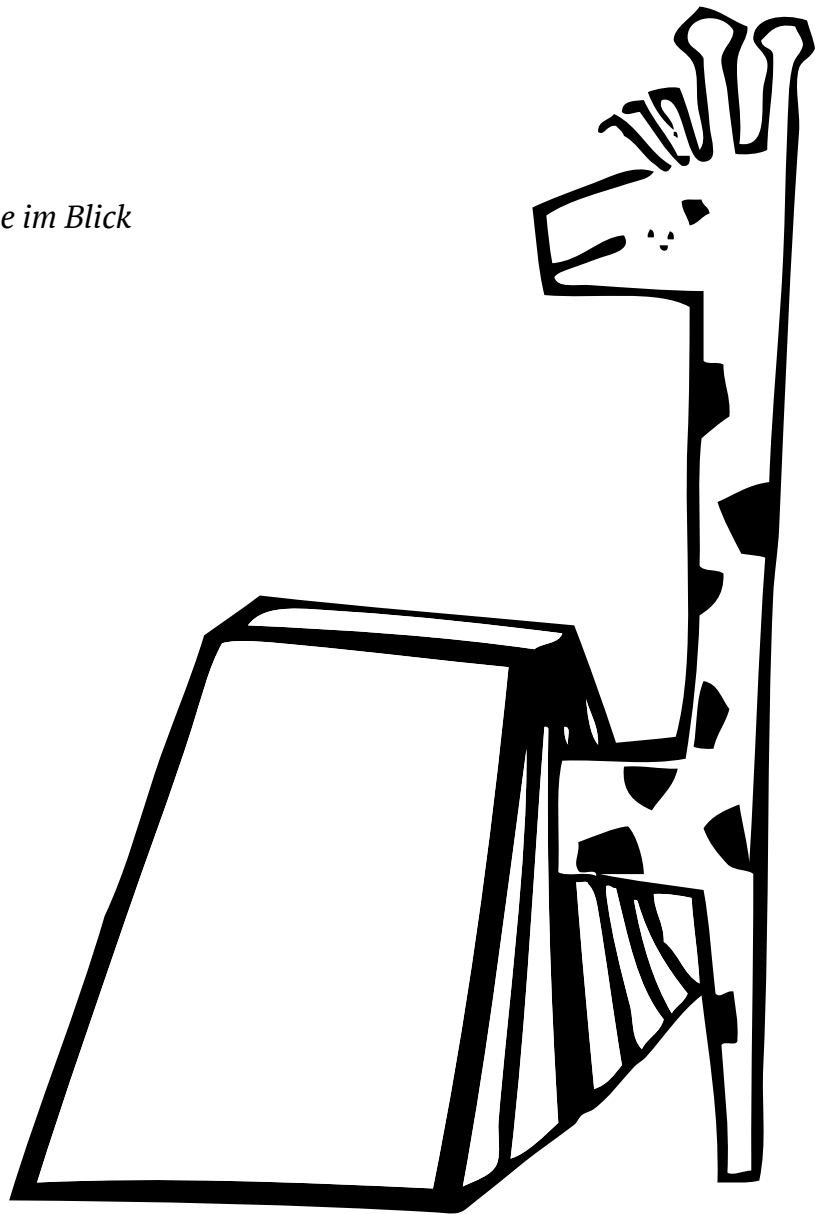


GIRAFFE ONLINE

50. Ausgabe

Januar 2015

Bibliotheken für Kinder und Jugendliche im Blick



Liebe Kinder- und Jugendbibliothekare,

es ist schon eine sehr lange Weile her seit der letzten Ausgabe. Dafür kommt die Giraffe jetzt in einem neuen Gewand daher. Der erste Schritt in Richtung e-journal ist gemacht. Wir hoffen, das Design gefällt und sind auf Ihre Kommentare gespannt. Diese Ausgabe wird nun vor allem von SeminarteilnehmerInnen der HdM im Wintersemester 14/15 bestritten, die für die Stadtbibliothek Stuttgart Konzepte für das Projekt „Lesen und Digitale Medien“ entwarfen und mit zwei Kindergruppen durchführten. Diese beiden Konzepte werden ausführlich dargestellt, weil sie möglicherweise ähnliche Vorhaben inspirieren können. Dazu wurden andere empfehlenswerte medienpädagogische Projekte, auf die die Studierenden während der Recherche gestoßen sind, mit ausgewertet.

Auf 16 Jahre Giraffe blicken wir zurück, deshalb ein Beitrag, der schon in BUB veröffentlicht war, der aber auf der Schwelle zu einer neuen Zukunft überarbeitet wurde.

Dazu kommen weitere schöne Veranstaltungskonzepte, die seit der letzten Ausgabe bei uns eingegangen sind oder die von Studierenden als besonders empfehlenswert empfunden wurden.

Auf ein gutes Neues Jahr,
für die Redaktion
Susanne Krüger

Marie-Luise Caesperlein
Lena Christiansen
Marie-Luise Herterich
Daniel Hofmann
Christopher Kraus
Jan Krecht
Elisabeth Koller
Alexandra Künkel
Kathrin Lehner
Eva-Maria Muntetschinger
Lynn Schweizer
Nina Wieczorek

Vom Buch zur Fotostory – ein Tabletprojekt.....	4
Fotomemory zu Tommy Mütze.	7
Mit Fotos durch die Bibliothek.	8
Fußballweltmeisterschaft in der Bibliothek.	10
Schmökerekicker.....	12
Die Tammer Bücherbabys.	14
Geocache in der Mittelpunktbibliothek Adalbertstraße und der Else-Ury Bibliothek Berlin.	16
Eine Auswahl kreativer Projekte mit digitalen Medien.....	18
Book Slam® für Schulklassen.....	22
Und sie läuft und läuft: 16 Jahre Giraffe – Kinder und Jugendbibliotheken im Blick!	24
Sprache kreativ mit Kreisolino.	26
Bilderbuchkino mit „Mutig, mutig!“ von Lorenz Pauli.....	29
Klingende Ideen mit Muscheln und Meer.....	30



Vom Buch zur Fotostory – ein Tabletprojekt

VERANSTALTUNGSFORMATE

Das Projekt findet im Rahmen „Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“ statt, welches durch den DBV, die „Stiftung Digitale Chancen“ und „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ gefördert wird. Ziel dieser Initiative ist es, Kindern und Jugendlichen Freude am Lesen zu vermitteln, Lese-, Informations- und Medienkompetenz zu fördern und die Bildungschancen zu verbessern. Die Durchführung wird von Ehrenamtlichen übernommen, die durch eine entsprechende Qualifizierung auf dieses Angebot vorbereitet werden.

Das Projekt steht unter dem Titel „Lesen macht stark: M3 Fotostory 2.0: Fotografiere Deine Geschichte“ und ist ein Teilprojekt von „Lesen macht stark“. Es richtet sich an 9-12 jährige Kinder und beinhaltet die inhaltliche Aufbereitung einer Geschichte mit Hilfe von Tablets. Ziel hierbei ist die Erstellung einer Fotostory. Das Projekt wurde von Studierenden der Hochschule der Medien in Zusammenarbeit mit der Stuttgarter Kinderbibliothek geplant und durchgeführt. Verwendet wurde das Buch „Tommy Mütze“ von Jenny Robson. Die Geschichte spielt in Südafrika. Als mitten im Schuljahr ein neues Kind namens Tommy in ihre Klasse kommt, sind alle erstmal sprachlos. Dieser Neue trägt eine merkwürdige Mütze, die nur seine Augen freilässt und die er weder im Unterricht noch beim Sport auszieht. Die Geschichte vermittelt Werte wie Sozialverhalten, Integration und Toleranz im Umgang mit Migranten. Für die Umsetzung standen den Studierenden zwei Nachmittage zur Verfügung. Inhalt des ersten Nachmittags war die spielerische Heranführung an das Thema, die gemeinsame Rekapitulation der Geschichte sowie die Gestaltung von Storyboards. Der zweite Termin beinhaltete die Auseinandersetzung mit den Tablets und die konkrete Erstellung der Fotostorys.

Durchführung:

1. Kennenlernen

Eine Schülergruppe (5./6. Klasse) hat in der Mittagsbetreuung der Schule die ausgewählte Geschichte gelesen und kam an jeweils zwei Nachmittagen für drei Stunden in die Bibliothek. Damit wir die Kinder kennen lernen konnten, führten wir zunächst ein Kennlernspiel durch.

Praxisbeispiel – Kennlernspiel:

Klopapierspiel

Den Schülern wird eine Rolle Klopapier präsentiert, durch diese werden sie neugierig gestimmt. Jeder Schüler soll sich so viel Papier abtrennen wie er möchte. Je nachdem, wie viele Blätter Klopapier sie abtrennen, so viel müssen sie pro Blatt über sich erzählen. Hier ein Beispiel: Bei 3 Klopapierblättern „Ich heiße Anna, ich bin 20 und ich spiele gerne Computerspiele.“ Der Sinn dieses Spiel beruht auf dem gegenseitigen Kennenlernen der Betreuer und der Kinder.

2. Auffrischung der gelesenen Geschichte

Nun sollte der Inhalt der Geschichte noch einmal aufgefrischt werden. Hierzu empfiehlt es sich ein Quiz mit fünf bis zehn Fragen zum Handlungsverlauf zu stellen.

Praxisbeispiel – Inhaltsquiz:

Die Schüler werden in zwei Teams eingeteilt und kämpfen um den Titel des Quizkönigs. Durch den Reiz des Wettbewerbs bleiben die Kinder am Ball. Hierbei haben alle Betreuer einen aktiven Part, da die Fragen abwechselnd gestellt werden.

