



## **Giraffe Online 51 (Juni 2015)**

### **Bibliotheken für Kinder und Jugendliche im Blick**

*Liebe Kinder- und JugendbibliothekarInnen,*

*Die zwei ersten Artikel wurden uns aus der Praxis geschickt. Der Hauptteil der Giraffe wurde auch dieses Mal von Studierenden der Hochschule der Medien gefüllt. Die Programmideen entstanden während eines Grundlagenseminars zu Kindermedien und wurden alle auf ihre Tauglichkeit getestet. Auch Apps und Tiptoi, Spiele und Games waren Thema und es wurde bedauert, dass es hierzu noch sehr wenige (veröffentlichte!) Konzepte für interessante Programmarbeit gibt.*


*Es wäre schön, hierzu noch mehr Material aus der Praxis zu erhalten!*

*Auch das medienpädagogische Seminar „Self-Publishing“ soll hier kurz vorgestellt werden um darzustellen, wie leicht das Publizieren eigener Bücher geworden ist – was sich in der Bibliothek leicht als Projekt mit einer Schulklasse oder als Ferienprogramm umsetzen ließe.*

*Diese Ausgabe ist nun doch wieder in word/pdf – einmal, weil die Einarbeitungszeit ins Indesign-Graphikprogramm nicht ausreichend war und die Giraffe nicht zu lange liegen bleiben sollte. Auch haben uns manche nach der word-Ausgabe gefragt, weil sie damit besser weiter arbeiten können.*

*Für die Giraffe-Redaktion:  
Susanne Krüger*

## Inhalt

	<b>Christine Duschl: Bücherschnitzeljagd .....</b>	<b>3</b>
	<b>Tim Hielscher: Spiele-Events in der Stadtbibliothek Bremerhaven.....</b>	<b>6</b>
	<b>Benjamin Hain: „Great Tournament“ – Veranstaltungsmöglichkeiten für Computerspiele am Beispiel „Fifa 15“ .....</b>	<b>8</b>
	<b>Laura Kneidl:„Spiel des Monats“ - Präsentation neuer Spiele am Beispiel „Machi Koro“ .....</b>	<b>10</b>
	<b>Ganze Mandaci: Der Einsatz von digitalen Lesestiften in der Bibliothek am Beispiel Tiptoi.....</b>	<b>12</b>
	<b>Sandra Erb: Rallye mit LeYo! und Tiptoi .....</b>	<b>14</b>
	<b>Sandra Erb: Sprechendes Fotoalbum.....</b>	<b>17</b>
	<b>Sarah Gantenbein und Sabine Sift: „Oh, wie schön ist Panama“ – ein Veranstaltungskonzept mit dem dazugehörigen Medienverbund .....</b>	<b>19</b>
	<b>Melissa Löffler und Sarah Schindler: Veranstaltungskonzept zu „Der überaus starke Willibald“ von Willi Fähmann .....</b>	<b>22</b>
	<b>Mareike Meyer: Kreatives Schreiben mit Timo Brunkes 10 Minuten Dings.....</b>	<b>27</b>
	<b>Mareike Meyer: Pikto-Wissen für Grundschüler .....</b>	<b>28</b>
	<b>Susanne Krüger: Studierende als Self-Publisher .....</b>	<b>29</b>



## Christine Duschl: Bücherschnitzeljagd

Eine Bibliothekseinführung mit Multiple-Choice-Fragen und einem Schatz als Belohnung.

Zielgruppe: Je nach Schwierigkeitsgrad von der 2. bis 5. Klasse geeignet.

Vorbereitungszeit: Variiert je nach Gruppengröße und Schwierigkeitsgrad

Durchführungszeit: 30-40 Minuten

Teilnehmerzahl: Ca. 20 Kinder sind optimal

Ich habe das Format „Schnitzeljagd“ benannt, weil sich die Kinder auf eine Art Fährte begeben und nur wenn sie alle Spuren richtig deuten, d.h. alle Fragen richtig beantworten, gelangen sie ans Ziel.

