

GIRAFFE ONLINE NR. 9



Neue Formen der Kooperation mit bewährten Partnern: „WortStark“

Sprachförderung im Berliner Bezirk Friedrichshain-Kreuzberg

Die Ergebnisse von PISA haben uns veranlasst, die bisherigen Angebote zur Förderung von Medienkompetenz neu zu überdenken. Im September 2002 starteten wir eine "Bildungsoffensive", mit Angeboten zur Sprachförderung für unterschiedliche Zielgruppen. Der Gruppe der Vorschulkinder widmeten wir besondere Aufmerksamkeit. Statt wie bisher "nur" vorzulesen oder ein Bilderbuchkino zu zeigen, legen wir den Fokus jetzt verstärkt auf das Vermitteln sprachlicher Kompetenz. Entstanden ist "WortStark", eine gelungene Kooperation der bezirklichen Kita-Beratung und der Öffentlichen Bibliothek, deren Eckdaten aus den magischen Ziffern 14, 10, 10, 1 und 5 besteht.

Und das funktioniert so:

Alle 14 Tage besuchen 10 Kinder einer Vorschulgruppe die Bibliothek ihres Umfeldes. Im Laufe von 10 Terminen bekommen sie ein maximal einstündiges Programm geboten. Die Themen richten sich nach dem Vorklassenrahmenplan und beinhalten Aspekte wie Jahreslauf, Entdeckung des häuslichen Umfeldes oder Sinneswahrnehmung. Das gemeinsame Motto heißt: Kinder spielerisch zum Sprechen verführen. Und das gelingt mit einem immer wiederkehrenden Ritual aus Begrüßungslied, Gegenständen zum Thema, Reimen, Fingerspielen. Selbstverständlich gibt es am Schluss immer ein passendes Bilderbuch! Elemente wie wortstarke Namensschilder, das gemütliche Sitzen im Kreis kommen gut an bei den Kindern, die es genießen, in kleiner Gruppe die Bibliothek zu erobern. Für die in der Kita "Zurückgebliebenen" werden Bücher ausgeliehen, dabei natürlich auch "das Bilderbuch des Tages". So wird ein Passant in der Kita wiederholt, was die Gruppe am Vormittag in der Bibliothek erlebt hat!

Nach 5 Terminen findet ein Elternnachmittag statt. Hier können die Kinder ihren Eltern die Bibliothek und ihre Lieblingsbücher zeigen. Natürlich ist das auch eine Form der Öffentlichkeitsarbeit. Was in der Bibliothek so alles passiert erfahren die Eltern aber auch durch unterschiedliche Formen der Dokumentation. Wandzeitungen in der Kita, Videoaufnahmen oder Gesprächsprotokolle per Recorder zeigen, was hinter WortStark steckt. Diesen Beitrag leisten die Erzieher/innen an diesem Projekt. Ihnen steht die Kitaberatung mit Rat und Tat zur Seite. Bei gemeinsamen Treffen am Beginn und Ende eines "Durchgangs" wird die Rolle der Erzieher als sog. teilnehmende Beobachter definiert, die so die Möglichkeit erhalten, intensiver den Sprachstand der Kinder zu beobachten, als es im Trubel des Kita-Alltags möglich ist. Für uns, die wir ohne pädagogische Ausbildung sind, bietet sich die Möglichkeit unsere Rolle zu reflektieren und natürlich auch zu korrigieren. Nicht nur das große Interesse der Kitas an diesem Projekt (wir haben Voranmeldungen bis zum Frühjahr 2004) bestätigt uns, dass wir auf dem richtigen Weg sind! Unsere Erfahrungen zeigen, dass mit Sprachförderung Bibliotheken ein neues Image bekommen können. Sprachförderung als Teil der Profilierung zu begreifen, heißt eine immense Bereicherung der Arbeitsinhalte, heißt neue Kooperationspartner gewinnen, die uns so wahrnehmen, wie wir gesehen werden müssen: als eine moderne Institution, die unbürokratisch neue Wege sucht, die ihre Ressourcen effektiv einsetzt und unter neuem Fokus präsentiert: ein gleichwertiger, fachlich kompetenter Partner im immer unverzichtbar werdenden Viereck aus Kita Schule Bibliothek und Eltern.

Im Anschluss gibt es ein Beispielkonzept:

WortStark

Thema: Sinne/Hören

Begrüßungslied

Einstieg: Geräuschedosen liegen in der Mitte. Die Kinder schütteln die Dosen und raten, was sich darin befinden könnte. Über den Hör-Sinn sprechen. Ohren ausmessen.
"Stille Post" spielen mit den Wörtern: Wohnung, beschweren, Kinder, Ohren.
Diese Wörter gehören zu einer Geschichte. Was könnte in dieser Geschichte passieren?

Buch: "Kinder, Krach und große Ohren" vorlesen. Die Kinder bekommen Glocken, die sie ertönen lassen sollen, wenn die Wörter Wohnung, beschweren, Kinder, Ohren in der Geschichte auftauchen. Als Gedächtnisstütze malen wir gemeinsam Symbole für diese Wörter auf ein Blatt.

Nach der Geschichte noch einmal die Ohren vermessen (natürlich sind sie gewachsen!)

Stimmen raten: Alle Kinder bekommen die Augen verbunden und sprechen nacheinander einen Satz aus dem Buch auf eine Kassette ("Hören Sie auf mit dem Lärm! Bei mir wackelt die Decke."). Beim Anhören der Aufnahme soll geraten werden, welche Stimme zu welchem Kind gehört.

