woran hält sich die Erzählerin auf dem Drachen fest? Rückenzacke
9. Wer unterbricht den Drachenflug der Erzählerin? Mutter
10. Ist es Nacht oder Tag, als die Erzählerin träumt? Tag

II. Drachenflug - über dem „Meer“ balancieren

Einen kleinen niedrigen Tisch mit einem blauen oder grünen Tuch bedecken (= Meer oder „Grasmeer“). Auf die Tischmitte einen Holzring legen. 2 Schnüre durch den Holzring ziehen. Einen Tennisball, evtl. mit aufgemaltem Gesicht (= Person), auf den Holzring (= Drache) legen.

Start/Ziellinie auf dem Boden mit Kreppband markieren.

2 Spieler derselben Gruppe halten die beiden Enden ihrer Schnur fest und heben so den Ring an.

Sie gehen im Kreis 3x um den Tisch herum. Fällt der Ball herunter, bleiben sie stehen, legen den Ball wieder auf den Ring, gehen dann weiter. Zeit stoppen. Welche Gruppe ist schneller?

III. Alphabetdrachen - alphabetisch sortieren

Jede Gruppe stellt sich in einer Reihe auf und hält gemeinsam ein Band/ eine Schnur. Vor dem Vordersten liegen 4 Drachenteile in der Farbe der Gruppe: Kopf, 2 Flügel, Schwanz.

Die Schüler sortieren sich alphabetisch nach Vornamen, müssen dabei immer mit wenigstens einer Hand am Band bleiben. Zum Schluss verteilt der/ die Vorderste die Drachenteile: der/ die Letzte muss den Drachenschwanz halten, der/ die Mittlere(n) die beiden Flügel und der Vorderste den Kopf.

Welche Gruppe ist schneller?

Material

- Geschichte „Der Monddrache“ (aus: „Du bist drin“ 3-407-78612-3) + evtl. Text zum Mitgeben
- Flipchart / oder A4-Aufsteller mit Punkteliste (und evtl. rotem und grünem Drachen), Stift
- 8 Fragenkarten
- 1 niedriger Tisch mit blauer oder grüner Decke
- Holzring (Ø 8 cm) mit 2 Schnüren (Länge je ca. 1 m) und 1 Tennisball
- Krepp-Klebeband
- Stoppuhr
- 2 Bänder oder Schnüre (Länge je ca. 5 m)
- je 4 rote und grüne Drachenteile: jeweils Kopf, 2 Flügel, Schwanz

C. Lustige Faltbilder

Eine schnelle, evtl. zusätzliche Aktion ist die Gestaltung von Faltbildern in 4er-Gruppen.

Material: je 4 DIN-A-3-Blätter (4x gefaltet) + 4 bunte Wachsmalkreiden pro Gruppe.

Jedes Kind bemalt 1 Feld (Umriss genügt), faltet das Gemalte nach hinten und gibt das Blatt weiter. Damit die Sache bunter wird, lassen wir nicht „Monddrachen“, sondern „Regenbogendrachen“ malen, d.h. jedes Kind malt mit einer anderen Farbe.
Felder: 1.: Drachenkopf - 2. und 3.: Körperhälfte mit 1 Bein und ½ Flügel - 4.: Schwanz

Die Kopiervorlagen finden Sie als download auf den ifak-Seiten

Simone Gross
Stadtbücherei Weilheim
Unterer Graben 3
82362 Weilheim
Tel.: 0881/ 682610
stadtuecherei@weilheim.de
www.buecherei.weilheim.de



Simone Gross: Das Schloss in den Pyrenäen (5.-6 Klasse)

A. Lesung

Zuvor auf Magritte-Buch hinweisen und Bild zeigen. Lesung evtl. vor Bild auf Leinwand.