Benötigt werden:

- Ein Blatt farbiges Papier/ dünner Karton
- je nach Gruppengröße und eigenem Ermessen ca. 3-5 Fragebögen mit Multiple-Choice-Fragen **pro Gruppe**
- Kugelschreiber
- ein „Schatz“, der gefunden werden kann (z.B. Lesezeichen)
- evtl. Geschenkband oder Tesa (einfach was einfallen lassen)

Ich habe die Schnitzeljagd mehrmals bei den 5. Klassen einer Hauptschule als Bibliothekseinführung durchgeführt. Die Schnitzeljagd wurde auf eine eher kleine Schulbibliothek zugeschnitten, man kann das Format für größere/ öffentliche Bibliotheken sicher entsprechend abwandeln.

### Vorbereitung

Meine Beispielgruppe besteht aus 20 TeilnehmerInnen. Für die Planung sollte man die Anzahl exakt wissen, wenn es letztendlich dann doch etwas weniger sind, ist es aber dennoch durchführbar. Für eine 5. Klasse mit 20 Kindern bietet es sich an, fünf Gruppen mit jeweils vier Kindern zu erstellen. Gruppen mit zwei oder drei Kindern sind natürlich auch denkbar, nur sollten es vielleicht auch nicht zu viele Gruppen sein, damit die Übersicht gewahrt bleibt.

Für jede Gruppe sollten mindestens drei Fragen überlegt werden, die anhand der Bibliothek gelöst werden können. Nach meiner Erfahrung sind drei Fragen ausreichend für eine halbe Stunde Einführung, dabei bleibt ausreichend Zeit für einführende Worte. Für eine geplante Besprechung der Lösungen sollte mehr Zeit vorhanden sein.

Die Fragen habe ich geteilt in Fragen zur Bibliotheksbenutzung und Fragen zu einzelnen Büchern (bzw. Medien allgemein). Jede Gruppe hatte meist zwei Benutzungsfragen zu beantworten. Bei einer abschließenden Besprechung reicht es dann, nur diese zu besprechen.

Meistens gehen ganz gut drei Fragen auf eine DIN-A-4-Seite. Eine Frage könnte so aussehen:

#### GRUPPE 4

1. Was bedeuten die verschiedenen Farben der Rückenschildchen an den Büchern?

O blau für Romane, hellgrau für Sachbücher

Fre/Lie Zim

O hellgrau für Romane, blau für Sachbücher  
Gew/Pro Kas

O hellgrau für Romane und Sachbücher

Fun/Akt Kin

Rechts nach jeder Antwort steht ein Interessenkreis plus eine Signatur. Je nach Bibliothek kann das auch ganz anders aussehen. Es muss nur für die Kinder klar sein, wie sich die Signatur zusammensetzt und in meinem Fall, was ein Interessenkreis ist und wie man ihn findet. Bei uns standen die Bücher nach Interessenkreisen (Regalbeschriftung) und dann nach Autor/in. Es kann natürlich auch ein Spiel angegeben werden oder eine DVD etc. Wichtig: Auf **jedem** Fragebogen sollte die Gruppe und die Nummer der Frage enthalten sein, damit nichts durcheinandergerät.

Wenn man alle Fragen fertig hat, kann man diese ausdrucken und zuschneiden. Zusätzlich wird ein farbiges Blatt schön groß und dick mit einem Lösungswort beschriftet. Bei mir war das das Spiel „Europareise“. Bei fünf Gruppen wird das Blatt anschließend in fünf „Puzzleteile“ zerschnitten.

Für die Durchführung der Schnitzeljagd ist es am besten, wenn noch kein Publikumsverkehr stattfindet. Die Fragen mit der „1. Frage“ werden aussortiert, evtl. gerollt und mit einem Bändchen versehen, damit es nach etwas mehr aussieht. Die Gruppennummer muss nicht draufstehen, kann aber natürlich. Die „2. Frage“ und die „3. Frage“ werden entsprechend der Signatur der richtigen Antwort im jeweiligen Buch/Medium verteilt. Im letzten (bei uns also dritten Buch) liegt ein Puzzleteil. In die „Europareise“ kommt die Belohnung.