Schluss: Lied "Bruder Jakob" mit Glocken

Material:

Buch: Kehr, Karoline : Kinder, Krach und große Ohren

Geräuschedosen

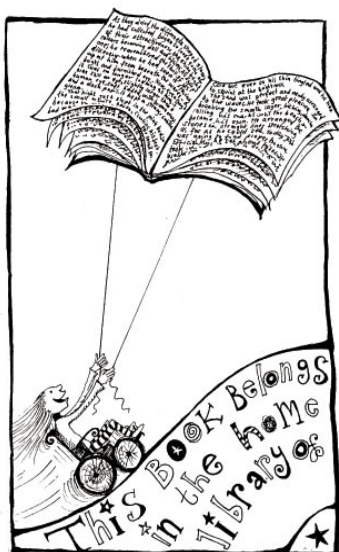
Glocken

Kassettenrecorder mit Mikro und leerer Kassette

nähere Infos gerne unter:

Manuela Werner Mittelpunktbibliothek Adalbertstraße
(Wilhelm-Liebknecht-/Namik-Kemal-Bibliothek)
Adalbertstr. 2 10999 Berlin Tel. 5058 5224/-21 Fax 5058 5215
manuelamwerner@gmx.de

Katrin Seewald Kinderbibliothek Glogauer Straße (Else-Ury-Bibliothek)
Glogauer Str. 13 10999 Berlin Tel. 2250 2613/-14 Fax 2250 2622
katrinseewald@web.de



Anne Fine und das Angebot der „Home Library“.

Die bekannte englische Autorin Anne Fine sorgt nicht nur als Autorin für spannende Lektüre, sie engagiert sich bei Lesungen in Schule und Bibliotheken für ihre Leser. In vielen Aufsätzen äußert sie sich auch kritisch über die Institutionen, die – so meint sie – manchmal den Blick für das Wesentliche verlieren. Bei der letzten IFLA-Konferenz sprach sie zum Generalthema „Investing in the future“ über Kinder und Bibliotheken:

Losing Sight of the Library Child.

Leicht nachzulesen im letzten IFLA-Journal [Volume 29, No. 01, 2003](#), als pdf-Datei kostenlos auf der www.ifla.org-publications-Seite herunter zu laden!

Eine für auch für **Kinderbibliotheken verwertbare, wunderbare Idee** hat sie selbst umgesetzt. Sie animierte bekannte und berühmte Illustratoren, ein **Exlibris** – auf Englisch „bookplates“ zu gestalten! Diese vielfältigen Illustrationen sind kostenlos zu haben und nicht kommerziell zu verwerten (auch den Schriftzug darf man in seine Muttersprache umsetzen). Witzige, märchenhafte, versponnene Bilder sind zu finden, die immer Menschen mit Büchern zusammenbringen – eine Ideenbörse für alle Bibliotheks-Plakat-Gestalter! Die Illustrationen sind unter www.myhomelibrary.org/ zu finden und herunter zu laden, nebst Anregungen, wie man dies in Schule (und ableitbar in der Bibliothek) umsetzen kann. Die Idee, dass somit Kindern das Sammeln von Büchern schmackhaft gemacht wird, ist zumindest reizvoll. Mehr dazu unter www.wordpool.co.uk/rr/homelibrary.htm. Aber den Vorschlägen, wie man mit diesen Illustrationen umgehen kann, soll hier keine Grenze gesetzt werden. Wir veröffentlichen gerne Ihre Ideen!

Susanne Krüger
kruegers@hdm-stuttgart.de

Anm. Sandra Kügler: *Ich habe mir die Seite angesehen, da sind wirklich tolle Bilder zu finden. Eines habe ich schon für meine Kolleginnen als kleine Überraschung zum Wochenende ausgedruckt und jeder auf den Platz gelegt, ein anderes als kleines Dankeschön per Mail verschickt. Eine wunderbare Quelle!*

Anders hören. Anders sehen. Anders bewegen. Konzeption einer etwas anderen Klassenführung in der Mediothek Stuttgart

Die Idee zu der nun folgenden Konzeption einer Klassenführung entstand, nachdem die Durchführung des Projektes „*anders hören, anders sehen, anders bewegen*“ - im Sommersemester 2002 in dem Wahlpflichtfach „Soziale Bibliotheksarbeit“ bei Prof. Susanne Krüger - überraschenderweise bei den Kommilitonen, die den „Erlebnis-Parcours“ durchschreiten mussten, auf weit größeres Interesse gestoßen ist, als es unsere Projektgruppe zu hoffen gewagt hatte.

Die daraus nun von mir entwickelte Konzeption wurde am 8. Januar 2003 in Zusammenarbeit mit der Mediothek Stuttgart (Meike Lohmann) realisiert.

Klassenführung

Thema: Anders hören, anders sehen, anders bewegen, (anders verstehen)

Zielgruppe: 5. – 8. Klasse (Haupt-, Realschule, Gymnasium)

Ort: Stadtbücherei Stuttgart, Mediothek (Treffpunkt Rotebühlplatz)

Veranstalter: Mediothek, Hochschule der Medien (HDM)

Requisiten: Radio bzw. CD-Player; Fernsehgerät; Videorekorder; Ohrstöpsel; Augenbinden; Tücher

Durchführung:

1. Begrüßung: (Dauer: ca. 15 min.)

Es geht bei dieser Klassenführung darum, dass die Schüler selbst erleben, was es bedeutet, anders zu hören, anders zu sehen und sich anders zu bewegen. Dazu soll ein Verwandlungsspiel durchgeführt werden, bei dem die Schüler vor allem neue Erfahrungen gewinnen können.