B. Triathlon-Aufgaben (2 Gruppen treten gegeneinander an)

I. Fragen zur Geschichte □□jeweils 3 Fragen ziehen lassen

1. In welchem Land hat Robert das Schloss-Gemälde entdeckt? *Belgien*
2. Vier Möbel stehen in dem Raum, den Robert im Schloss zuerst betritt. Ein Stuhl, ein Schrank, ein Bett und ...? *Ein Tisch*
3. Welche Farbe hat der erste bunte Raum, den Robert im Schloss entdeckt? *Pink*
4. Was sieht Robert, als er die letzte Falltür öffnet? *Das Meer*
5. Wie verändert sich das Wetter, als der Ritter auftaucht? *Gewitter*
6. Warum findet Robert so viele Farben im Schloss? *Der Ritter hat der Welt die Farben gestohlen.*
7. Was sieht Robert, als er Richtung Meer geschleudert wird? *Haifischflossen*
8. Welcher Künstlernamen kommt in der Geschichte vor: Marc, Magritte oder Münter?

Magritte

II. Alphabetisch sortieren

Jede Gruppe hält gemeinsam ein Band in den Farben der Räume. Die Schüler sortieren sich alphabetisch nach Vornamen, müssen dabei immer mit wenigstens einer Hand am Band bleiben. Welche Gruppe ist schneller?

II. alternativ: Farben sortieren

Anhand des folgenden Textausschnitts farbige Papiere richtig aneinanderreihen; beide Gruppen

gleichzeitig. Welche Gruppe ist schneller?

„In der pinkfarbenen Halle gab es noch eine Falltür ... Die Halle, die ich nun erreichte, leuchtete in Grün.

Darunter gab es eine gelbe Halle, die darauf folgende war blau, dann kamen eine rote, eine lilafarbene, eine orange ...“

III. Felsen über dem Meer balancieren

Einen kleinen niedrigen Tisch mit einem blauen Tuch bedecken (= Meer). Auf die Tischmitte einen Holzring legen. 2 Schnüre durch den Holzring ziehen. Einen in Alufolie gewickelten Tennisball (= Felsen), auf den Holzring legen. Start/Ziellinie auf dem Boden mit Kreppband markieren.

2 Spieler derselben Gruppe halten die beiden Enden ihrer Schnur fest und heben so den Ring an. Sie gehen im Kreis 3x um den Tisch herum. Fällt der Ball herunter, bleiben sie stehen, legen den Ball wieder auf den Ring, gehen dann weiter.
Zeit stoppen. Welche Gruppe ist schneller?

Material

- Geschichte „Das Schloss in den Pyrenäen“ (aus: „Du bist drin“ 3-407-78612-3)
- Kunstbuch über René Magritte mit Bild „Das Pyrenäenschloss“ (z.B. 3-7701-2882-6)
- Powerpoint-Präsentation mit Magritte-Bild (□□Laptop, Beamer, Leinwand etc.)
- 1 niedriger Tisch mit blauer Decke
- 8 Fragenkarten
- 2 Bänder in den Farben der Räume (farbige Wollgarne aneinander kneten; Länge insg. je ca. 5 m)
- Tennisball in Alufolie
- Holzring (Ø 8 cm)
- 2 Schnüre (Länge je ca. 1 m)
- Krepp-Klebeband
- Stoppuhr

Die Kopiervorlagen finden Sie als download auf den ifak-Seiten

Stadtbücherei Weilheim
Unterer Graben 3
82362 Weilheim
Tel.: 0881/ 682610
stadtbuecherei@weilheim.de
www.buecherei.weilheim.de



Marion Hahn „Eine Reise durch den Orient“

Zielgruppe: Klasse 3-5

Dauer der Veranstaltung: ca. 60 – 75 Minuten

Dekorationsartikel: in die Mitte des Raumes ein Seidentuch oder einen Orientteppich legen und die Kinder darum platzieren (Artikel können sein: Mitbringsel aus orientalischen Ländern, Schmuck, Perlen, Souvenirs)

Was ist der Orient? Welche Länder gehören dazu? Einen Tipp auf Urlaubsländer geben.