### **Durchführung**

Es ist äußerst wichtig, den Kindern vorab das System zu erklären, ich habe dazu meist eine Tafel benutzt. Es muss klar sein, dass sie die richtige Antwort finden müssen und dass es, wenn sie diese haben, bei dem Buch mit der angegebenen Signatur weitergeht. Die Kinder können sich nach Belieben in fünf Gruppen zusammenfinden und bekommen die Rolle mit der ersten Frage und einen Kugelschreiber zum Ankreuzen der richtigen Lösung.

Wenn alles richtig beantwortet ist, finden sie das Puzzleteil. Dieses kommt auf einen Tisch. Sind alle Teile gefunden, wird das Lösungswort gelegt. Meist kamen die Kinder bei „Europareise“ recht schnell auf das Spiel, das gut sichtbar im Regal liegt.

### **Erfahrungswerte**

Die Kinder hatten immer viel Spaß bei der Aktion, sie muss aber gut vorbereitet werden und man muss schauen, dass die weiterführenden Fragen in Büchern abgelegt werden, deren Signaturen nicht irgendwo bei einer falschen Antwort stehen. Manche überlegen nicht, sondern schauen einfach alle Signaturen durch. Wenn sie dann eine neue Frage finden, nehmen sie diese heraus, ohne zu schauen, ob sie zu ihrer Gruppe gehört. Man muss auch darauf achten, dass die Fragen den Fähigkeiten der Kinder angemessen und nicht zu schwierig sind. Wenn die Kinder zu viel erfragen müssen, gibt es sonst schnell Chaos.

Der Vorteil bei der Schnitzeljagd ist, dass sich planmäßig nichts überschneidet. Jede Gruppe hat völlig andere Fragen und sucht an anderen Regalen, eigentlich ballt es sich nie an einer Stelle. Durch die Puzzleteile werden auch „Muffel“ zum Weitermachen animiert, weil sonst die ganze Klasse aufgehhalten wird und nicht zum Schatz gelangt.

Wann eine Besprechung der Lösungen am besten erfolgt, ist nicht klar zu beantworten. Möglich ist sie vor dem Zusammenlegen der Puzzleteile, um die Spannung zu erhalten, aber auch ganz am Schluss, wenn der Schatz gefunden ist.

**Christiane Duschl**  
Stadt Passau – Europabücherei  
Christiane.Duschl@passau.de



## Tim Hielscher: Spiele-Events in der Stadtbibliothek Bremerhaven

„Spielen geht immer“ - Unter diesem Motto lädt die Stadtbibliothek Bremerhaven regelmäßig zu Gaming-Events für verschiedene Altersgruppen ein und beteiligt sich seit 2014 auch am jährlich stattfindenden

### **International Games Day @ your library.**

Schon lange verleihen Bibliotheken nicht mehr nur Bücher. Videospiele sind, genau wie auch beispielsweise Filme, Zeitschriften, Bücher, Internet, Funk und Fernsehen, ein breit gefächertes Medium, welches sowohl zur Unterhaltung als auch im Bildungsbereich eingesetzt werden kann. Deshalb gehören Games auch in öffentliche Bibliotheken, die schon lange keine verstaubten Bücherhöhlen mehr sind.

Spielen ist außerdem ein menschliches Grundbedürfnis und keine Frage des Alters, deshalb lädt die Stadtbibliothek Bremerhaven alle Interessierten ein, miteinander zu zocken und neue Konsolen, Videospiele und klassische Gesellschaftsspiele auszuprobieren und zu entdecken.

Diese Nachmittage und Abende bieten eine ideale Gelegenheit für spielbegeisterte Jugendliche und Erwachsene, klassische Würfel-, Brett- oder Kartenspiele wie „Monopoly“, „Activity“, „UNO“ und Co. zu spielen. Auch ganz neue Spiele wie „Concept“ oder „Out of Mine“ können getestet werden. Die Mitarbeiter der Bibliothek spielen mit und erklären auch die jeweiligen Spielregeln.

Oft stehen allerdings (als noch relativ junges Medium) die Videospiele im Mittelpunkt. Auf Leinwänden und Bildschirmen können die Besucher mit den aktuellsten Konsolen spielen und zum Beispiel mit „Mario Kart 8“, „Driveclub“ und „Forza Horizon 2“ über die Rennpiste rasen, sich spannende Ballwechsel in „FIFA 15“ und „Kinect Sports Rivals“ liefern oder die geheimnisvolle Welt der „Skylanders“ mit eigenen oder den bereitgestellten Figuren kennenlernen.