Spielregeln:

- a) Durch Verlosen werden 3 Gruppen gebildet: die der „Anders-Hörenden“, der „Anders-Sehenden“ und der sich „Anders-Bewegenden“.
- b) Wenn alle Schüler ein Los gezogen haben, sammeln sich die zu der jeweils gleichen Gruppe gehörenden, also:
 - z.B. am Fenster: die *Anders-Hörenden*
 - z.B. an der Tür: die *Anders-Sehenden*
 - z.B. an der Wand: die *sich Anders-Bewegenden*
- c) Dort werden den nun entstandenen Gruppen folgende Gegenstände zur „Verwandlung“ ausgeteilt, bzw. ihnen geholfen sich zu „verwandeln“:
 - Ohrstöpsel für die *Anders-Hörenden*:
 - Augenbinden für die *Anders-Sehenden*:
 - *Anders-Bewegende* werden mit Tüchern zu zweit oder zu dritt aneinandergebunden
- d) An diesem Punkt kann dann die eigentliche Selbsterfahrung beginnen. Die jetzt „verwandelten“ Schüler sollen einen in der Mediothek eingerichteten „Erlebnis-Parcours“

(ein aus Stühlen bestehendes, reizüberflutetes Labyrinth¹) bewältigen. Es ist empfehlenswert, wenn ein *Anders-Sehender* von einem *Anders-Hörenden* geführt wird.

- e) Wenn die Geräuschkulisse (siehe Fußnote 1) abgeschaltet wird, können die Schüler wieder in ihre „Normalität“ zurückkehren.

2. Wahrnehmungsaustausch / Feedback: (Dauer: ca. 15 min.)

Ist der Parcours durchschritten, nehmen die „Verwandelten“ wieder ihre gewohnten Wahrnehmungszustände ein. Gemeinsam setzt man sich nun in einen Kreis (kann auch auf dem Boden sein). Es soll nun eine entspannte Gesprächssituation entstehen, bei der die Schüler über ihre „neuen“ oder ungewöhnlichen Wahrnehmungen, die sie bei dem Parcours gesammelt haben berichten, außerdem über ihre eigenen Erfahrungen mit behinderten Menschen: „Wie habt Ihr Euch gefühlt?“, „Was glaubt Ihr, warum haben wir das mit Euch gemacht?“, „Was habt Ihr für Erfahrungen oder Erlebnisse mit Menschen mit Behinderungen?“

3. Medienshow: (Dauer: ca. 30 min.)

Nach kurzen theoretischen Einführungen in die „Welten“ der *Hör-, Seh-, und Körperbehinderten* können an dieser Stelle nun Videoausschnitte aus Filmen (die Beispiele für Hören bzw. Nicht-Hören sind), wie „*Gottes vergessene Kinder*“, „*Jenseits der Stille*“ oder „*The Mighty*“ usw. gezeigt werden. Aus Jugendbüchern, wie „*Behalt das Leben lieb*“ (das ein Beispiel für Sehen bzw. Nicht-Sehen ist) und „*Mit einem Bein leben*“ (das Beispiel für Bewegen, bzw. Nicht-Bewegen ist) usw., können Textpassagen vorgelesen werden.

Medien-Empfehlungsliste zur Präsentation bei der Klassenführung „Es ist normal verschieden zu sein“

Ani, Friedrich: Wie Licht schmeckt.

2002. 188 S. 22 cm. Gebunden. 375gr. ab 14 J..
ISBN: 3-446-20120-3, KNO-NR: 10 21 67 53
-HANSER-
12.90 EUR

Lukas hat einen ungewöhnlichen Wunsch zu seinem 14. Geburtstag: ein paar Tage allein durch München streifen. Unterwegs lernt er die blinde Sonja kennen. Sie öffnet ihm die Augen, und er lernt, das Leben und seine eigenen Gefühle neu zu entdecken: Plötzlich ist jedes Geräusch, jede Berührung intensiver. Lukas weiß, dass er Sonja nicht verlieren will. Nur wie er das schaffen kann, weiß er nicht.

Günther, Herbert: Die Reise zum Meer.

Ravensburger Taschenbücher Bd.58170. 2002. 135
S. 18 cm. Kartoniert. 154gr.
ISBN: 3-473-58170-4, KNO-NR: 10 35 55 43
-RAVENSBURGER BUCHVERLAG-
4.95 EUR

Malte lernt im Urlaub Bettina kennen, die seit ihrer Geburt bewegungsunfähig ist. Tag und Nacht sind ihre Eltern für sie da. Nie hätte Malte gedacht, dass man eigene Ansprüche so zurückstellen kann. Er stellt fest, dass Bettina einen Optimismus ausstrahlt, der jeden ansteckt und verändert - auch ihn... (Ab 14 Jahre.)

¹ Durch Installation von CD-Player und Fernsehgerät, bzw. Videogerät soll eine überspitzte Geräuschkulisse erzeugt werden.

Philbrick, Rodman: Freak.

Verfilmt als 'The Mighty'.

Ravensburger Taschenbücher Bd.54205. Jubil.-Ausg. 2003.

Kartonierte. 156gr.

ISBN: 3-473-54205-9, KNO-NR: 11 06 63 71

-RAVENSBURGER BUCHVERLAG-

4.00 EUR

Die wunderbare Geschichte einer Freundschaft von zwei ganz besonderen Außenseitern, Kevin und Max. Durch die Kraft des einen und den Verstand des anderen bilden sie ein unschlagbares Team.

Max und Freak, beide 12 Jahre alt, werden Freunde. Freak ist ein Genie, aber seit Kindertagen wächst er nicht mehr. Der groß gewachsene Max hat dagegen angeblich ein Spatzenhirn. Ihn plagt eine dumpfe Angst vor dem Erwachsenwerden und er trägt ein schreckliches Geheimnis mit sich herum. Zusammen sind die beiden ein unschlagbares Team, das sich die coolsten Sachen zutraut. Dank Freak lernt Max die Dinge des Lebens neu zu sehen. Eines Tages ist er allem gewachsen - auch Freaks Tod.