Antwort: Morgenland, Land der aufgehenden Sonne

Die Kinder müssen die Lösungen erraten. Beispiele: Indien, Türkei, Saudi Arabien, Ägypten, Afrika, Kuwait, Iran, Irak; Afghanistan, Jemen, Israel etc.

Den meisten Kindern sind die Türkei, Afrika und Indien bekannt, also beziehe ich mich bei den weiteren Ausführungen vorrangig auf diese Länder.

Was ist der Okzident? Welche Länder gehören dazu?

Antwort: Abendland, Land der untergehenden Sonne

Lösungen: Frankreich, Italien, Deutschland, England etc.

Zur Einstimmung wird ein Lied gespielt, damit die Kinder ein Gefühl für das orientalische bekommen:

CD: „Shehnai“ - Titel 6 (Indische Weltmusik)

Was fällt Euch zum Land „Indien“ ein?

Mögliche Antworten: Tempel, **Tadsch Mahal –Palast** („Kronen-Palast“) ist ein 58 Meter hohes und 56 Meter breites Mausoleum (Grabmoschee), das in Agra im indischen Bundesstaat Uttar Pradesh auf einer 100 x 100 Meter großen Marmorplattform errichtet wurde. Der Großmogul Shah Jahan ließ ihn zum Gedenken an seine im Jahre 1631 verstorbene Hauptfrau Mumtaz Mahal (Arjumand Bano Begum) erbauen.

Indische Elefanten: siehe Anhang, asiatische und indische Elefant, Afrikanische Elefanten

Bollywood: Indischer Tanz und Musik

CD: „Best of Bollywood“

Bollywood versetzt die Kinder in eine orientalische Märchenwelt.

Textstelle: “Märchen aus 1001 Nacht” S. 5 „Der Zauber orientalischer Märchen“ von Hedwika Vilgusová

Lesestelle: „Märchen und Märchenerzähler gibt es sicher bei allen Völkern auf der ganzen Welt“ **bis** „Solange sie Abenteuer erlebten, die den bezauberten, dem sie sie erzählten, konnten sie mächtiger als der mächtigste Herrscher werden, da die Erzählung Klugheit ist, Klugheit, die immer nützt.“

Welche Märchen des Orients sind Euch bekannt?

Mögliche Antworten : Sindbad der Seefahrer; Aladdin und die Wunderlampe; Ali Baba und die 40 Räuber etc.

Diese Märchen erzählte die schöne Scheherazade dem grausamen König, 1001 Nacht lang. Dafür ließ er sie am Leben und nahm sie zur Frau.

Wenn es die Zeit zulässt kann man ein **orientalisches Märchen vorlesen** oder erzählen.

Was gehört alles zum Orient?

1. Könige
2. Sindbad - Märchenfigur
3. Alibaba - Märchenfigur
4. Bauchtanz
5. Moscheen - Gebetshäuser
6. Tempel Orientteppiche
7. Schmuck, Perlen
8. Karawanen
9. Kamele
10. Oase – Wasserquellen
11. Sultan – Herrscher
12. Wesir – ähnlich wie Minister
13. Kalif – Würdenträger
14. Allah – Gott

Titel CD: „Orientales“ Titel 5

15. Goldmünzen
16. Gewürze

Wenn man über einen orientalischen Basar läuft, riecht es sehr stark nach landestypischen Gewürzen:

Aufzählung der Gewürze: Kinder sollen das erraten

Muskatnuss
Nelken
Safran
Koriander
Kümmel
Zimt
Ingwer
Kardamom
Vanille
Chili
Anis

Gewürze mitbringen und die Kinder daran riechen lassen, anschließend kann man auch die Bilder zeigen - siehe Beilage

Gewürze spielen in den orientalischen Ländern eine sehr große Rolle und werden sowohl bei süßen als auch bei deftigen Speisen verarbeitet.