Turnier-Events mit Titeln wie „Super Smash Bros.“ oder „Mario Kart 8“ erfreuen sich enormer Beliebtheit und sorgen für volle Anmelde Listen und begeisterte Mitspieler. Dabei ist es egal, ob als aktiver Teilnehmer oder als neugieriger Zuschauer. Alle Interessierten sind herzlich willkommen. Bei Titeln, die über eine Altersbeschränkung verfügen (z.B. „Super Smash Bros.“, USK: Ab 12 Jahren), ist es natürlich unbedingt notwendig, sich ohne Ausnahme daran zu halten. So wird bei der Anmeldung die Vorlage des Personalausweises vorausgesetzt.

Wichtig für den Erfolg ist die Zusammenarbeit mit der Presse und eine attraktive Plakat- und Handzettelgestaltung, welche die Veranstaltungen ansprechend bewerben.

Bei den Wettkämpfen und Turnieren winken viele attraktive Preise wie beispielsweise Konsolenspiele, T-Shirts und Figuren. Wir haben das Glück, dass uns diese freundlicherweise von Sponsoren zur Verfügung gestellt werden. Die Veranstaltungen werden von spielaffinen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Bibliothek begleitet und moderiert.

Durch ein Lossystem wird sichergestellt, dass alle angemeldeten Teilnehmerinnen und Teilnehmer sich über einen Zeitraum von ungefähr anderthalb Stunden in einer „Warm-Up-Runde“ einspielen können und noch Unerfahrene sich mit der Steuerung und Spielmechanik vertraut machen können.

Der Eintritt ist immer kostenfrei und Anmeldungen sind nur bei Turnieren und Wettbewerben erforderlich. Dadurch wird ein möglichst breit gefächertes Publikum angesprochen.

Als tägliches Angebot außerhalb der Events, können im Spielbereich der Kinderbibliothek Kinder und Erwachsene mit der Xbox One, der Wii U und dem Nintendo 3DS gemeinsam Spaß haben. Das Angebot ist kostenlos und die maximale Spielzeit beträgt eine Stunde pro Tag. Voraussetzung ist die Abgabe eines Pfands pro Controller. Da dieses Tagesangebot im öffentlichen Bereich zugänglich ist (in der Spielecke der Kinderabteilung) dürfen nur Titel gespielt werden, die von der USK keine Altersbeschränkung erhalten haben (Bsp.: „Mario Kart 8“ und „FIFA 15“).

Für weitere Tipps und Fragen zu Gaming-Veranstaltungen in Bibliotheken stehe ich Ihnen gerne zur Verfügung. Schreiben Sie eine E-Mail an [tim.hielscher@magistrat.bremerhaven.de](mailto:tim.hielscher@magistrat.bremerhaven.de) oder melden Sie sich telefonisch unter 0471 590 2562.



## **Benjamin Hain: „Great Tournament“ – Veranstaltungsmöglichkeiten für Computerspiele am Beispiel „Fifa 15“**

### **Zielgruppe**

Jugendliche von 12 bis 17 Jahre

### **Gruppengröße**

Max. 16 Jugendliche

### **Dauer**

2-3 Stunden

### **Konzept**

Die Bibliothek veranstaltet mit Hilfe von Jugendgemeinde Rat, Jugendhaus, ortsansässige Spielehändler und/oder ähnliche Organisationen ein jährliches Turnier mit der aktuellen Version von Fifa (aktuell Fifa 15). Hierzu sollten auch Sponsoren gewonnen werden, die Preise oder Geldmittel zur Verfügung stellen.

### **Vorbereitung/Ausstattung**

Im Vorfeld sollten die oben genannten Organisationen für die Idee gewonnen werden. Hierbei sollte beachtet werden, dass mindestens zwei bis vier Konsolen (Xbox 360, Xbox One, Playstation 3 oder Playstation 4) mit je zwei Controller und die gleiche Anzahl von Spielen, vorhanden sind. Für jede Konsole sollte ein passender Bildschirm/Fernseher zur Verfügung stehen. Für die Spiele um Platz 3/4 und 1/2 würde sich ein Beamer anbieten, um das Spiel für alle sichtbar zu machen.