Praxisbeispiel – Aktivierungsspiel/Pause:

Zur Auflockerung wird „Drache, Ritter, Prinzessin“ gespielt. Das Spiel funktioniert wie „Schnick, schnack, schnuck“, jedoch gibt es ein paar Unterschiede. Es werden zwei Gruppen gebildet. Die Gruppe einigt sich auf eine Figur: Drache, Ritter oder Prinzessin. Auf das Zeichen „Drache, Ritter, Prinzessin“ stellen sie ihre ausgewählte Figur durch ihre Körperhaltung dar. Vor Spielbeginn wird sich auf eine einheitliche Haltung zur Darstellung der jeweiligen Figur festgelegt. Der Ritter schlägt hierbei den Drachen, die Prinzessin den Ritter und der Drache die Prinzessin. Alternativ könnte man das Spiel mit der Geschichte verbinden. Hierbei wird der Ritter mit dem Direktor, der Drache mit dem Schlägertypen und die Prinzessin mit Tommy Mütze ersetzt.

3. Storyboard

Jetzt kann es los gehen und die Kinder sollen gemeinsam ein Storyboard erstellen und hier schon die Szenen, Bildformate und -einstellungen festlegen. Hierzu bedarf es möglicherweise ein wenig Starthilfe, oder einiger Beispiele, da teilweise das bildliche Vorstellungsvermögen noch nicht so ausgeprägt ist.

Praxisbeispiel – Storyboard:

Mit Hilfe von zwei Betreuern machen sie sich daran ein Storyboard für ihre Kapitel zu erstellen. Es wird zunächst noch einmal erklärt, was ein Storyboard ist und wie wichtig es auch für unsere Fotostory ist, damit die Schüler auch wirklich verstanden haben warum sie das tun. Dann gehen die Kinder die einzelnen Szenen durch und setzen sie im Storyboard um. In vorgefertigten Rahmen können sie die einzelnen Zeichnungen skizzieren.

Falls die Kinder die Geschichte doch nicht gelesen haben sollten (entgegen der Aussage der Lehrerin), haben wir einen Notfallplan. Dieser ist ein schon fertig gestelltes Storyboard, das dann zur Umsetzung an die Schüler ausgeteilt wird.

4. Einführung in die Funktionsweise Tablet

Danach bekommen die Kinder eine Einführung in die Fotofunktion des Tablets und dürfen mit dem Fotografieren loslegen. Von einer Einstellung sollten mehrere Fotos geschossen werden, da sich im Nachhinein oft herausstellt, dass einige Fotos verwackelt oder unscharf sind. Pro Einstellung sollte ein Foto ausgesucht werden, welches bearbeitet werden soll.

Praxisbeispiel – Fotos machen:

Die Schüler werden die einzelnen Szenarien aus dem Storyboard, fotografisch, in der Bibliothek umsetzen. Dabei können sie ihre schauspielerischen Fähigkeiten einbringen. Szenen die bis zu vier „Schauspieler“ benötigen werden in Einzelgruppen (Einzelgruppen bestehen jeweils aus fünf Schülern, in diesem Fall können vier vor der Kamera agieren und eine/r dahinter) fotografiert, da sonst die andern Kinder unruhig werden. Außerdem wollen wir möglichst vielen Kindern die Möglichkeit geben zu fotografieren bzw. ein iPad zu bedienen. Szenen die mehr als vier „Schauspieler“ benötigen werden in der Gesamtgruppe geschossen. Um zu erkennen welche Figuren die Kinder darstellen bekommen sie ein Namensschild mit einer

Schnur umgehängt, da in jeder Gruppe ein anderer Schüler beispielsweise Dumisani darstellen wird.

5. Fotobearbeitung

Als Bearbeitungsapps für ein Apple iPad empfehlen sich die Apps „Comic Touch“ und „Pic Collage“. Mit „Comic Touch“ können Sprech- und Gedankenblasen eingefügt werden. Es stehen auch weitere Sticker zur Verfügung, die verwendet werden können. Mit „PicCollage“ können dann alle Einzelbilder zu einer Art Comicbuch-Seite zusammengefügt werden.

Praxisbeispiel – Bildbearbeitung:

In den Kleingruppen (in der üblichen Einteilung) wird die App „PicCollage“ erklärt. Hier lernen sie, wie man Sprechblasen einfügt, verschiedene Stilmittel des Cartoons verwendet und Bilder zuschneidet. Zu zweit oder dritt dürfen sie die Funktionen selbst austesten und lernen so die Möglichkeiten und den Umgang mit der App kennen.

6. Präsentation

Im Anschluss werden die Geschichten der Kleingruppen zusammengeführt und sollten über einen Beamer für alle sichtbar präsentiert werden. Natürlich können die Fotostorys auch in der Bibliothek ausgestellt und dazu eine kleine Vernissage organisiert werden. Wichtig ist dabei daran zu denken, wegen der Bildrechte Einverständniserklärungen der Eltern einzuholen.

Fazit:

Ziel der Veranstaltung ist es, den Kindern einen (kreativen) Umgang mit Tablets und damit mit den neuen Medien zu ermöglichen. Dadurch wird ihre Medienkompetenz gefördert. Durch die weitgehend eigenständige Umsetzung der Geschichte in eine andere Literaturform - die der Fotostory - beschäftigen sich die Kinder intensiv mit dem Buch. Dabei entdecken sie, wie vielfältig Geschichten sind.

Den Kindern und uns hat das Projekt sehr viel Spaß gemacht und wir können es nur weiter empfehlen!

Nina Wiczorek,
Hochschule der Medien Stuttgart
nw038@hdm-stuttgart.de

Marie-Luise Herterich
Hochschule der Medien Stuttgart
mh190@hdm-stuttgart.de



Fotomemory zu Tommy Mütze

VERANSTALTUNGSFORMATE

Als einfaches Spiel zu dem Buch Tommy Mütze von Jenny Robson kann ein Fotomemory mit Bildern von Kindern erstellt werden.

Benötigtes Material:

Fotoapparat
Drucker
verschiedene Mützen
Schere
Kleber
Tonkarton

Zunächst werden jeweils zwei Fotos von jedem Kind gemacht. Auf dem ersten Bild ist das Kind ohne Mütze zu sehen und auf dem zweiten Bild hat das Kind eine Mütze über dem Gesicht. Die Bilder werden ausgedruckt, zugeschnitten und auf bunten Tonkarton geklebt. Fertig ist das Memory.

Lena Christiansen und Elisabeth Koller
Hochschule der Medien Stuttgart
ek038@hdm-stuttgart.de



Mit Fotos durch die Bibliothek

Eine Fotorallye für Kinder ab dem Kindergarten

VERANSTALTUNGSFORMATE

Bastelanleitung für die Fotokarten:

Benötigte Materialien: ein Laminiergerät, Laminierfolie in DIN A5, einen digitalen Fotoapparat, einen Farbdrucker, farbiges Papier in acht verschiedenen Farben

Die Herstellungszeit der Fotokarten kann von Person zu Person variieren. 60 Minuten werden im Durchschnitt benötigt.

Die empfohlene Größe für die Fotokarten ist DIN A5.

Von sieben auffälligen/markanten Orten der Bibliothek werden digitale Fotos gemacht. Diese Fotos werden dann auf einen Computer überspielt und acht Mal mit einem Farbdrucker ausgedruckt.

Dann nutzen sie bitte die Druckvorlage für die Buchstaben. Diese Druckvorlage finden sie in der digitalen Version dieser Giraffe-Ausgabe.

In der Druckvorlage sind zwei Seiten in DIN A4 mit den Buchstaben B Ü C H E R E I beschrieben. Die zwei E's sind jeweils durch ein 1 sowie ein 2 voneinander unterscheidbar. Dies ist in der Vorlage zu sehen. Sie sind passend für den Zuschnitt auf DIN A5 geordnet. Das Wort ENDE ist ebenfalls auf einer Seite passend für DIN A5 in der Vorlage vorhanden.

Zum Drucken legen sie bitte Papier in jeweils acht verschiedenen Farben in dreifacher Ausführung in den Drucker. Also drei mal rotes Papier, drei mal blaues, drei mal grünes und so weiter. Am Ende müssen die Buchstaben von BÜCHEREI und das Wort ENDE in jeweils acht Farben und einfacher Ausführung jeder Farbe vorhanden sein.

Nun müssen die ausgedruckten Fotos mit den Buchstaben kombiniert werden.

Ein Buchstabe bekommt ein Foto als Rückseite. Jeder Buchstabe soll ein anderes Foto auf der Rückseite haben. Die Reihenfolge der Fotos sollte in jeder Farbe anders sein, damit die Kinder nicht alle zur selben Zeit an den selben Ort müssen. Auf die Rückseite des Buchstaben I kommt jedoch kein Foto sondern das Wort ENDE, damit den Kindern klar ist, dass sie den letzten Buchstaben gefunden haben.

Also ist auf der Rückseite des roten B's zum Beispiel der Eingangsbereich, auf der Rückseite des blauen B's das Videospielelregal und so weiter.

Nun sollte das ganze mit Laminierfolie in DIN A5 mit einem Laminiergerät laminiert werden.

Die Fotokarten können wiederverwendet werden.

Vorbereitung der Rallye:

Die für die Vorbereitungszeit beträgt ca. 15 Minuten.