Geschichte: „Salim und der Bäcker“ von Robin Tzannes und Korky Paul

Dabei kann man die Geräusche, die der Richter beim Einwerfen der Münzen verursacht, sehr gut durch ein Kind nachmachen lassen. Alle anderen Kinder schließen die Augen und man macht ein Räucherstäbchen an, um einen orientalischen Duft zu verbreiten.

Anschließend gibt es eine kleine Leckerei z.B. Kokostörtchen oder Rosinenbrötchen.

Die Geschichte des Orients geht zurück bis 11000 vor Christus. Vor 12000 Jahren gab es noch Jäger und Sammler. Auch die ersten Städte entstanden vor ca. 6000 Jahren. Eine der ältesten bewohnten Städte der Welt ist Damaskus. Diese Stadt wird auch kulturelles Erbe und Zentrum des Orients genannt.

Diese Geschichte kann man einarbeiten, wenn es die Zeit zulässt.

Rafik Schami „Der Wunderkasten“

Die Anfänge des Alphabets

Text: Joachim Voos „Die Phöniker“ – Seefahrer aus dem Orient

S. 65 „Wenn die Kinder der Phöniker zur Schule gingen, lernten sie zunächst die Buchstaben ihres Alphabets.... **bis**

S. 67 „Das wäre etwa so, als würden wir heutzutage das Wort ater nur mit einem Buchstaben V, T und R schreiben.

Vorschlag: Den Text sollte man auf eine Seite kürzen.

Zum Abschluss ein Lied von der CD „Orientales / Titel 8

Lesezeichen basteln. Den Namen als Hieroglyphen schreiben oder malen oder einen Becher mit einem orientalischen Muster verkleiden.

Quizfragen am Ende beantworten. Siehe: Orient-Quiz

Literaturverzeichnis

„Orientales“ CD

„Shehnai“ Indische Weltmusik, CD

Joachim Voos „Die Phöniker“ Seefahrer aus dem Orient, Kinderbuchverlag, 1991
ISBN: 3-358-01650-1

Robin Tzannes „Salim und der Bäcker“, Parabel Verlag 1994, ISBN: 3-7898-0397-9

Märchen aus 1001 Nacht, Weltbild Verlag, ISBN: 3-89350-581-4

Wikipedia

Rafik Schami „Der Wunderkasten“

Die Anhänge: Afrikanischer Elefant, Asiatischer Elefant, Gewürzschablonen, Orientquiz, Hieroglyphenalphabet, Bastelvorlage für den Becher werden auf den Seiten des IfaKs abgelegt.

Dipl. Bibl. Marion Hahn

Stadtbibliothek "Ulrich Plenzdorf"
Bertolt-Brecht-Straße 1
15306 Seelow
Tel.: 03346-279
Mail: info@bibliothek-seelow.de



„Das kleine Gespenst“ von Otfried Preußler

Zielgruppe: 1. bis 4. Klasse

Dauer: 90 Minuten

Material:

- Buch „Das kleine Gespenst von Otfried Preußler (in TB-Ausgabe)
- Jubiläumspakat aus Buch auf A 3 kopieren
- 1 Schlüsselbund mit 13 alten Schlüsseln
- 1 Flattergeist (Tennisball in großes Herren-Stofftaschentuch wickeln und mit bunten Bändern zubinden)
- Watte, Tempotaschentücher, Faden, schwarzer Filzstift
- Smarties

Durchführung

Begrüßung, wenn von Jahreszeit passend auf November, Nebel und jetzt, den neuen Film, hinweisen. Zum Kennenlernen mit folgendem Spiel beginnen:

1. **„Wovor gruselst Du Dich“** (ich packe meinen Koffer)
„Mein Name ist..., ich grusele mich vor...“ Der nächste wiederholt: „Das ist..., und gruselt sich vor..., ich bin.... und ich grusele mich vor....“
2. **Lesen aus dem kleinen Gespenst von Otfried Preußler**
Anfang bis S. 7 unten **schlossen sich wieder**
S. 12 bis S. 18 wollte der Uhu wissen.