Die Regeln lassen sich individuell gestalten. Als Empfehlung bietet sich eine Spielzeit von 2x6 Minuten an. Mannschaften werden vom Veranstalter zugelost. Passende Mannschaften können aus der Bundesliga oder Champions League gewählt werden. Letzteres ist zu empfehlen, da hier die Stärken der Mannschaften relativ gleich sind.

Gespielt wird im klassischen Turniermodus mit den Standard Einstellungen des Spiels um keinen Nachteil für weniger erfahrene Spieler zu haben.

Räumlich sollte genügend Platz für die aufgebauten Konsolen gegeben sein. Die Veranstaltung sollte nicht in einem separaten Raum sein, um auch die Laufkundschaft mit ein zu beziehen.

### **Anmerkung**

Je nach Auswahl des Spieles können Gruppenstärke, benötigte Konsolen und Controller variieren.

### **Fifa 15**

FIFA 15 ist ein Fußballsimulations-Videospiel, das von EA Canada entwickelt und von Electronic Arts veröffentlicht wurde. Es erschien am 23. September 2014 in Nordamerika, am 25. September in Kontinentaleuropa und am 26. September in Großbritannien und Irland für PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Nintendo 3DS, Wii, Xbox One, Xbox 360, Microsoft Windows, iOS, Android und Windows Phone.

### **Durchführung**

Im Vorfeld sollte eine Anmeldephase geschaltet werden, um die Teilnehmerliste zu begrenzen. Nach der Anmeldephase werden vor dem Turnierbeginn, den Teilnehmern die Mannschaften zugelost. Am besten 30 Minuten vor Turnierbeginn, damit die Teilnehmer keinen Vorteil haben.



Nach der Begrüßung werden die Turnierregeln bekannt gegeben. Für das erste Turnier bieten sich die Standard-Regeln von Fifa 15 an. Pro Spiel sollten 2x6 Minuten angegeben werden. Da Auswechslungen von Spieler im Spiel nicht ohne weiteres möglich sind, sollte im Vorfeld vereinbart werden, dass die Spieler nur im gegenseitigen Einverständnis einen Wechsel durchführen können.

Nur im Notfall: Sollte es während der ersten Halbzeit zu einem Ausfall der Konsole kommen, so wird das Spiel neu gestartet. Fällt die Konsole während der zweiten Halbzeit aus, so wird der aktuelle Spielstand als Ergebnis gewertet.

In der Vorrunde werden die Spieler in passende Gruppen eingeteilt. Bei 16 TeilnehmerInnen werden 4x4 Gruppen gebildet. Es kommen die besten 2 jeder Gruppe weiter. Danach wird im K.O.-System weiter gespielt. Die letzten 4 TeilnehmerInnen spielen dann als erstes Platz 3/4 aus und danach das Spiel um Platz 1.

Die ersten drei Plätze erhalten dann eine Urkunde und einen Preis.

### **Wahl des Computerspiels für „Great Tournament“**

Es bietet sich an, nur Spiele zu wählen, die einen Wettkampfmodus oder einen lokalen 2-Spieler-Modus haben. Geeignete Spiele sind Prügel-/Kampfspiele, Sportspiele und sonstige Multiplayer-Games.

Benjamin Hain  
Hochschule der Medien (Stuttgart)  
[bh043@hdm-stuttgart.de](mailto:bh043@hdm-stuttgart.de)



## **Laura Kneidl: „Spiel des Monats“ - Präsentation neuer Spiele am Beispiel „Machi Koro“**

### **Zielgruppe**

Kinder von 8 bis 12 Jahren

### **Gruppengröße**

Ca. 12 Kinder

### **Dauer**

60 – 70 Minuten

### **Konzept**

Einmal im Monat veranstaltet die Bibliothek einen Spielenachmittag und dort stellen sie ein neues „Spiel des Monats“ vor. Dabei sollte es sich um aktuelle Spieleerscheinungen aus dem laufenden Jahr handeln.