Die Fotokarten müssen mit System an den Stellen, die fotografiert wurden, versteckt werden. Auf dem Startbuchstaben B ist das Foto des Ortes, an dem das Ü in der selben Farbe zu finden sein soll abgebildet. So verhält es sich auch mit den weiteren Buchstaben des Wortes Bücherei. Die Karten müssen in genau dieser Reihenfolge versteckt werden, damit die Kinder alle ihre Karten finden können.

Durchführung der Rallye:

Die Zeit für die Durchführung der Rallye beträgt ca. 30 Minuten.

Die Kinder werden in acht Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe hat eine andere Farbe. Nun kriegen die Gruppen den Anfangsbuchstaben B in ihrer Farbe in die Hand gedrückt. Auf der Rückseite des Buchstabens ist ein Ort der Bibliothek zu sehen. An diesem Ort werden sie eine weitere Karte mit dem nächsten Buchstaben Ü sowie einer weiteren Station in der Bibliothek finden. So geht das weiter bis die Kinder den Buchstaben I gefunden haben. Auf der Rückseite finden sie das Wort "ENDE". Damit wissen sie, dass sie die Rallye erfolgreich bestanden haben. Das Team, dass am schnellsten die Rallye beendet und das richtige Lösungswort BÜCHEREI mit den Fotokarten gelegt hat, hat gewonnen.

Daniel Hofmann
Hochschule der Medien Stuttgart
dh067@hdm-stuttgart.de



*Kinder und Jugendliche spielen gerne Fußball. Auch an den bekannten Spielekonsolen von Nintendo und Sony. 2014 bot sich, durch die Fußballweltmeisterschaft, die Gelegenheit für ein virtuelles Fußballturnier an einer Konsole.
Die Aktion kann natürlich auch ohne Weltmeisterschaft in der Bibliothek abgehalten werden.*

Zielgruppe: Jugendliche (Gruppe möglichst im selben Alter)
 Vorbereitungszeit: Je nach Größe der Aktion
 Durchführungszeit: Bei 16 Teilnehmern ca. 230 Min.
 Teilnehmerzahl: Max 16

Das Event wurde als ein „Vorglühen“ auf die reale Fußball Weltmeisterschaft in Brasilien 2014 durchgeführt. Terminlich wurde die Aktion einige Wochen vor dem Beginn der Weltmeisterschaft abgehalten.

Für die Aktion sollte ein Fußballsimulationsspiel verwendet werden, welches mit den bibliothekseigenen Spielekonsolen (in meinem Fall Playstation 3 und Nintendo Wii) kompatibel ist. Als Spiele standen die verschiedenen Ableger der Reihen „FIFA“ und „Pro Evolution Soccer“ zur Verfügung. Um den Jugendlichen einen größtmöglichen Spielspaß bieten zu können, sollten für diese Aktion immer die neuesten Versionen der Spiele genutzt werden.

Die beiden Spielereihen unterscheiden sich in einigen Punkten stark voneinander und sind somit unterschiedlich geeignet für diese Aktion.
 Für die Aktion ist es wichtig dass alle Kinder eine Chance haben, die Spielmechanik zu beherrschen. Die Pro Evolution Reihe ist hier klar im Nachteil da sie etwas schwieriger in der Handhabung ist.

Eine genaue Gegenüberstellung der Spiele wurde durchgeführt und das Spiel FIFA 14 World Cup Brazil für die Playstation 3 wurde als Spiel für die Aktion ausgewählt.

	FIFA 14	PES 2014
Pro:	<ul style="list-style-type: none"> - Einsteiger Freundlich - Großes Lizenzpaket - realistische Grafik - realistische Ballphysik - geniale Stadionatmosphäre 	<ul style="list-style-type: none"> - Viele Trickmöglichkeiten mit dem Ball - neue Grafik Engine - bessere Ballphysik als FIFA 14 - sehr intelligente KI (Computergegner)
Contra:	<ul style="list-style-type: none"> - Wii-Version Veraltet - keine große Grafik Neuerung 	<ul style="list-style-type: none"> - einige Grafikfehler - für Einsteiger ungeeignet - Geringes Lizenzpaket - (kleinerer) Torwartfehler

Das Turnier kann wie folgt abgehalten werden.

Das Grundprinzip jedes Spieles ist immer gleich. Zwei Teilnehmer treten in einem 1:1 gegeneinander an und spielen 10 Minuten (pro Halbzeit 5 Minuten). Der Gewinner kommt am Ende einer Runde weiter. Aufgeschrieben wird nicht nur wer gewonnen hat, sondern auch mit wie vielen Toren und Gegentoren. So kann bei einem späteren Gleichstand zweier Spieler klarer erkannt werden wer mehr Tore erzielt hat.

Gespielt wird nach dem einfachen K.O.-Turnier Prinzip. Treten 2 Jugendliche gegeneinander an kommt schlussendlich der Gewinner weiter und der Verlierer scheidet aus. Das bedeutet jedoch auch, dass nach der ersten Runde des Turniers, die Hälfte aller Teilnehmer ausgeschieden ist. Die Jugendliche welche schon in Runde 1 aus dem Rennen fliegen, könnten zum Beispiel getröstet werden indem man ihnen nach dem Turnier eine freie Spielzeit einräumt. Stehen 2 Konsolen zur Verfügung, können an beiden parallel gespielt werden. So wird die Durchführungszeit halbiert.

Der Ablauf beim K.O. Turnier funktioniert nur mit einer Anzahl Teilnehmer welche einer 2er Potenz entspricht.

Also: 2,4,8,16,32,64,128.....

Sollte dies nicht der Fall sein führt das zu Komplikationen im Turnierablauf!

Um die fehlenden Spieler zu kompensieren, müssen Freilose verteilt werden. Damit kommt ein Spieler direkt in die nächste Runde, ohne gespielt zu haben. Diese Freilose sollten auch tatsächlich per Los entschieden werden.

Für die passende Atmosphäre, kann die Bibliothek auch mit Fahnen und typischer Fußballdekoration „verschönert“ werden. Um richtiges Stadionfeeling zu erzeugen, dürfen die Kinder gerne in Trikots ihrer Lieblings Fußballmannschaften zur Aktion kommen.

Achtung!!! Wie auch im Fußballstadion wird es an diesem Tag laut in der Bibliothek. Die Kinder werden sich gegenseitig anfeuern.

Für den Gewinner des Turniers darf gerne ein Preis ausgehoben werden und für alle Teilnehmer sollte es irgendwas zum mitnehmen geben. Schon eine schön gestaltete Teilnehmerurkunde kann die Kinder erfreuen und wird zuhause über das Bett gehängt.

Fazit:

Die Kinder hatten während unserer Aktion sehr viel Spaß und selbst die Kinder die schon frühzeitig aus dem Turnier geschieden waren, feuerten die anderen bis zum Schluss an. Für Bibliotheken die eine gute Jugendarbeit betreiben und nichts gegen einen lauterem Nachmittag haben, sehr zu empfehlen.

Für das vollständige Konzept, können Sie mich gerne kontaktieren.

Jan Krecht
Hochschule der Medien Stuttgart
jk111@hdm-stuttgart.de



Schmökerkicker

Besondere Leseförderung für Jungen.

VERANSTALTUNGSFORMATE

Kicken und Lesen, das passt doch überhaupt nicht zusammen oder? Bei einem gemeinsamen Projekt der Stadtbibliothek Heilbronn und der Reinöhl-Grundschule wollte man das Gegenteil beweisen. Während die eine Gruppe von Schülern flankte, passte, dribbelte und schoss, tanzte die andere Hälfte wie Profi Cheerleader, bastelte oder las.

Ermöglicht wurde diese viertägige Veranstaltung vom Verein „Lesen-Hören – Wissen – Freundeskreis der Stadtbibliothek Heilbronn“, dem Jugend- und Familienzentrum Bürgerhaus Böckingen, dem FC Heilbronn und dem Förderverein der Reinöhlschule. Das primäre Ziel des Projekts war die Förderung der Lesekompetenz der Schüler. In den Genuss dieser Veranstaltung durften insgesamt sechs Klassen der Stufen drei und vier gelangen.

Für die öffentliche Einrichtung war es günstig, dass in diesem Moment eine recht große Anzahl männlicher Auszubildender zur Verfügung stand, gerade für angehende FaMIs ist diese Art von Projekt hervorragend geeignet. Dadurch fungierten wir Auszubildenden der Stadtbibliothek Heilbronn als Fußballtrainer. Dabei ging es nicht primär darum Profitraining zu absolvieren, sondern Spaß zu haben. Viele der Kinder hatten bereits Vorerfahrung in diesem Sport und so kam es zu einem recht ansehnlichen Niveau. Besonders schön war es zu beobachten, wie auch Schüler, die bislang noch nicht so viel Begeisterung für Fußball gezeigt hatten, plötzlich Feuer und Flamme waren. Vom Kopfball bis zum Fallrückzieher wurde alles trainiert. Zum Abschluss des Tages wurde ein richtiges Spiel auf zwei Tore ausgetragen.

Parallel dazu fand ein Vorleseprogramm mit den Vorlesepaten statt. Dafür benötigte man einen ruhigen Ort, wo man sich konzentrieren konnte: dieser wurde in den Umkleidekabinen gefunden! Es herrschte dadurch eine besondere Atmosphäre, denn diese Umgebung war auf jeden Fall „ein ungewöhnlicher Ort“! Zudem konnte sich keiner der Schüler diesem Szenario entziehen, da die Lehrer jeden einzelnen Schüler zu den Vorlesepaten schleppten.