Das kleine Gespenst war sehr neugierig und wollte die Welt unbedingt einmal bei Tageslicht betrachten. Aber alle Versuche schlugen fehl.

Lesen S. 35 ... bis S. 43 Sonnenstrahlen

15 Minuten

3. **gruselige Gespensterwörterkette mit Flattergeist**

Die Gespensterkinder sitzen im Schneidersitz im Kreis auf dem Boden. Der Spielleiter wirft den Flattergeist einem Kind in den Schoß und ruft dabei ein gruseliges Wort wie zum Beispiel Gespensterschloss. Das Kind muss nun blitzschnell ein Wort suchen, das mit dem zweiten Teil des Begriffes anfängt, zum Beispiel Schlossküche und den Flattergeist dem nächsten Kind zuwerfen.

4. Vom Brunnen aus kommt das kleine Gespenst in die Unterwelt von Eulenstein.
Lesen. S. 64 bis S. 69 und plötzlich schlief es ein.
Lesen S. 97 bis S. 102 unten **10 Minuten**

5. **Gespenster basteln**

Watteknäuel als Kopf mittig in Tempo legen, mit Faden verknoten und 2 Augen mit schwarzem Filzstift aufmalen

6. **Um Mitternacht im Geisterhaus**

Eines Nachts, ging eine ältere nette Dame, mit ihrem Hund spazieren. Da kam sie an die Mauer des Friedhofes. Mit geisterhafter Tinte stand darauf geschrieben: „geht auf gar keinen Fall um Mitternacht ins alte verlassene Haus!“. Die Dame schaute auf die Uhr. Noch 10 Minuten bis Mitternacht. Sie dachte sich, gehen wir mal da hin. Kurze Zeit später stand sie vor der großen alten Tür.

Sie betrat das Haus und dann kam sie in einen dunklen Raum. Da lag ein uralter Sarg. Die Frau öffnete ihn, und sie **sah** (Regieanweisung: das „sah“ mit erhobener Stimme sagen)

Viele bunte Smarties! (Regieanweisung: das „viele bunte Smarties“ laut brüllen)

7. **elektrische Gespensterspeise**

Dafür braucht man Smarties oder Gummibärchen, in jeder Farbe eines.

Ein Kind geht vor die Tür, die anderen bestimmen, welches Smartie das elektrische sein soll.

Das Kind wird reingeholt und darf alle Smarties essen, bis es an das elektrische kommt, dann müssen die anderen Kinder alle **Huhu** rufen und das Spiel ist vorbei.

8. **Fledermaus- und Gespenstervorlage, Mandalas mitgeben**

Anmerkung:

Am beeindruckendsten für die Kinder war der Schlüsselbund. Jeder wollte fühlen, wie schwer er ist und zählen, ob es wirklich 13 Schlüssel sind.

Weitere Ideen zum Spielen und Basteln zum Thema „Gespenster“

Geisterstopptanz

Zunächst wird ein Tuch als Geisterschlafplatz in den Raum gelegt, dann geht die Musik an und die Geister tanzen und schweben durch den Raum. Wenn die Musik aufhört, ist die Geisterstunde vorbei und alle müssen zum Schlafplatz. Wir spielen dieses Spiel öfter, mal hüpfen die Geister auf einem Bein, dann auf beiden Beinen, rückwärtsgehen, kriechen uws. Man kann es auch so spielen, dass immer das Kind, das als letztes am Schlafplatz ankommt, ausscheidet, doch oft wird es den Zuschauern langweilig.

Gespenstersuche

Wir haben kleine Gespenster aus Glitzerfolie ausgeschnitten und diese im Raum verteilt. Wenn alle Kinder einverstanden sind, dunkeln wir den Raum ab. Zu Zweit oder zu Dritt suchen sie mit Hilfe einer Taschenlampe die Glitzergespenster.