Haar, Jaap ter: Behalt das Leben lieb.

(dtv Junior, Pocket). dtv Taschenbücher Bd.7805.

1980. Kartonierte. 160gr.

ISBN: 3-423-07805-7, KNO-NR: 01 59 40 86

-DTV-

5.50 EUR

Das Leben des 13jährigen Beer ändert sich vollkommen, als er nach einem Unfall vollständig erblindet. Nachdem er aus der Klinik entlassen wird und nach Hause zurückkehrt, stellt er fest, dass er mit seinen alten Freunden nicht mehr zu Recht kommt. Er lernt neue Menschen kennen und beginnt, sein Schicksal langsam anzunehmen, so dass er den Entschluss fasst, die Blindenschule zu besuchen, um später Psychologie studieren zu können.

Zickgraf, Cordula: Mit einem Bein im Leben.

(dtv Junior, Pocket). dtv Taschenbücher Bd.78022.

Kartonierte. 144gr. ab 12 J..

ISBN: 3-423-78022-3, KNO-NR: 04 30 68 94

-DTV-

5.50 EUR

Andreas Traum von der Teilnahme an den Leichtathletikmeisterschaften wird jäh zerstört, als der 15jährigen Schülerin nach einem Verkehrsunfall das linke Bein amputiert werden muss. Sie resigniert, verliert ihren Lebensmut und lässt sich zunächst durch nichts davon abbringen, dass sie nun nur noch ein wertloser Krüppel ist. Erst als sie in der Reha-Klinik Tom, der im Rollstuhl sitzt, kennen lernt und später in der Familie des Vikars Gerd Bertram neue Freunde findet, beginnt sie, ihr Schicksal anzunehmen. Sie lernt Klavierspielen und beginnt nach der Schulen eine Ausbildung zur Sekretärin in einem Verlag.

Gottes vergessene Kinder: Freigegeben ab 12 Jahren; Darsteller: William Hurt, Marlee Matlin; Regie: Randa Haines; Buch: Mark Medoff; Musik: Michael Convertino; Produktion: 1986 (114 min.) (Video)

Eine ergreifende Geschichte einer außergewöhnlichen Liebe. Der Lehrer James Leed kommt zum Unterricht an eine Schule für Gehörlose. Hier lernt er die ehemalige Schülerin Sarah Norman kennen und verliebt sich in sie. Sarah ist Putzfrau in der Schule und hat sich aufgrund der Erfahrungen in der Welt der Hörenden völlig zurückgezogen. James kann sie nach und nach aus ihrer Isolation herausholen...

Jenseits der Stille: Freigegeben ab 6 Jahren; Darsteller: Tatjana Trieb, Sylvie Testud;
Regie: Caroline Link; Musik: Niki Reiser. Produktion 1996 (108 min.) (Video)

Lara ist ein Kind gehörloser Eltern, das im Film als erwachsen und selbständig von klein auf dargestellt wird. Sie wird von ihren Eltern nicht so schnell losgelassen. Als Kind übersetzt sie alte Liebesmelodramen im Fernsehen für ihre Mutter in Gebärdensprache und nutzt ihre Übersetzungsfunktion schon mal beim Elterntag in der Schule zu ihren Gunsten. Später interessiert sie sich für Musik, speziell für Klarinette. Laras Vater, der kein Verständnis dafür hat, will ihr das Studium an einer Musikhochschule verbieten. Lara muss sich entscheiden...

*Bearbeitete Auszüge der Diplomarbeit, HdM 2003: **Der perfekt imperfekte Mensch***

Christine Deiß. Wasserbergweg 20 70186 Stuttgart

Mediothek im TREFFPUNKT Rotebühlplatz, Rotebühlplatz 28, 70173 Stuttgart
Telefon 0711-216-1722, Telefax 0711-216-1750, stadtbuecherei.mediothek@stuttgart.de

Bücher erleben mit Pippi Langstrumpf

Konzept von

Stadtbibliothek Rotenburg
Am Kirchhof 10
27356 Rotenburg/Wümme

Tel.: 04261/914515

Dauer: ca. 2 Stunden
Zielgruppe: ab 1. Klasse (max. 15 bis 22 Kinder)

Grundidee

Mit Lesestunden und Spielen lernen die Kinder Pippi Langstrumpf kennen. Die Veranstaltung kann variiert werden, indem Spiele weggelassen werden können. Man kann auch den Ablauf als einen Veranstaltungszyklus auf 4 Nachmittage oder Vormittage verteilen.

Material und Vorbereitung

- Buch „Pippi Langstrumpf“ von Astrid Lindgren
- Fragen zu Textstellen überlegen (mit jeweils 3 Antwortmöglichkeiten)
- Zahlen 1 – 3 auf große Zettel malen oder drucken und auf dem Boden auslegen
- Gelbe Punkte zum Aufkleben o. ä.
- Aufkleber als Preise o. ä.
- Parcours auf Tonpapier malen
- Kleine Schachtel
- Blätter mit der Überschrift „Mein Tag als Pippi Langstrumpf“ vorbereiten
- Buntstifte
- Pippi-Langstrumpf-Kopf aus Pappe o. ä. und Pippi-Langstrumpf-Zöpfe, die man an dem „Kopf“ befestigen kann
- Augenbinden
- Preise
- Kekse
- Schal, Mütze, Handschuhe und Rock
- Teller, Messer und Gabel
- Würfel

Durchführung

Vorlesen

Zuerst wird aus Pippi Langstrumpf vorgelesen. Dazu werden die besten Abschnitte aus dem Buch herausgesucht. Zu dem Text können Fragen gestellt werden z.B. was Lebertran ist oder ob sie auch einen Kletterbaum haben. Die

Textstellen, die sehr lang gezogen sind, können gekürzt und an passender Stelle wieder begonnen werden.