Eigentlich sollte dieses Projekt vor allem Jungs dazu bewegen mehr zu lesen, aber die meisten von ihnen wollten nur Fußball spielen und die Bücher waren für sie lediglich eine Randnotiz. Bei den Mädchen fiel das Ergebnis deutlich positiver aus, da sie gerne sowohl Fußball spielten als auch lasen. Es gab nicht nur typische Fußballbücher für Jungs, sondern auch Geschichten mit rosanen Fußballelfen.

Der Höhepunkt des Projektes war das Turnier. Kein anderes Thema gab es mehr unter den Schülern, sie alle wollten den Pokal gewinnen. Alle die nicht spielen durften oder auch nicht wollten, feuerten ihre Klasse lautstark an. Dabei hoben sie ihre Pom Poms wie echte Cheerleader und lieferten zudem noch eine kleine Tanzperformance ab. Auch waren zahlreiche Eltern vertreten, um ihre Sprösslinge zu unterstützen. Insgesamt waren um die 400 Personen auf und neben dem Fußballplatz zu sehen. Schließlich gewann eine vierte Klasse, da die körperliche Überlegenheit in diesem Alter noch sehr entscheidend ist. Nichtsdestotrotz waren alle Spiele äußerst knapp ausgegangen und alle Beteiligten hatten eine große Freude daran. Letztendlich endete das Projekt Schmökerkicker mit der feierlichen Übergabe des Pokals, an die Siegermannschaft, durch die Bibliotheksleiterin Frau Ziller.

Damit alles so reibungslos funktionieren konnte, plante man monatelang am Konzept. Auch die Schüler halfen mit, sie verkauften Gebäck an ihre Mitschüler und finanzierten mit dem Gewinn ihre T-Shirts. Zahlreiche Betreuer und Unterstützer waren in das Projekt involviert, darunter: Bibliotheksmitarbeiter, Lehrer und auch ehrenamtliche Vorlesepaten. Im Endeffekt betreuten sie über 70 Kinder. Durch den großen Erfolg der Veranstaltung soll dieses Konzept nun alle zwei Jahre wiederholt werden.

Christopher Kraus
Hochschule der Medien Stuttgart
ck124@hdm-stuttgart.de



Die Tammer Bücherbabys

Ein guter Start für jedes Kind!

VERANSTALTUNGSFORMATE

Die Tammer Bücherbabys wurden im Januar 2010 von der Bibliotheksleiterin Stefanie Uhl eingeführt.

Die Veranstaltung findet regelmäßig jeden Mittwochmorgen von 10 bis 11 Uhr statt, außer in den Schulferien.

Bei den Bücherbabys können Eltern oder Großeltern mit ihren 0 bis 3 Jahre alten Kindern / Enkeln kommen und gemeinsam mit den Kindern die Welt der Bücher entdecken, dabei wird auch gemeinsam gesungen und gespielt. Die Babys werden nicht nur spielerisch an die Bücher herangeführt, sondern lernen so auch die Bibliothek kennen. So kommen die Kinder wenn sie größer sind mit weniger Hemmungen in die Bibliothek, sie werden motiviert, weiterhin in die Bibliothek zu kommen.

In der Anfangsphase waren Besuche von nur zwei bis drei Erwachsenen mit ihren Babys üblich, doch nach ca. drei Monaten hatte es sich herum gesprochen und seither kommen immer mehr Erwachsene mit ihren Babys. In der Zwischenzeit kommen meist um die 15 bis 23 Erwachsene mit den Kindern.

Durchführung:

Als Begrüßung wird gemeinsam ein Lied gesungen, bei dem sich die Bezugsperson und sein Kind bzw. Enkel vorstellt. Im Anschluss daran wird jede Woche eine andere Bilderbuchgeschichte vorgelesen, bei denen die größeren Kinder meist schon mitreden und zeigen können, was das für Figuren auf den Bildern sind.

Danach beginnt die freie Spielphase, bei der die Babys spielen und die Eltern / Großeltern sich unterhalten und austauschen können. Diese Phase geht etwa eine halbe bis dreiviertel Stunde.

Anschließend werden ein oder zwei Finger- und Bewegungsspiele gespielt, bei denen die Kinder immer versuchen, mit zu machen, was den Älteren unter ihnen sogar annähernd gelingt. Fingerspiele können sein: ‚Zehn kleine Zappelmänner‘, ‚alle meine Fingerlein‘, ‚zehn kleine Wassermänner‘, ‚zwei lange Schlangen‘, ‚die Fröschelein‘, ‚meine Hände sind verschwunden‘, ‚wer will fleißige Handwerker sehen‘, ‚if you're happy and you know it‘, ‚Aramzamzam‘ und ‚wozu sind die Füße da‘. Aufgrund des Alters machen jedoch meist nur die Erwachsenen mit, viele Kinder ab 2 Jahren versuchen allerdings, ob sie das auch schon alles so können. Vor allem Aramzamzam hat in Tamm auf sehr viel Begeisterung gestoßen und muss dort öfters gespielt werden.

Nachfolgend an die Fingerspiele werden Kniereiter gespielt, die bekanntesten hierfür sind ‚hoppe hoppe Reiter‘ und ‚Hopp hopp hopp Pferdchen lauf Galopp‘.

Da man durch die Kniereiter schon Lieder gesungen hat, werden nur noch ein oder zwei sonstige Lieder gesungen. Das könnten z.B. ‚die Vogelhochzeit‘, ‚ein Männlein steht im Walde‘ und ‚es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann‘ sein.

Zum Abschluss wird noch das Abschiedslied gesungen. Das Lied ist immer das gleiche und heißt ‚alle Leut, alle Leut‘.

Mit einfachen Mitteln kann man also schon für die Kleinsten eine altersgerechte Veranstaltung arrangieren.

Sie finden weitere Informationen zu den Finger- und Bewegungsspielen in dem Buch:
Brucker, Bernd (2004): Fingerspiele: Klassiker und neue Ideen für Babys und Kleinkinder
sowie im Internet unter:

<https://www.heilpaedagogik-info.de/fingerspiele.html>

und eine Video-Anleitung für die ‚zwei lange Schlangen‘:

<https://www.youtube.com/watch?v=XV5ZCYt03gE>

Bei weiteren Fragen können Sie sich gerne an die Leiterin der Bücherei Tamm wenden unter:

Stefanie Uhl
0 71 41 / 68 89 19 - 11
Bücherei Tamm
Kirchenplatz 6
71732 Tamm

Kathrin Lehner
Hochschule der Medien Stuttgart
kl042@hdm-stuttgart.de



Geocaching ist wie eine Schatzsuche. Mittels GPS-Koordinaten erhält man einen Ort, an welchem ein Cache, z.B. eine kleine Dose, versteckt ist. Wenn man den Cache findet, kann man in einem Logbuch eintragen, dass man das Versteck gefunden hat. Oft sind in den Caches auch verschiedene Gegenstände hinterlegt, dann kann man einen Gegenstand entnehmen und stattdessen einen anderen hineinlegen.

Um einen offiziellen Geocache zu erstellen, muss man sich bei der Website www.geocaching.com registrieren. Dort wird der Cache veröffentlicht. Geocaches der ganzen Welt sind auf dieser Seite verzeichnet. Außerdem sind dort alle Regeln, die man bei der Erstellung beachten muss, verzeichnet.

Für die Erstellung reicht ein Smartphone oder ein GPS-Gerät um die Koordinaten zu ermitteln. Für das Smartphone kann dazu beispielsweise die kostenlose App „c:geo“ verwendet werden. Inzwischen gibt es auch eine offizielle App von geocaching.com, die App „Geocaching Intro“.

Es gibt viele verschiedene Arten von Geocaches. In diesem Fall handelt es sich um einen Multicache, das bedeutet, dass der Cache verschiedene Stationen hat. Der Startpunkt ist in der Mittelpunktbibliothek Adalbertstraße und der Endpunkt in der Else-Ury Familienbibliothek. Da diese beiden Bibliotheken nur ca. 1,7 km entfernt voneinander sind, kann man ohne Probleme von einer Bibliothek zur anderen gehen.

Um ein passendes Versteck für den Geocache zu finden, muss man beachten, dass in der Nähe kein anderer Geocache versteckt ist, das kann auf der Website www.geocaching.com überprüft werden. Zwischen den einzelnen Verstecken der Geocaches muss ein Mindestabstand von 161 Metern liegen. Außerdem muss das Versteck so liegen, dass ein Geocacher den Cache unentdeckt von Nichtgeocachern, den sogenannten „Muggel“, heben kann und der Cache nicht zufällig gefunden wird.

Das Konzept sieht folgendermaßen aus: Man erhält als Startkoordinaten die Koordinaten der Mittelpunktbibliothek Adalbertstraße und die Aufforderung sich in die Bibliothek zu den angegebenen Koordinaten zu begeben.

In der Bibliothek muss man verschiedene Fragen beantworten, wie z.B. „Welche Zahl steht auf der Glastüre zur Kinderbibliothek?“ oder „Wie viele Zeitschriftenfächer gibt es im Lesebereich der Zeitschriften?“. Die Antworten der einzelnen Fragen sind immer Zahlen. Diese Zahlen werden in eine Gleichung eingesetzt, mit der man die Koordinaten der Else-Ury Bibliothek berechnen kann. Nun geht man zu diesen Koordinaten und erhält wieder die Aufforderung in die Bibliothek zu gehen. Auch dort muss man verschiedenen Fragen beantworten und erhält Zahlen als Lösungen. Diese Zahlen setzt man in eine ISBN-Nr. ein. Als nächstes recherchiert man im Online-Katalog der Bibliothek nach dem Buch mit dieser ISBN. Anschließend muss man das Buch suchen.