Gespenstergeschichte

Alle Kinder sitzen im Kreis und man liest eine kurze Gespenstergeschichte vor. Immer wenn in der Geschichte das Wort „Gespenst“ vorkommt, muss jedes Kind sich eine Süßigkeit von dem in der Mitte stehenden Tisch schnappen.

Elektrische Gespensterspeise

Dafür braucht man Smarties oder Gummibärchen, in jeder Farbe eines. Ein Kind geht vor die Tür, die anderen bestimmen, welches Smartie das elektrische sein soll. Das Kind wird reingeholt und darf alle Smarties essen, bis es an das elektrische kommt, dann müssen die anderen Kinder alle **Huhu** rufen und das Spiel ist vorbei.

Gruselige Gespensterwörterkette

So wird gespielt:

Vorbereitung:

Einen alten Tennis- oder Tischtennisball in einem weißen Taschentuch einschlagen und dieses mit einem Glitzerband abbinden - fertig ist der Flattergeist.

Die Gespensterkinder sitzen im Schneidersitz im Kreis auf dem Boden. Der Spielleiter wirft den Flattergeist einem Kind in den Schoß und ruft dabei ein gruseliges Wort wie zum Beispiel Gespensterschloss. Das Kind muss nun blitzschnell ein Wort suchen, das mit dem zweiten Teil des Begriffes anfängt, zum Beispiel Schlossküche und den Flattergeist dem nächsten Kind zuwerfen. Die kleinen Gespenster, die nach drei dumpfen Schlägen mit dem Kochlöffel auf den Topf noch keinen Begriff gefunden haben, müssen durch den Raum schwärmen und jaulen und gruselige Grimassen schneiden.

Watte pusten

Bereite 2 Wattebauschs in der Größe eines Tischtennisballes vor, wer möchte kann auch einen [Pusteball](#) dafür nehmen, der saugt sich nicht gleich voll

so wird gespielt:

Alle Spieler verteilen sich um den Tisch. Nun wird der Wattebausch/Pusteball in die Mitte geworfen und es kann los gehen. Jeder muss die Hände hinter seinem Rücken halten und darf sie nicht benutzen. Nur mit der Puste wird der "Spielball" vorwärtsbewegt. Ziel ist es den "Spielball" vom Tisch zu blasen. Die beiden Spieler, zwischen denen die Watte herunterfällt bekommen einen Strafpunkt. Achte darauf, dass der Wattebausch nicht zu nass (Spucke) wird. Wer zum Schluß (wenn die Puste ausgeht) am wenigsten Starfpunkte hat, hat gewonnen.

Gespenst

Das braucht Ihr:

- weißes Baumwollkopfkissenbezug (80 x 80) oder Baumwollstoff (80 x160)
- einen Luftballon
- schwarzen Filzstift
- stumpfe Sticknadel

- Nylonfaden

So wird gemacht:

Erst den Luftballon aufblasen. Dann wird der Stoff bzw. den Kissenbezug über den Ballon gestülpt und unterhalb des Luftballons zugebunden. Mit Sticknadel und Faden kannst Du am Kopf des Gespenstes vorsichtig eine Aufhängung anbringen. An die beiden Zipfel rechts und links werden ebenfalls Aufhängefäden angenäht.

Mit dem schwarzem Filzstift werden dann Augenhöhlen und ein Gespenstermund aufgemalt. Nun wird das Gespenst mit Nylonfäden „frei schwebend“ im Raum drappiert.

Eine Gespenster-Girlande für eine Gespenster Party, Anleitung unter:

<http://www.basteln-gestalten.de/gespenster-party>

(Leider ist bei diesem Beitrag der Absender verloren gegangen! Bitte melden, dann tragen wir es nach).