Beispiel: Und jetzt wohnt das Pferd auf der Veranda. ... Neben der Villa war ein anderer Garten... Wenn eine neue Geschichte beginnt, erzählt man die Erste noch stichwortartig zu Ende (Beispiel: und so wurden Pippi, Thomas und Annika dicksten Freunde) und leiten noch kurz die neue Geschichte ein (Eines schönen Tages wurde Pippi von Dieben heimgesucht)

Das Vorlesen dauerte ca. 40 Minuten

Spiele

1, 2 oder 3?

Zuerst wird getestet, ob alle zugehört haben und es wird 1, 2 oder 3 gespielt. Dazu werden Quizfragen zum eben gehörten Text überlegt, z.B. wie heißt das Haus von Pippi mit drei vorgegebenen möglichen Antworten: 1 Villa Kunterbunt, 2 Haus Regenbogen oder 3 Schwarzweißhütte. Auf den Boden legt man die Zahlen 1 bis 3 aus. Die Kinder sollen sich nun so schnell wie möglich vor die Zahl stellen, von der sie glauben sie wäre die richtige Antwort. Die Kinder, die vor der richtigen Zahl stehen, bekommen einen gelben Punkt auf den Pullover geklebt. Wer am Ende des Spiels alle zehn Fragen richtig beantwortet hat, bekommt einen Preis (Aufkleber). An der Anzahl der gelben Punkte kann nach nachzählen, ob auch nicht gemogelt wurde. Dieses Spiel dauert ca. 30 Min.

Nasenslalom

Für das nächste Spiel werden die Kinder in zwei Mannschaften aufgestellt, die gegeneinander antreten. Vor den Gruppen liegt je ein auf Tonpapier gemalter Parcours. Auf dem Startfeld liegt jeweils eine kleine Schachtel. Auf Los schieben die Kinder nacheinander diese Schachtel mit der Nase über die vorgegebene Strecke. Wer am Ziel ist legt die Schachtel wieder auf das Startfeld und das nächste Kind ist dran. Die Gruppe, die als erstes durch ist, gewinnt. In diesem Spiel gibt es allerdings nichts zu gewinnen. Dieses Spiel dauerte ca. 10 Min.

Malwettbewerb

Um wieder etwas ruhiger zu bekommen, erhalten die Kinder nun die Aufgabe, etwas zu malen.

Es werden Blätter mit der Überschrift „Mein Tag als Pippi Langstrumpf“ verteilt. Die Kinder sollen malen, was sie tun würden, wenn sie einen Tag wie Pippi Langstrumpf wären (so stark, so reich, keine Eltern, großes Haus, ein Pferd...). Die Bilder werden danach aufgehängt.

Das Malen dauert ca. 20 Min.

Kekse schneiden

Danach wird „Kekse schneiden“ gespielt (Pippi liebt Kekse). Dieses Spiel ähnelt dem bekannten Schokoladen-Schneiden Spiel. Die Kinder sitzen in einem Kreis und fangen nacheinander an zu würfeln. Wer eine sechs gewürfelt hat, beginnt blitzschnell die bereitgelegten Kleidungsstücke anzuziehen (Schal, Mütze, Handschuhe, Rock). Hat man diese Hürde überwunden, darf man endlich in den lang ersehnten Genuss der Kekse kommen, wenn man es schafft, diese mit Messer und Gabel zu essen. Aber kaum einer kommt überhaupt bis dahin, denn die anderen Kinder würfeln fleißig weiter und wenn die nächste Sechs fällt, muss man seine Klamotten wieder abgeben und weiter auf eine sechs hoffen.

Für dieses Spiel werden 10 Min. angesetzt, man kann es aber unendlich in die Länge ziehen. Die restlichen Kekse werden unter den Kindern verteilt.

Zöpfe anstecken

Zum Schluss spielen die Kinder noch Zöpfe anstecken. (Wie das Spiel mit dem Esel und seinem Schwanz nur mit Pippi und einem Zopf) Jedem Kind werden die Augen verbunden und sie müssen den Zopf an den Kopf stecken. Das Kind, welches der Stelle am nächsten kommt, wo der Zopf auch wirklich hängen muss bekommt einen Preis (z.B. ein Bleistift oder ein Notizbuch).

Bis alle Kinder durch sind und der/die Sieger/in gekürt wird vergehen ca. 20 Min.

Märchenreise in die Bücherwelt

Ein Klassenführungsmodell für die dritte und vierte Klasse
der Stadtbibliothek Villingen-Schwenningen

Konzept von

Angelika Aganbegovic-Schmidt
Stadtbibliothek Villingen-Schwenningen
In der Muslen 2
78054 Villingen-Schwenningen

Tel. 07720/822242

E-Mail: angelika.aganbegovic-schmidt@villingen-schwenningen.de

Zielgruppe: 3. und 4. Klasse
Dauer: ca. 90 Minuten

Grundidee

Die Bibliothek soll für Kinder, die im Rahmen einer Klassenführung zu Besuch kommen, vor allem ein Ort sein, den sie mit Spiel und Spaß assoziieren und nicht mit Stillsitzen, Zuhören müssen und Leise sein.

Das Thema Märchen wird laut Lehrplan in der dritten Klasse behandelt und als Ergänzung dazu kann man diese Klassenführung anbieten.

Ziel ist es, die Lesefreude zu wecken beziehungsweise zu festigen. Außerdem das spielerische Kennen lernen der Bibliothek, und langfristig die Bibliotheksbenutzung zu fördern.