Das Buch ist natürlich Präsenzbestand und kann nicht ausgeliehen werden. Im Buchdeckel findet man den Hinweis, wo der Cache versteckt ist.

Der Cache besteht aus einer kleinen Schatztruhe mit einem Logbuch, einem Stift und verschiedenen Gegenständen, wie z.B. einem kleinem Buch, Buntstifte oder ein Spiegel.

Die Startkoordinaten, Fragen und Anweisungen werden auf die Internetseite www.geocaching.com hochgeladen. Hier können sich alle Geocacher die Aufgaben herunterladen und somit den Cache lösen.

Der Cache der Mittelpunktbibliothek Adalbertstraße und der Else-Ury Bibliothek Berlin ist unter folgendem Link zu finden: http://www.geocaching.com/geocache/GC4ZMWP_bibcache

Der Geocache wird nicht für Veranstaltungen verwendet, sondern ist dauerhaft auf der Website veröffentlicht. Durch ihn kommen neue Besucher in die Bibliothek, die teilweise noch nie zuvor dort waren.

werden. Im Buchdeckel findet man den Hinweis, wo der Cache versteckt ist.

Der Cache besteht aus einer kleinen Schatztruhe mit einem Logbuch, einem Stift und verschiedenen Gegenständen, wie z.B. einem kleinem Buch, Buntstifte oder ein Spiegel.

Die Startkoordinaten, Fragen und Anweisungen werden auf die Internetseite www.geocaching.com hochgeladen. Hier können sich alle Geocacher die Aufgaben herunterladen und somit den Cache lösen.

Der Cache der Mittelpunktbibliothek Adalbertstraße und der Else-Ury Bibliothek Berlin ist unter folgendem Link zu finden: http://www.geocaching.com/geocache/GC4ZMWP_bibcache

Der Geocache wird nicht für Veranstaltungen verwendet, sondern ist dauerhaft auf der Website veröffentlicht. Durch ihn kommen neue Besucher in die Bibliothek, die teilweise noch nie zuvor dort waren.

Elisabeth Koller
Hochschule der Medien Stuttgart
ek038@hdm-stuttgart.de



Im Folgenden werden verschiedene Projekte vorgestellt, die mithilfe von Smartphones oder Tablets in Bibliotheken durchgeführt werden können. Alle haben gemein, dass sich Kinder und Jugendliche intensiv mit den digitalen Medien beschäftigen und diese kennenlernen können.

„Virtual Reality“-Erlebnis mit dem Smartphone zum selberbasteln

Sich mithilfe von Brillen in einen real wirkenden, dreidimensionalen Raum zu bringen ist ein schon lange existierender Traum. Richtige Brillen für einen Virtuellen Realitätseffekt können unter Umständen sehr teuer werden. Angelehnt an die (günstige) Virtual Reality Brille „Google Cardboard“ von Google haben Steffen Griesinger und Christian Laber von medien+bildung.com mit dem Projekt „mein-guckkasten“ eine einfachere Variante einer Brille für medienpädagogischen Zwecke erfunden. Das Modell im „italienischen“ Design ist schon in großer Anzahl mit der Jugendredaktion von „Zoom“ getestet und als sehr gut befunden worden.

Den Bastelbogen mitsamt Anleitung ist über mein-guckkasten.de downloadbar. Das Projekt ist ein guter und gleichzeitig kreativer Einstieg für Kinder und Jugendliche, sich mit dem Thema Virtuelle Realität auseinander zu setzen. Die Thematik kann bei Bedarf weiter vertieft werden.

Für das Basteln der Brille wird benötigt:

- einen Pizzakarton
- zwei Linsen
- Schere und Kleber
- den Bastelbogen mit Anleitung (mein-guckkasten.de)

Für die restliche Produktion der „Virtual Reality“ wird ein Smartphone mit einer passenden App benötigt.

Den kompletten Artikel und weitere Informationen der Autoren finden Sie unter: medien+bildung.com (o.J.): Home. Virtuelle Realität aus dem Pizzakarton.

Online im Internet: URL:

[http://medienundbildung.com/haupt-menue/home/news-details/?tx_ttnews\[tt_news\]=1157&cHash=ee1582f58b32bf33bd9a3cda8b24ede7](http://medienundbildung.com/haupt-menue/home/news-details/?tx_ttnews[tt_news]=1157&cHash=ee1582f58b32bf33bd9a3cda8b24ede7) (abgerufen am 6.1.15)

Trickfilme mit dem iPad erstellen

Die Grundschule Rossäcker Weinstadt hat im Mai 2013 mit Unterstützung der pädagogischen Hochschule Ludwigsburg und des Kreismedienzentrums Heilbronn im Zuge eines Theaterprojekts Trickfilme mit iPads erstellt. Die teilnehmenden Zweitklässler sollten für eine Theateraufführung Trickfilme für den Vorspann mit dem Thema Hexen gestalten. Das Kreismedienzentrum stellte die iPads mit Stativen, einen Beamer, Apple TV und der iUSB-Drive zur drahtlosen Übertragung mittels WLAN von Bild und Ton zwischen iPad und Beamer zur Verfügung.

Die benutzten Apps an den iPads waren:

- Puppet Pals - eine App zum Erstellen von Rollenspielen und Theaterstücken. Auf einer virtuellen Bühne werden mit den Fingern Figuren bewegt und es wird dazu gesprochen. So entsteht daraus gleichzeitig ein Film. Hintergründe und Figuren können aus Vorlagen oder mit der Kamera des iPad direkt erstellt werden.
- iStopMotion - Eine Trickfilm-App, die aus einzelnen Aufnahmen direkt Trickfilme erstellt.
- iMovie - eine Videoschnitt-App, mit der man Filme vertonen, schneiden und mit Hilfe von Vorlagen Trailer erstellen kann.

Das Projekt wurde an drei Vormittagen erfolgreich durchgeführt.

Der Originalartikel findet sich unter:

Kreismedienzentrum Heilbronn (o.J.): Beratung. Medienpädagogische Beratung. MPB in Aktion: Ein Beispiel aus der Praxis.

Online im Internet: URL:

<http://www.kreismedienzentrum-hn.de/beratung/medienpaedagogische-beratung/> (abgerufen am 6.1.15)

Greenscreen-Videos mit dem iPad erstellen

Mithilfe der Greenscreen-Technik kann man Personen an einen beliebigen Ort projizieren. Die Umsetzung ist prinzipiell ganz einfach: man braucht einen schlichten grellgrünen (oder blauen) Hintergrund, weil diese Farben dem Menschen oder der Hausfarbe am unähnlichsten ist. Vor diesem Farbbehang ist es nun möglich, ein Bild oder Video zu machen und in der Nachbearbeitung einen beliebigen Hintergrund einzufügen. Auch in Hollywood oder bei der Wettervorhersage wird diese Technik angewandt.

Im Zuge des medienpädagogischen Praxisprojekts „Ich zeig es Dir – HOCH 2“ (IZED2) wurden bereits mit iPads Videos erstellt. Dabei wurde auch zur Gründwandtechnik ein Workshop mit den 9- bis 12jährigen Teilnehmern durchgeführt. Es wurde ein iPad und die entsprechenden Hilfeapps („Green Screen Movie FX Studio“ oder „Green Screen Mobile Effects“ für iPhone) eingesetzt.

Das Ziel des Projekts ist, die Greenscreen-Technik erklären, bewusst machen und selbst auszuprobieren. Ein solches Greenscreen-Film-Projekt eignet sich gut für Kinder und Jugendliche (oder Erwachsene), die Spaß am Umgang mit Tablets haben oder diesen lernen wollen und lässt sich bequem in einer Bibliothek durchführen.

Für eine gelungene Filmproduktion benötigt man:

- Grünen Filz für 2 bis 3 Arbeitsplätze, wenn möglich ohne Falten
- 2 bis 3 iPads mit Stativ und Halterung zum Filmen und Bearbeiten
- die vorinstallierten Apps (diese sollten vorher unbedingt ausführlich getestet und verstanden werden)
- genügend Lichtquellen zur guten Ausleuchtung der Szene (je besser die Ausleuchtung beim Produzieren ist, desto besser ist später das Ergebnis)
- abgedunkelter (mit künstlichem Licht beleuchteter Raum), in dem genügend Platz ist
- Gegebenenfalls Texte für die Videos vorbereiten, so können sich die Teilnehmer/innen auf das Erstellen des Videos und den Einsatz der Greenscreen-Technik konzentrieren

Für das Projekt sollten mehrere Stunden eingerechnet werden.

Die ganze Projektbeschreibung und ausführlichere Informationen der Autoren (Gerald Geier, Sandra Schön und Martin Ebner) finden sich unter:

Medienpädagogik Praxisblog (o.J.): Bürgermeister vor dem Eiffelturm explodiert? – Green-screen-Technik mit Mobilgeräten.

Online im Internet: URL:

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2013/04/15/burgermeister-vor-dem-eiffelturm-explodiert-greenscreen-technik-mit-mobilgeraten/> (abgerufen am 6.1.15)

Gesammelt und kommentiert von
Alexandra Künkel
Hochschule der Medien Stuttgart
ak156@hdm-stuttgart.de

Tabletworkshops der Stadtbibliothek Ludwigshafen zu Gregs Tagebuch und Star Wars

Die Stadtbibliothek Ludwigshafen veranstaltete im Sommer 2013 einen Workshop mit Tablets für Jungen ab zehn Jahren unter dem Motto „Mach’s wie Greg! - Schreib und zeichne dein eigenes verrücktes Tagebuch“. Dabei schauten die Kinder zunächst den Film „Gregs Tagebuch 3 - Ich war’s nicht!“. Im Anschluss konnten die Jungen mithilfe der Tablets und der App „Penultimate“ ihr persönliches Tagebuch gestalten. Bei der App „Penultimate“ handelt es sich um eine Handschrift-App für iPads.