Veranstaltungskonzept zu „Kleiner Riese, großer Zwerg“

Ann-Kathrin Einzmann, Franziska Tschofen, Hannah Diesch (ehemalige Studierende der HdM)

Ort: Stadtbücherei

Art der Veranstaltung: BilderbuchShow nach dem Bilderbuch von von Werner Holzwarth und Barbara Nascimbeni

Materialien: Packpapierrollen zu je 1 x 5 m, Beamer und Leinwand, Namensschilder

Für: Kindergartengruppen mit ca. 5 – 10 Kinder zwischen 4 – 6 Jahren

Durchführung

Nach der Begrüßung der Kinder setzen wir uns in einen Kreis aus Kissen und spielen ein Kennenlern-Spiel, mit anschließendem Verteilen von Namensschildern mit einem kleinen bunten Zwerg darauf.

Kennenlern-Spiel

Die Mitspieler sitzen /stehen im Kreis

Der erste Spieler sagt seinen Namen und dazu ein Tier, das er gerne einmal wäre

Der nächste Spieler wiederholt Namen und Tier des ersten Spielers und fügt seinen Namen und sein Tier an usw.

Dann werden die Kinder aufgefordert, auf den Gong, der das Bilderbuchkino einleitet, zu achten.

Nun folgt das **Bilderbuchkino**.

Im ersten Durchlauf wird das Buch mit verteilten Rollen vorgelesen. Falls seitens der Kinder Interesse besteht, werden die Bilder erneut betrachtet, diesmal können sich die Kinder dazu äußern. Die Erzählerin gibt Anregungen, indem sie bspw. auf Größenverhältnisse aufmerksam macht: „Seht ihr, dass die Riesen so groß sind, wie die Berge? Und die Zwerge so klein wie ein Fliegenpilz?“

Nach der Geschichte wird die Handlung aufgegriffen und wir stellen fest, dass die Freundschaft des kleinen Riesen und des großen Zwergs auf deren gleicher Körpergröße beruht.

„Manchmal ist es aber auch ganz gut, wenn jemand, der groß ist, mit jemandem befreundet ist, der klein ist. Warum denn zum Beispiel?“

Hier sollen die Kinder ihre Einfälle einbringen. Falls nur zögerlich Antworten kommen, macht die Moderatorin Vorschläge: „Jemand der groß ist, kann vielleicht besser das Bonbonglas auf dem obersten Regalbrett erreichen. Oder schneller laufen. Und jemand, der klein ist, kann sich super überall verstecken oder etwas, das unter einen Schrank gerollt ist, wieder hervorholen!“

„Also wäre es ja für die Riesen und die Zwerge viel besser gewesen, netter zum kleinen Riesen und zum großen Zwerg zu sein, oder?“

Nun sollen die **Umriss der Kinder auf große Packpapierbahnen** übertragen werden: „Wollen wir mal schauen, wie groß IHR eigentlich seid?“

Jeweils ein Kind legt sich auf die Packpapierbahn und wird je nach Fähigkeiten der Kinder von einer Moderatorin oder einem Kind mit Wachsmalkreide umrandet. Danach wird der Umriss mit Hilfe eines Maßbandes gemessen und Name und Größe des Kindes mit dem aktuellen Datum auf der Zeichnung vermerkt. Die anderen Kinder helfen, indem sie die Ecken des Papiers festhalten oder beim ausmessen behilflich sind. Als letzte wird die Erzählerin ebenfalls umrandet und gemessen.

Dann kann man Vergleiche aufstellen, wie z.B. „Ich weiß, dass ich so groß bin, wie 16 Mäuse hintereinander lang sind! Ein Elefant ist vier Meter hoch. Wollen wir mal schauen, wie viele von euch es braucht, um so groß wie ein Elefant zu sein?“

Nun werden die Zeichnungen der Länge nach aneinander gelegt, bis die Packpapierzeichnungen zusammen so lang wie ein Elefant, eine Giraffe, ein Dinosaurier sind.

Als Fazit wird den Kindern mitgegeben, dass es für eine Freundschaft wichtig ist, Gemeinsamkeiten zu haben. Dies kann die Größe sein, aber auch etwas ganz anderes. Zum Abschluss wird gemeinsam das Lied „Was müssen das für Bäume sein“ gesungen und mit Bewegungen begleitet.