Arbeitsintensiv sind die Vorarbeiten, bis eine solche Klassenführung steht. Welche Spiele eignen sich, welche Materialien braucht man und schließlich wird der ganze Ablauf detailliert aufgeschrieben und sämtliche dazugehörigen Unterlagen werden in einer Klappkiste zusammengestellt, dann hat man bei Bedarf auf einen Griff alles zusammen.

Im Idealfall dauert die „Märchenreise“ 90 Minuten, kann aber durch Weglassen einzelner Elemente bei Bedarf gekürzt werden.

Material und Vorbereitung

- CD „Der Nussknacker“, CD-Player
- Buchstabenkärtchen, die zusammen den Titel „Märchenreise in die Bücherwelt“ ergeben (auf der Rückseite: Nummern)
- Wäscheleine und nummerierte Wäscheklammern
- Rote und gelbe Buttons (oder etwas Alternatives)
- Flipchart und Folienstifte
- Schüttelmärchen, Suchbild aus „Rätselbude Nummer 1“ von Karlheins Frank

- Rote und gelbe nummerierte Blätter mit Buchstaben, die die Lösungswörter „Schneewittchen bzw. „Die sieben Raben“ ergeben
- Buchstabenblätter in der Bibliothek verstecken
- 2 Märchentitel für die Pantomime auf Blättern
- Werbegeschenke wie Luftballons, Aufkleber oder ein Buch aus dem Flohmarktbestand als Preise

Ablauf

Zur Begrüßung der Klasse läuft die „Nussknacker“ Ouvertüre auf dem CD-Player. Buchstabenkärtchen werden an die Kinder verteilt um diese an eine mit nummerierten Wäscheklammern aufgespannte „Märchenschnur“ zu klammern und nun ist da unser Thema zu lesen: „Märchenreise in die Bücherwelt“.

Die Kinder werden in zwei Mannschaften eingeteilt, jedes Kind bekommt dazu entweder einen roten oder einen gelben Button zum Anstecken. Dann geht es los mit den Spielen:

Schüttelmärchen.

Das Schüttelmärchen von Karlhans Frank aus der „Rätselbude Nummer 1“, in dem viele Märchenmotive wild durcheinandergeschüttelt sind, wird langsam vorgelesen. Ein vorher festgelegter Schriftführer jeder Mannschaft schreibt nun die erratenen Märchen auf. Zum Korrigieren wird das Blatt anschließend an die andere Gruppe übergeben. Die Punkte werden nach jedem Spiel auf einem Flipchart aufgeschrieben.

Buchstabensuchspiel

In der ganzen Bibliothek wurden rote und gelbe nummerierte Blätter mit Buchstaben versteckt. Jede Gruppe macht sich bei „Los“ auf die Suche nach ihren Blättern und legt daraus die Lösung („Schneewittchen“ beziehungsweise „Die sieben Raben“). Als Untermauerung dieser wilden Buchstabenjagd läuft richtig schön laut der „Russische Tanz“ aus dem „Nussknacker“.

Märchensuchbild

Auf einem Suchbild (ebenfalls aus „Rätselbude Nummer 1“) sind 10 Märchen versteckt. Jede Gruppe schreibt auf, was sie findet und die Korrektur erledigt wieder die andere Mannschaft.

Pantomime

Jeder Gruppe wird ein Blatt mit dem Titel eines Märchens gegeben. Die Mannschaften versuchen nun in circa 5-8 Minuten, in weit auseinander liegenden Ecken der Bibliothek, dieses Märchen als Pantomime einzuüben. Im Anschluss führt jede Gruppe ihr Märchen ganz vor, geraten werden darf erst zum Schluss.

Montagsmaler

Im Gruppenwechsel malt je ein Kind einen Märchenbegriff aufs Flipchart, Punkte gibt's fürs richtige Erraten.

Märchenquiz

Sätze aus Märchen müssen ergänzt werden: " Heute back ich, morgen brau ich..."
oder
„Weiß wie Schnee, rot wie Blut..."

Buchstabensalat

Jede Gruppe bekommt eine Tüte mit kleinen Buchstaben aus denen in 5 Minuten möglichst viele Märchen zusammengesetzt werden sollen.

Muss die Klasse pünktlich in der Schule zurück sein, können auch Spiele weggelassen werden.

Am Schluss werden die Punkte zusammengezählt und beide Gruppen erhalten einen kleinen Preis (Werbegeschenke wie Luftballons, Aufkleber oder ein Buch aus dem Flohmarktbestand).

Nun sollten noch circa 15 Minuten zum Stöbern und Verbuchen zur Verfügung stehen.

Diese Führung ist von uns nicht als erster Bibliotheksbesuch konzipiert, die Klasse sollte bereits im ersten oder zweiten Schuljahr in der Bibliothek gewesen sein. Deshalb wird nur sehr kurz vor der Verabschiedung noch auf die pünktliche Rückgabe hingewiesen und die Möglichkeit der Verlängerung.

Der Spielcharakter soll bei der „Märchenreise“ im Vordergrund stehen, es soll den Kindern Freude machen, in der Bibliothek zu sein. Man muss auch darauf achten, dass kein allzu ehrgeiziger Wettkampf entsteht, falls eine Gruppe ins Hintertreffen gerät, ruhig einen Extrapunkt vergeben, z.B. für die besonders schöne Pantomime, und auch die Kinder, die nicht so richtig mitmachen, mit einbeziehen, z.B. diese die Punkte aufschreiben lassen.