Im Sommer 2014 fand eine Folgeveranstaltung unter dem Motto „Du hast die Macht! - Gestalte deinen eigenen Lego Star Wars Comic“ statt. Diese Veranstaltung richtete sich an Jungen ab acht Jahren. Ihnen standen verschieden Star Wars Charaktere zur Verfügung. Mithilfe des Tablets und der App „Comic Life“ konnten sie selbst kreativ werden und eine Fotostory zu den Star Wars Charakteren erstellen. Beide Veranstaltungen erfreuten sich großer Beliebtheit und waren komplett ausgebucht.

Informationen dazu unter: <http://www.boysandbooks.de/lesefoerderung/bibliotheken/projekte.html#c527>

Fotostories „Wir sind Bürgermeister“ der Stadtbücherei und Zelius in Neuenrade

Im Rahmen von „Lesen macht stark“ fand in Neuenrade die Aktion „Wir sind Bürgermeister“ der Stadtbücherei und Zelius (Zentrum für Lesen, Integration und Sprache) statt. Kooperationspartner waren die Burgschule, die Gemeinschaftsschule und der Stadtmarketing Verein Neuenrade.

Bei der Aktion versetzten sich neun Kinder der vierten und fünften Klasse in die Rolle des Bürgermeisters von Neuenrade und informierten sich über seine Aufgaben. Sie besuchten ihn in seinem Büro, stellten ihm Fragen zu seiner Arbeit und entwickelten eigene Verbesserungsvorschläge für die Stadt. Diese Vorschläge wurden mit dem Tablet als Fotostory dargestellt und in der Stadtbibliothek dem Bürgermeister und interessierten Bürgern präsentiert. Vorschläge waren beispielsweise ein neuer Spielplatz, die Schule bunt zu streichen oder ein neuer Zebrastrifen.

Zwar konnten nicht alle Anregungen umgesetzt werden, jedoch wird die Schule tatsächlich bunt gestrichen.

Informationen dazu unter:

<http://stadtbuechereiundzelius.com/category/wir-sind-burgermeister/>

app2music

Bei app2music handelt es sich um ein Projekt der Forschungsstelle „Formen musikalischer Praxis mit Apps“ an der Universität der Künste Berlin. Es wurden an verschiedenen Schulen, zum Beispiel an der Adolf-Glaßbrenner-Grundschule in Berlin-Kreuzberg, Appmusik-AGs gegründet, in denen die Kinder, anstatt mit Instrumenten, mit Tablets oder Smartphones Musik machen.

Ziele des Projektes sind unter anderem die Freude am Musizieren, sowie die musikalischen Fähigkeiten zu fördern. Die Kinder lernen beispielsweise einen Beat erkennen und reproduzieren, Tonfolgen komponieren, Solos improvisieren und ihr Ergebnis präsentieren und gemeinsam verbessern. Zum Einsatz kommen dabei viele verschiedene Apps, zum Beispiel die Drumcomputer-App “Korg Gadget” oder die Instrumenten-App “ThumbJam”.

Weitere Informationen dazu unter: <http://app2music.de/>

Bericht über eine einzelne Veranstaltung unter: <http://app2music.de/step-by-step/>

Gesammelt und kommentiert von Elisabeth Koller
Hochschule der Medien Stuttgart
ek038@hdm-stuttgart.de

Zielgruppe: alle Altersklassen
Dauer: max. 60 Minuten
Teilnehmerzahl: 15 bis 30 Kinder

Material:

min. zwei altersgerechte Bücher aus unterschiedlichen Genres
gegebenenfalls Verkleidung für den „slamer“
gegebenenfalls Musik
Tafel oder flip chart
Bewertungskarten (1 bis 10)
genügend Stühle für die Teilnehmer

Das Konzept für das Projekt „Book Slam®“ wurde von der Akademie Remscheid entwickelt. Inspiration war das Konzept des „poetry slams“.

Es ist möglich Fortbildungen zu besuchen, die das Thema behandeln unter anderem werden Methoden vorgestellt. So eine Fortbildung besuchte die Auszubildende der Stadtbibliothek und veranstaltete daraufhin „Book Slams®“ für Schüler der Mittelstufe.

Die Vorbereitung ist für den „book slamer“ etwas aufwendig. Er oder sie muss die ausgewählten Bücher gründlich lesen und einen ca. dreiminütigen Vortrag dazu vorbereiten. Der Vortrag soll spannend, interessant und lebendig gestaltet sein, sodass die Kinder und Jugendliche Lust bekommen das vorgestellte Buch zu lesen. Der „book slamer“ kann seiner Kreativität freien Lauf lassen. Beispielsweise ist es möglich eine Textstelle aus dem ausgewählten Buch vorzulesen, einen inneren Monolog des Protagonisten vortragen oder ein kurzes Gespräch zwischen den Charakteren zu entwickeln. Wichtig ist, dass der Inhalt des Buches den Teilnehmern vermittelt wird und jeder dem Vortrag gedanklich folgen kann. Um die Aufmerksamkeit des Publikums zu wecken ist es hilfreich verschiedene Hilfsmittel zu verwenden. Zum Beispiel bietet es sich an den Vortrag mit geeigneter Hintergrundmusik zu untermalen und/oder sich zu verkleiden. In der Praxis kann das so aussehen: Der „book slamer“ stellt einen Roman über Cowboys vor und trägt während des Vortrages ein Cowboykostüm.

Das Publikum bewertet nach jedem Vortrag das vorgestellte Buch, deswegen bietet es sich an Punktekarten mit den Zahlen eins bis zehn vorzubereiten.

Bei dem Aufbau muss man darauf achten, dass der „book slamer“ ausreichend Platz und Bewegungsfreiheit hat. Außerdem ist es wichtig, dass alle Teilnehmer den Vortragenden gut sehen können.

Für die Durchführung sind mindestens zwei Leute notwendig. Zum einen den „book slamer“ und zum anderen einen Assistenten. Der Assistent achtet darauf, dass die Vortragszeit nicht überschritten wird, zählt die Punkte zusammen, hilft gegebenenfalls beim Auf- und Umbau und beaufsichtigt die Schulklasse während den Pausen zwischen den Darbietungen.

Dem „book slamer“ stehen drei Minuten Zeit zur Verfügung um das Publikum von dem vorgestellten Buch zu überzeugen. Auch wenn die Darbietung nach diesen drei Minuten noch nicht beendet wurde, ist der Vortrag vorbei und wird gegebenenfalls abrupt abgebrochen. Danach hat das Publikum die Möglichkeit das Buch zu bewerten. Es ist wichtig die Zuschauer zu Beginn des book slams darüber zu informieren, dass nicht der Vortrag bewertet werden soll, sondern das Buch beziehungsweise den Eindruck, den man von dem Buch bekommen hat. Zu diesem Zweck ist es sinnvoll die Schulklasse in Gruppen einzuteilen. Die Gruppengröße sollte eine Anzahl von vier Personen nicht überschreiten, denn sonst gestaltet sich die Entscheidung über die zu vergebende Punktzahl schwierig. Bewährt haben sich Gruppen mit einer Größe von zwei oder drei Personen.

Die Zuschauer können Punkte von eins bis zehn vergeben: eins bedeutet „besonders schlecht“ und zehn ist „besonders gut“. Der Assistent zählt die von den Kleingruppen vergebende Punkte zusammen und schreibt die Gesamtpunktzahl auf eine Tafel oder flip chart. So kann am Ende der Veranstaltung ein „Gewinnerbuch“ ausgewählt werden.

Ziel der Veranstaltung ist es, die Leselust bei den Kindern und Jugendlichen zu wecken. Ihnen werden Bücher aus unterschiedlichen Genres vorgestellt, sodass für jeden Geschmack etwas dabei ist. Die präsentierten Bücher sollten sich im Bestand der Bibliothek befinden, damit die Kinder bei Bedarf die Bücher zeitnah ausleihen können.

Eva-Maria Muntetschiniger
Hochschule der Medien Stuttgart
em037@hdm-stuttgart.de



Und sie läuft und läuft: 16 Jahre Giraffe – Kinder und Jugendbibliotheken im Blick!

VERANSTALTUNGSFORMATE

16 Jahre besteht inzwischen die „Giraffe“, die als professionelle Fachzeitschrift des Deutschen Bibliotheksinstituts begann, sich nach der Schließung des DBI als partizipatives Medium der Kinder- und JugendbibliothekarInnen behauptete und jetzt weiterhin als wichtiges Kooperationsprojekt von mehreren Kolleginnen aus der Praxis und Prof. Susanne Krüger von der Hochschule der Medien redaktionell betreut werden wird. Bei der Fachkonferenz der DBV-Kommission im Februar 2014 wurde die Giraffe als wichtige Quelle für haltbare, erprobte Veranstaltungskonzepte gelobt, auf die man – auch durch die einfache, aber praxistaugliche Vermittlungsform als periodischer Newsletter – nicht mehr verzichten möchte.