Danach werden die Kinder verabschiedet und dürfen ihre gemalten Umrisse mit in den Kindergarten nehmen.

Abschlusslied



„Herbert das Schaf“

Eine Bilderbuchshow mit kreativer Umsetzung

Zielgruppe: 4 bis 6 Jahre

Dauer: ca. 45 Minuten

Grundidee:

Nach einer Geschichte in Form eines Bilderbuchkinos basteln die Kinder ein passendes Objekt aus dem Buch. Somit haben sie ein Erinnerungsstück an die Geschichte.

Material und Vorbereitung:

- > Buch: Herbert von Daniela Chudzinski. Thienemann-Verlag, 2006
- > Bilderbuchshow zum Buch, nachdem man die Zustimmung des Verlages hat
- > Beamer
- > Laptop
- > Leinwand
- > Sitzplätze für die Kinder
- > Papierschafe
- > Watte
- > Kleber
- > Blumen, Schleifen... aus Papier zum Schmücken der Schafe
- > Stoffschaf
- > Tiermemory: verschiedene Tiere, die charakteristische Laute von sich geben – 2 Karten pro Tier (Beispiele: Kuh, Schaf, Hahn, Pferd, Frosch, Katze, Hund, Esel, Schwein...)

Durchführung:

Einstieg: Mit dem Stoffschaf wird zum Thema ‚Schaf‘ hingeführt. Zu zweit kann man gut nach einem „Mäh“ aus dem Nichts (eine Person versteckt sich vor Beginn mit dem Schaf) die irritierten Kinder fragen, was das wohl für ein Geräusch ist, woher es kommt ... Nachdem etwas auf das Thema ‚Wolle‘ eingegangen wurde, folgt die Geschichte.

Geschichte: Es geht um das Schaf Herbert, das sich erst vor dem Scheren drückt und sein Leben mit der immer weiter wachsenden Wolle genießt – irgendwann aber feststellt, dass diese doch stört und letztendlich mit den anderen Schafen zur Schur geht.

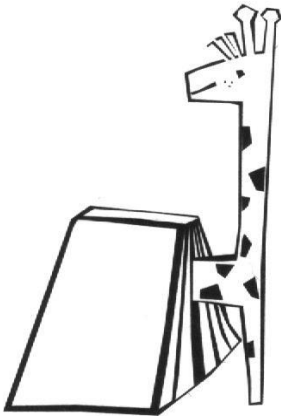
Auflockerungsspiel: Die Kinder bekommen Memory-Karten ausgeteilt, müssen den Laut des Tieres nachmachen, das auf der Karte abgebildet ist und so ihre Partner finden.

Basteln: Auf die ausgeschnittenen Schafe können die Kinder jede Menge Watte kleben und die wolligen Tiere danach schmücken.

Wartezeit für schnelle Bastler: Die Kinder, die besonders schnell ihr Schaf vollendet haben können in der Zwischenzeit ‚Wollpusten‘ über die Tische spielen. Die Watte muss versucht werden beim Gegenüber von der Tischkante zu pusten.

Alternative:

Mit wenigen Kindern kann die Geschichte auch gut (nach)gespielt werden. Teilweise in viele Decken eingewickelt – teilweise ohne Hindernisse können die Kinder unter Stühlen und Tischen durchkriechen, darüber klettern, sich am Boden Kugeln, auf einer Linie balancieren, im Slalom rennen... Dabei stellen sie fest, wie viel leichter es ohne das dicke ‚Fell‘ ist.

**Redaktion:**

Susanne Krüger, Hochschule der Medien, kruegers@hdm-stuttgart.de

Das Copyright liegt prinzipiell bei den Autoren!

Die Autor/en/innen erklären sich aber damit einverstanden, dass die Beiträge für das Portal www.ifak-kindermedien.de, ausgewertet werden!