Paula geht zur Schule

Konzept von:

Sonja Fritz
Gemeindebibliothek Karlstein
Am Oberborn 1
63791 Karlstein am Main

e-mail: team@bibliothek-karlstein.de

Zielgruppe: Schulanfänger
Dauer: ca. 75 Minuten

Grundidee

Die meisten Schulanfänger können den Schulanfang kaum erwarten. Da bietet sich eine Veranstaltung in der letzten Ferienwoche speziell für diese Zielgruppe geradezu an. Natürlich dreht sich alles um das Thema Schule und greift so die gespannten Erwartungen der Kinder auf. Das Buch von Paula passt da sehr gut dazu.

Zum Buch „Paula geht zur Schule“, von Ursel Scheffler:

Paula kommt bald in die Schule und kann es kaum noch erwarten. So macht sie sich eines Morgens, als sie schon besonders früh aufwacht, samt Schultüte auf den Weg in die Schule. Und sie hat Glück. Sie trifft den Hausmeister, der einen Sohn in ihrem Alter hat. Dieser zeigt ihr die ganze Schule samt Dachboden mit Skelett und Fledermäusen.

Material und Vorbereitung

- Schulanfänger und zahlreiche Gegenstände zum einpacken (Schulheft, Wachsfarben, Mäppchen, Block, Vesperbox, Buch, Lineal, Trinkflasche, Stofftier, ...)
- Kassette mit Liedern zu Schule und Schulweg z.B. Rolf Zuckowski: Rolfs Schulweg-Hitparade mit den Liedern: „Mein Weg zur Schule ist nicht schwer“ und „Schulbus“ oder Ulf & Zwulf: Ich komme in die Schule, auf der ein Lied zum Schulanfänger ist.
- Schultüte
- Buchstabenkekse oder Haribo-Buchstaben + Glücksbärchen
- Zettel mit Erstlesebüchern und Büchern rund um die Schule
- Bastelmaterial: Moosgummi, Scheren, schwarze Stifte, Kleber, Stundenpläne, Webpelz
- Buch: „Paula geht zur Schule“, von Ursel Scheffler
- Namensschilder
- Je 2-3 Haribo-Buchstaben und Glücksbärchen in Zellophan verpacken und an eine gerollte Medienliste befestigen
- Schultüte packen

- In Kreismitte ein Tuch legen und darauf den Schulranzen, die Schultüte und die Gegenstände anordnen
- Bastelarbeit vorbereiten (s. Buch: Ferrari: Bald komm ich in die Schule, S. 68 f., Stundenplan mit Hundekopf)

Durchführung

Die Veranstaltung setzt sich aus Spielen, der Geschichte und einer Bastelarbeit zusammen. Der Ablauf lehnt sich an den eines Schultages an. Es beginnt mit Schulranzen packen (ich packe in meinen Koffer), anschließend fahren wir mit dem Schulbus in die Schule (Reise nach Jerusalem) und dort angekommen wird dann die Geschichte vorgelesen und gebastelt.

Einführung

Beim Eintreffen erhält jedes Kind ein Namensschild (meistens erkennen die Kinder ihren Namen bereits selbst). Zur Einstimmung läuft Musik (Ulf & Zwulf: Ich komme in die Schule oder eine andere vergleichbare).

Begrüßung der Kinder und Kinder erzählen lassen. (Von Schultüte, Schulranzen, welche Klasse – unsere wussten das schon, ...)

Gruppenphasen

Spiele:

a) „Ich packe in meinen Schulranzen“ (Ich packe in meinen Koffer)
 „Habt ihr schon euren Schulranzen?“ bzw. „Ihr habt ja jetzt alle einen Schulranzen. Und den muss man morgens, bevor es in die Schule geht, packen. Oder am Abend vorher. Das wollen wir jetzt auch machen.“

Auf dem Boden (auf einem Tuch) liegen verschiedene Gegenstände, wie Schulheft, Wachsfarben, Brotdose, (s. o.) ...außerdem steht da ein leerer Schulranzen. Reihum darf jeder einen Gegenstand nehmen und in den Schulranzen legen, nachdem er vorher alle anderen Sachen, die schon drin sind, wiederholt hat.

Es ist wichtig, dies so anschaulich mit Gegenständen zu machen, da es sonst für die meisten Kinder zu schwer ist!

b) „Reise in die Schule“ (Reise nach Jerusalem)

„Wenn wir den Ranzen gepackt haben, geht es in die Schule. Zu Fuß oder mit Schulbus – wie kommt ihr in die Schule?“

Zu dem Lied „Mein Weg zur Schule ist nicht schwer“ marschieren / fahren wir in die Schule, sprich: spielen wir „Reise nach Jerusalem“. Stühle sind dabei in „Busform“ angeordnet. (Immer zwei mit der Lehne aneinander, vorne ein einzelner in „Fahrtrichtung“)

Geschichte: „Paula geht zur Schule“

„In der Schule angekommen, lernen wir lesen, schreiben, rechnen und manchmal bekommen wir auch eine Geschichte vorgelesen. Will euch jetzt auch eine vorlesen, und zwar von Paula, die wie ihr nächste Woche in die Schule kommt und es kaum noch erwarten kann.“

Geschichte vorlesen (etwas kürzen. Teil, wo Paula bei ihrem Bruder mitspielen will, weglassen.)

Stundenpläne basteln (Ferrari: Bald komm ich in die Schule, S. 68 f.)

Die Stundenpläne werden immer sehr schön, wobei wir den Kopf wie bei den Tischkärtchen auf den Stundenplan kleben und nicht das Maul einschneiden.

Abschluss

Abschlusskreis mit Öffnen der Schultüte (so wie Paula in der Geschichte). Jedes Kind bekommt ein „Päckchen“ mit Gummibärchen bzw. -buchstaben und Medienliste.