Giraffe Print

Im August 1999 kam das erste Heft als professionell gestaltete Printausgabe heraus, herausgegeben vom Deutschen Bibliotheksinstitut mit Rita Schmitt und Karin Groening als Redakteurinnen. Ein Teil jeder Ausgabe umfasste den den „Teenidee“ – Besprechungen von Jugendmedien. Das erste Heft hatte den Schwerpunkt Jugendbibliotheksarbeit!

6 Hefte wurden im selbständigen Format veröffentlicht, dann führte die schrittweise Schließung des DBIs zu einem Abbau: noch einige Ausgaben erschienen 2001 als Beilage zum Bulletin Jugend & Literatur, bevor die Printausgabe ganz eingestellt werden musste.

Giraffe online

Die DBV-Kommission Kinder- und Jugendbibliotheken veranstaltete am Bibliothekstag in Augsburg im Frühjahr 2002 eine moderierte Zukunftswerkstatt, die nach der vollständigen Schließung des DBI neue Strukturen für die Zusammenarbeit finden sollten. Ein Ergebnis war dann die „Giraffe online“ – ein Newsletter mit Konzepten.

Die erste „Giraffe online“ ging im Juni 2002 an den Start und hat in 15 Jahren 48 Ausgaben geliefert. Die Redaktion wurde von der Hochschule der Medien in der Person von Susanne Krüger verantwortet, einige Jahre mit der Unterstützung des wissenschaftlichen Mitarbeiters Peter Marus, dessen Finanzierung dann aber leider eingestellt wurde.

Das Konzept

Das ursprüngliche Konzept sah 5 Kolleginnen aus verschiedenen Städten als Redaktionsteam vor, die sich bei der Redaktionsarbeit abwechseln sollten. Das hat nicht so gut geklappt, so hat real die Hochschule die Herausgabe übernommen, auch wegen des Vertriebs aus einer Hand. Auf der Fachkonferenz hat sich ein neues Redaktionsteam gebildet, das aber noch nicht sehr gefordert war – dazu später

Inhaltlich hat sich die Konzentration auf langlebige Veranstaltungskonzepte bewährt, Mitteilungen sind zu schnell veraltet. Dafür bietet sich heute der Blog „jugendbibliothek.21“ an. Die beiden Informationsmedien können sich gut ergänzen.

Bezug, Vertrieb:

Das ursprüngliche Konzept sah vor, dass die Giraffe jeder beziehen kann, der bereit ist, auch seinen Beitrag zu leisten. Sobald eine Ausgabe per Mailing-Liste versandt ist, wird für die nächste Nummer gesammelt und eigentlich sollten nur diejenigen die Giraffe weiter beziehen können, die innerhalb eines bestimmten Zeitraums selbst ein Konzept beschrieben haben. Real hat sich ein Stamm von großzügigen KollegInnen herausgebildet, die relativ oft etwas schreiben, aus manchen Bibliotheken kommt ab und zu ein Beitrag und viele, viele, viele melden sich nie! Deshalb werden immer häufiger die Ergebnisse von Unterrichtsveranstaltungen ausgewertet, so dass die Giraffe inzwischen auch die Möglichkeit der Erstveröffentlichung für Studierende darstellt. KinderbibliothekarInnen sind in der Regel sehr kooperativ und grosszügig und der kostenlose Austausch beruht auf der Basis des gegenseitigen Nutzens. Leider gibt es inzwischen auch Trittbrettfahrer, die Konzepte abkupfern und kostenpflichtig verwerten.

Bisher wurde an der Vertriebsform der Mailingliste festgehalten und die neue Ausgabe wird jeweils aktiv verschickt. Das scheint heute mit den Möglichkeiten des Web.2.0 Instrumente altmodisch zu sein, allerdings scheint die Wahrnehmung und Wertschätzung durch den „Bring-Modus“ höher zu sein. Trotzdem wollen wir nun einen Schritt in Richtung e-journal wagen und probieren dazu ein neues Design aus.

Zukunft:

Die Giraffe in der jetzigen Form war erfolgreich, auch wenn jetzt die Beiträge aus der Praxis nicht mehr so zahlreich fließen. So lange ich als Koordinatorin aktiv an der Hochschule bin, werde ich genügend Konzepte aus dem Seminargeschehen auswerten können. Wir werden beobachten, ob es genug Interesse gibt, die Giraffe zu einem echten e-journal für auf Kinder bezogene bibliotheks- und medienpädagogische Konzepte auszubauen.

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



In die Schatztruhe der Ideen und Materialien für “Geschichten zum Anfassen” gehört auch ein “Kreisolino”-Grundset, das zu vielfältigen kreativen Gruppenaktionen mit Sprache, Gedichten und Geschichten für Kinder ab Grundschulalter und Erwachsene in Bibliotheken und anderswo inspirieren kann: <http://www.erdwind.de/portfolio-item/paedagogisch-wertvoll-in-filz/> “Kreisolino” ist ein vielseitig einsetzbares, fair und ökologisch nachhaltig hergestelltes Material aus Merinowolle (nach Oeko-Tex-Standard 100), das für alle Altersgruppen zahlreiche Spiel- und Gestaltungsmöglichkeiten mit ganz unterschiedlichen pädagogischen, künstlerischen, motorischen und kreativen Akzenten öffnet. (einige Ideen: http://www.erdwind.de/wp-content/uploads/2014/11/KREISOLINO_Paedagogische_Spielanleitung.pdf)



Speziell für die Sprach- und Leseförderung in Bibliotheken kann die Vielfalt der leuchtenden Farben und Formen Impulse für Sprachphantasien liefern, sprachspielerische Gruppenaktionen in Verbindung mit kreativen Bildgestaltungen anbahnen und durch das qualitativ hochwertige Material in allem einen hohen ästhetischen Reiz entwickeln.

Hier ein Beispiel für den kreativ-sprachspielerischen Einsatz mit verschiedenen Variationsmöglichkeiten:

Begrüßung mit einem Farbengedicht

Zum nachfolgenden “Farbengedicht” werden die Teilnehmenden nacheinander begrüßt. Zu jeder Textzeile wird den einzelnen Teilnehmenden dabei ein Filzteil (bei kleinen Gruppen auch mehrere Filzteile) aus dem Kreisolino-Set in der entsprechenden Farbe in die Hand gelegt. Der dazu gesprochene Text geht so:

Ein tiefes Blau vom Sommerhimmel
Ein Dunkelgrün vom Tannenwald
Ein helles Blau der Schmetterlinge
Ein Grau vom Nebel, nass und kalt

Ein heißes Rot vom Lagerfeuer
Ein Gelb vom Mond zur Abendzeit
Ein Braun vom Fell der jungen Hunde
Ein Weiß vom Möwenfederkleid

Ein dunkles Rot aus reifen Trauben
Ein Lila aus dem Blumenfeld
Ein Schwarz aus der geheimen Höhle
Orange vom Obst aus aller Welt

Variation 1: Phantasiebilder legen und "Elfchen" dazu erfinden

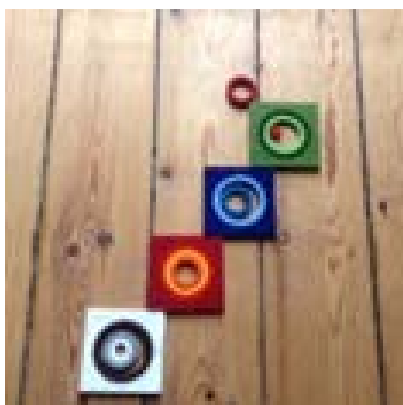
Die mit dieser Begrüßungsrunde verteilten Filzteile bilden bzw. ergänzen nun das Material (eventuell zusammen mit weiteren Teile aus dem Grundset), um – je nach Teilnehmerzahl – in der Großgruppe oder in mehreren Kleingruppen phantasievolle Bildgestaltungen dazu auf dem Fußboden oder Tisch zu legen – und zwar so, dass diese Bilder eine Mini-Geschichte oder Szene erzählen. Die so entstandenen "Szenenbilder" beflügeln nun die Phantasie, um die dargestellte Momentaufnahme mit einem dazu erfundenen "Elfchen"-Gedicht zu beschreiben. Die folgenden drei Beispiele zeigen, wie das aussehen könnte:



Goldfisch
im Gartenteich
liebt die Butterblume
versteckt im grünen Gras
heimlich



Ausflug
zum Schloss
Vater, Mutter, Kind
in der riesigen Halle
allein



Treppe
der Jahreszeiten
Stufe für Stufe
vom Frühling zum Winter
rollen

Variation 2: Weiterverarbeitung zu einem Digitalen Bilderbuch mit Fotos

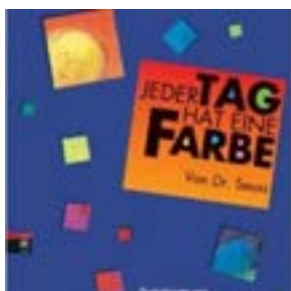
Wenn mehrere Legebilder und Texte entstehen, haben besonders ältere Kinder und Jugendliche Spaß an einer digitalen Weiterverarbeitung, indem die einzelnen Legebilder fotografiert werden (Handykamera reicht aus) und sich zusammen mit den dazu entstandenen "Elfchen" zu einem "Digitalen Bilderbuch" oder einer digitalen Beamer-Show weiterverarbeiten lassen. Vielleicht ergibt sich auch die Idee, mit den Formen eine fortlaufende Bildergeschichte zu erzählen, die dann digital weiterverarbeitet wird!

Variation 3: Passende Bücher zu den Zeilen des "Farbengedichts"

Mit den einzelnen Zeilen des Farbengedichts (s.o.) werden jeder Farbe der ausgeteilten Filzkreise bestimmte Eigenschaften und inhaltliche Bezüge zugesprochen: Sommerhimmel, Tannenwald, Schmetterling, Nebel...

Daraus lässt sich folgende Aufgabe zur Bibliothekserkundung entwickeln: Es gilt nun, zu jeder Farbe ein dazu passendes Buch im Bestand zu finden, wobei die Verbindung mal ganz direkt (Schmetterling = Schmetterlings-Bestimmungsbuch) oder eher locker assoziiert gesucht werden kann (Nebel = Krimi). Anschließend stellt jeder im Kreis sein Buch kurz vor, beschreibt, wo er es gefunden hat und benennt kurz den Bezug, der zwischen Buch und Farbe besteht. Abschließend kann auch hier nun in einer Kombination der Bücher mit den farbigen Filzteilen ein gemeinsames Bodenbild gelegt werden.

Variation 4: Bilderbücher zum Thema Farben



Bilderbücher zum Thema Farben – wie z.B. "Jeder Tag hat eine Farbe" oder "Die Königin der Farben" u.v.a. – können in Verbindung mit den farbigen Formen zu eigenen kreativen Bildgestaltungen zu der Geschichte anregen und weitere Bodenbilder entstehen lassen.

Idee und alle Texte:
Susanne Brandt
Büchereizentrale Schleswig Holstein
Susanne Brandt
brandt@bz-sh.de



Bilderbuchkino mit „Mutig, mutig!“ von Lorenz Pauli

für Kindergartenkinder

VERANSTALTUNGSFORMATE

Altersgruppe: Kindergartenkinder

Material:

Buch „Mutig, mutig!“,
drei Kisten/ Fühlbeutel
eine Stoffmaus
ein Schneckenhaus
Wasser

Dauer: ca. 30 Min.

Inhaltsangabe:

Vier Freunde machen einen Wettkampf: Maus, Schnecke, Spatz und der Frosch sind am Teich zusammengekommen und plötzlich ist die Idee für das Wettspiel da. Wer ist der Mutigste von allen? Aber wenn die Maus eine lange Strecke taucht, findet der Frosch das keine Leistung. Und wenn der Frosch Grünzeug frisst, ist das für die Schnecke nur lecker, nicht mutig. So gibt es lange Gesichter und Applaus, bis schließlich der Spatz an der Reihe ist. Der aber will nicht mitmachen. Ist das mutig? Die Freunde zögern. Aber dann jubeln sie: »Ja, das ist Mut!«

Beschreibung:

Vor Beginn des Bilderbuchkinos werden die drei Kisten oder Fühlbeutel vorbereitet. In eine dichte Kiste wird ein wenig Wasser gefüllt, in die anderen zwei Kisten oder Beutel kommen die Stoffmaus und das Schneckenhaus. Die Behälter sollten blickdicht verschlossen werden. Vorsicht beim Wasser! Nicht zu viel einfüllen, das gibt sonst eine Sauerei.

Sind die Kindergartenkinder eingetroffen, wird gefragt, wie der Weg zur Bibliothek war. Das Buch wird vorgelesen und die Bilder den Kindern gezeigt. Die Kinder werden gefragt, ob sie auch schon einmal etwas Mutiges gemacht haben.

In der Bibliothek soll es heute auch eine Mutprobe geben. Wer traut sich in eine der Kisten zu greifen? Nun darf ein Kind in eine der Kisten greifen und ertasten, was darin ist. Es soll den anderen Kindern erklären, was es fühlt und welcher Gegenstand es sein könnte. Hat das Kind den Gegenstand erraten, darf es ihn herausholen und allen zeigen. Dies wird bei allen Behältern wiederholt.

Im Anschluss an das Bilderbuchkino können sich die Kinder noch in der Bibliothek umsehen und eventuell mit den Erziehern weitere Bücher ausleihen.

Konzept der Kinder- und Jugendbibliothek Am Gasteig, München
Marie-Luise Caesperlein
Hochschule der Medien Stuttgart
mc026@hdm-stuttgart.de



Klingende Ideen mit Muscheln und Meer

VERANSTALTUNGSFORMATE

Wie kann man sich den Sommer in die Bibliothek holen? Vielleicht so:

“Sommer am Strand” heißt einer von vielen schönen Impulsen in der neuen rhythmisch-musikalischen Ideenfundgrube von Susi Reichle-Ernst und Ulrike Meyerholz. Zur “Meeres-Haifonie” der beiliegenden CD werden Kinder nicht nur dazu eingeladen, sich bei Bewegungsimprovisationen mit der Tierwelt des Meeres vertraut zu machen. In Lied und Spiel geht es auch um Muschelschalen, die sich mit ihren vielfältigen Klangmöglichkeiten entdecken lassen und als rhythmische Begleitinstrumente bei der “Sommer-Sonne-Gute-Laune-Strand-Musik” zum Einsatz kommen:

“Sommer am Strand / Muscheln im Sand / mit etwas Glück / findest du zwei Stück. / Und machst damit eine / Sommer-Sonne-Gute-Laune-Strand-Musik.” (Text: Ulrike Meyerholz, mit Noten in: Tatzentänze, Mäuseschwänze, S. 166)



Dazu passt die im Buch ebenfalls genau beschriebene Idee für ein Muschelmemory, bei dem sich unter 20 (als Rechteck in 4×5 Reihen ausgelegt) möglichst ähnlichen Muschelschalenhälften jeweils paarweise vorhandene Kleinigkeiten wie Steinchen, Minimuscheln und alles, was sich als Winzigkeit am Strand finden lässt, verbergen. Da macht schon das gemeinsame Suchen am Strand als Vorbereitung für das Spiel ganz viel Spaß!

Für alle, die das Meer nicht wie hier in Schleswig-Holstein vor der Nase haben, bietet das Buch “Tatzentänze, Mäuseschwänze” mit der wunderbaren Bewegungsmusik-CD noch viele andere schöne Spielideen – von der Eltern-Kind-Gruppe bis hin zur Grundschule – inspiriert von verschiedenen Tieren und ihren Lebensräumen.

Im Buchhandel erhältlich unter ISBN 978-3-7296-0882-5

Noch mehr vom Meer: “Muschelfahrt zum Tuschelfest”

Entfalten und fortsetzen lassen sich gerade jetzt im Sommer die Strandideen über das Werkbuch hinaus auch noch auf andere Weise – zum Beispiel für etwas älteren Kindern mit dem rhythmischen Bewegungsspiel “Eine Muschelfahrt zum Tuschelfest”. So geht’s:

Die Mitspielenden knien in einem dichten Kreis am Boden. Jeder hält in der linken, zur Faust geschlossenen Hand eine Muschel. Rhythmisch gesprochen (oder gesungen nach der bekannten Melodie “Drei Chinesen mit dem Kontrabass”) kommen die Muscheln mit folgendem Text in Bewegung:

“Ei-ne Mu-schel-schar vom Nord-see-strand* / geht auf gro-ße Fahrt von Hand zu Hand / Al-le wol-len schnell zum Tu-schel-fest / dort im wei-chen, war-men Mu-schel-nest.” (Text: Susanne Brandt, aus: Hörst Du die Muscheln tuscheln?)

*oder Ostseestrand

Dabei wird auf jeder betonten Textsilbe bzw. Pause in einem gleichmäßigen Fluss folgende Bewegungsfolge mit den Muscheln im Kreis durchgeführt:

Mit den Fäusten (Muschel dabei fest in der linken Hand) 1 x auf Oberschenkel klopfen / mit den Fäusten 1 x parallel vor sich auf den Boden klopfen / nochmal auf den Boden klopfen, dabei jedoch die Hände überkreuzen und die Muschel der linken Hand auf der rechten Seite ablegen / ein drittes Mal auf den Boden klopfen, die Hände dabei wieder parallel halten und mit der rechten Hand die abgelegte Muschel aufnehmen / Hände nun den rechts und links sitzenden Kreisnachbarn zuwenden und dabei die Muschel aus der rechten Hand in die linke geöffnete Hand des Nachbarn auf der rechten Seite legen, gleichzeitig mit der linken Hand die Muscheln vom Nachbarn auf der linken Seite empfangen (für diese Übergabe sind 4 Grundschläge Zeit gegeben) / alles beginnt von vorn mit der empfangenen Muschel, die nun wieder in der linken Hand liegt...

Besonders viel Spaß macht das Spiel, wenn das Sprechen bzw. Singen mit jeder Runde ein bisschen schneller wird. Geraten am Ende die Hände, Bewegungen und Worte ganz durcheinander, haben die Muscheln endlich das wohlverdiente Ziel ihrer Fahrt erreicht und bekommen in der Kreismitte tatsächlich das ersehnte weiche Kuschelnest aus Sand (oder Tüchern) gebaut.



Diese und andere Spiel- und Singideen sind enthalten in dem Büchlein “Hörst Du die Muscheln tuscheln” und lassen sich in Verbindung mit einer Geschichte auch als Kamishibai-Erzähltheater zu großen Muschelbildern erzählen: <http://waldworte.eu/2013/07/21/eine-neue-vorlesegeschichte-zu-horst-du-die-muscheln-tuscheln/>

Als Lied passt dazu: “Über sieben Meere weht der Wind”: <http://waldworte.eu/2013/07/20/uber-sieben-meere-weht-der-wind/>

Susanne Brandt
Büchereizentrale Schleswig-Holstein
Lektorat
Postfach 1361
24903 Flensburg
Tel. 0461/8606 167
FAX 0461/8606 111
brandt@bz-sh.de

Impressum

Für die 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!