Bücher erleben mit dem kleinen Wassermann – Nachmittagsveranstaltungen

Konzept von:

Stadtbibliothek Rotenburg
Am Kirchhof 10
27356 Rotenburg/Wümme
Tel.: 04261/914515
bib@rotenburg-wuemme.de

Dauer: ca. 2 Stunden
Alter: 1. und 2. Klasse

Grundidee

Mit Lesestunden und Spielen tauchen die Kinder mit dem Wassermann in die Unterwasserwelt ein. Die Veranstaltung kann variiert werden, indem Spiele weggelassen werden können. Die Veranstaltungen können auf 4 Nachmittage oder Vormittage verteilt werden.

Material und Vorbereitung

- Fragen zu Textstellen überlegen (mit jeweils 3 Antwortmöglichkeiten)
- Zahlen 1 – 3 auf große Zettel malen oder drucken und auf dem Boden auslegen
- Gelbe Punkte zum Aufkleben o. ä.
- Aufkleber als Preise o. ä.
- Blätter mit der Überschrift „Meine wunderbare Unterwasserwelt“ vorbereiten
- Buntstifte
- „Der kleine Wassermann“ von Otfried Preussler

Durchführung

Nach der Begrüßung wird aus dem Kleinen Wassermann vorgelesen. Nach ca. 20 Minuten wird eine Pause gemacht und ein kleines Spielchen gespielt. Danach wird die zweite Hälfte vorgelesen. Zwischendurch werden dazu Fragen gestellt. Beispiel: Der kleine Wassermann hatte Angst vor dem Tier Neunauge. Wovor habt ihr denn Angst?

Das Lesen dauerte insgesamt ca. 45 bis 50 Minuten

Das Spiel, welches zwischen dem Lesen gespielt wird, sollte etwas sein, wobei sich die Kinder bewegen konnten: z. B. das alte Kinderspiel „Kaiser, wie viele Schritte darf ich gehen?“ in etwas anderer Form, damit es auch zum Thema passt: „Wassermann, wie viel Schritte darf ich gehen?“

Die Spielregeln für diese Version des Spiels: die Kinder stellen sich, bis auf eines, in einer Reihe auf. Das übrig gebliebene Kind wird nun der Wassermann und

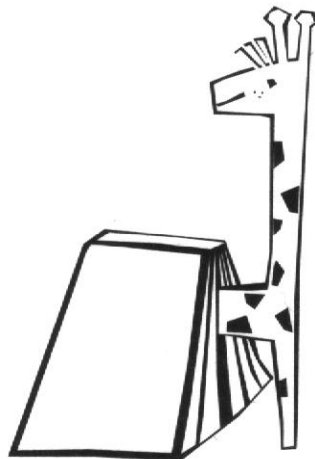
stellt sich auf der gegenüberliegenden Seite, mit dem Rücken zu den Anderen, hin. Die Kinder fragen den Wassermann nun, wie viele Schritte man nun gehen darf, und der Wassermann antwortet z.B.: blau darf drei Schritte gehen. Also dürfen alle Kinder, die etwas Blaues auf der Kleidung haben, drei Schritte vorgehen. Um das Spiel etwas zu erschweren kann der Wassermann auch entscheiden, dass die Kinder rückwärts gehen müssen. Dieses Spiel wird auf 15 Minuten festgesetzt.

Nach dem Vorlesen wird getestet, ob auch alle zugehört haben. Dazu wird das bewährte 1, 2 oder 3 Spiel gespielt, welches auch schon bei anderen Kinderveranstaltungen verwendet wird. Es wurden Quizfragen zum eben gehörten Text überlegt, z.B. welche Farbe haben die Stiefel des kleinen Wassermanns, mit drei mögliche Antworten: 1 Grün, 2 Rot oder 3 Gelb. Auf den Boden werden die Zahlen 1 bis 3 ausgelegt, die auf gelbes Papier gedruckt sind. Die Kinder sollen sich nun so schnell wie möglich vor die Zahl stellen, von der sie glauben sie wäre die richtige Antwort. Die Kinder, die vor der richtigen Zahl stehen, bekommen einen gelben Punkt auf den Pullover geklebt. Wer am Ende des Spiels alle zehn Fragen richtig beantwortet, bekommt einen Preis (Aufkleber, Lesezeichen...).

Dieses Spiel dauert ca. 30 Min.

Um danach wieder etwas ruhiger zu werden, bekommen die Kinder nun die Aufgabe, etwas zu malen. Es werden Stifte und Malblätter mit der Überschrift „Meine wunderbare Unterwasserwelt“ verteilt. Die Kinder sollen malen, was sie sehen würden, wenn sie beim kleinen Wassermann zu Besuch seien und aus dem Fenster schauen würden.

Zu guter Letzt wird noch das Spiel „Pass auf kleine Qualle, Walter der Wal kommt!“ gespielt. Dazu werden der Hälfte der Kinder gelbe Punkte auf den Arm. Diese waren dann Quallen. Die andere Hälfte waren Wassermänner bzw. Meerjungfrauen geklebt. Zu einer Musik tanzen die Quallen und Seewesen. Wenn die Musik ausgeht, heißt es „Walter, der Wal kommt!“ Da er Quallen zu fressen gern hat, müssen sich diese schnell auf den Boden legen. Die Meerjungfrauen und Wassermänner, die besten Freude der Quallen, beschützen die Quallen, in dem sie eine Brücke über sie machen. Die Qualle, die übrig bleibt, wird von dem Wal (einer vom Personal) ordentlich durchgekitzelt wurde. Das Spiel dauert ca. 10 Min.



Die Verlinkungen im Dokument sind teilweise nicht mehr aktuell. Anmerkungen zu den verwendeten Verlinkungen:

S.2 aktueller/alternativer Link zum **Ifla-Journal**:

<https://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/ifla-journal/ij-1-2003.pdf>