### **Vorbereitung/Ausstattung**

Der Bibliothek sollte ein Raum zur Verfügung haben, der getrennt vom regulären Bibliotheksbetrieb ist. Darin sollten je zwei Tische zusammengeschoben werden, so dass die Kinder sich in Gruppen von vier gegenüber sitzen können. Zudem sollten mehrere Ausgaben desselben Brettspieles zur Verfügung stehen. Dafür eignet sich eine Kooperation mit dem örtlichen Spielhandel. Des Weiteren sollte der Bibliothekar oder die austragende Person mit dem „Spiel des Monats“ vertraut sein und seine Regeln beherrschen.

Es sollte nur ein Spiel zur Vorführung bereit stehen, alle anderen Spiele sollten sortiert und vorbereitet an der Seite stehen, da sie die Kinder vor offiziellen Spielstart womöglich ablenken. Es bietet sich auch an, die Spielanleitung selbst noch einmal zusammenzufassen, kurz und nur mit den nötigsten Regeln in einfacher, für Kinder verständlicher, Sprache.

### **Anmerkung**

Je nach Auswahl des Spieles können Gruppen und Tischbesetzung variieren.

### **Machi Koro**

Machi Koro ist ein Spiel des japanischen Spielers Masao Suganuma und ist für den Preis des „Spiel des Jahres 2015“ nominiert. Es ist im Kosmos Verlag erschienen und wird für Spieler ab 8 Jahren empfohlen. Ziel des Spieles ist es eine fiktive Stadt durch den Erwerb von Spielkarten zu erbauen und als Erster die vier Großbauprojekte zu beenden.

### **Durchführung**

Nachdem alle Kinder eingetroffen sind und ihre Plätze eingenommen haben, werden sie in der Bibliothek begrüßt. Der Bibliothekar oder die austragende Person, die sich vorher mit dem Spiel befasst hat, soll dieses den Kindern nun erklären. Am besten versammeln sich die Kinder dafür um den Vorführ-Tisch. Hier werden die Regeln anschaulich dargestellt. Steht ein Trailer zum Spiel zur Verfügung, bietet es sich an, diesen vorzuführen.

Abschließend sollten die Kinder noch einmal gefragt werden, ob sie das Spiel wirklich verstanden haben, und darauf hingewiesen werden, dass sie jederzeit, auch während des Spielverlaufs, nachfragen können.

Anschließend können sich die Kinder die vorbereiteten Spiele mit an ihren Tisch nehmen und loslegen. Der Veranstalter wandert dabei von Tisch zu Tisch und überwacht den Spielverlauf der einzelnen Gruppen.

### **Wahl zum „Spiel des Monats“**

Es bietet sich an, den Kindern die Wahl des „Spiel des Monats“ zu überlassen. Zum Abschluss einer jeden Veranstaltung könnte man eine kleine Auswahl – nicht mehr als drei Spiele – kurz vorstellen und den Kindern den Sieger küren lassen. Damit entscheidet nicht nur die Zielgruppe, was sie spielen will, sondern die Neugierde der bereits anwesenden Kinder ist für den nächsten Spielenachmittag bereits geweckt.

Laura Kneidl  
Hochschule der Medien (Stuttgart)  
[lk059@hdm-stuttgart.de](mailto:lk059@hdm-stuttgart.de)



## Ganze Mandaci: Der Einsatz von digitalen Lesestiften in der Bibliothek am Beispiel Tiptoi

**Zielgruppe:** Kindergartenkinder zwischen 4 – 6 Jahren

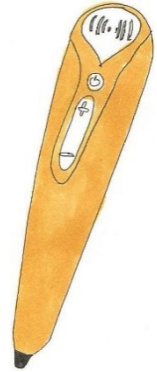
**Gruppengröße:** ca. 6 Kinder

**Lernziel:** Kinder haben ersten Kontakt mit *Tiptoi* und lernen den Umgang

**Dauer:** ca. 1 Stunde

### Materialien:

- 6 *Tiptoi*-Stifte
- *Tiptoi* Sachbücher
- Karton
- Stifte
- 6 Bilder, z.B. von Tieren



### Vorbereitung

- Ein ruhiger Ort, mit Tischen und Stühlen, aber auch die Möglichkeit auf dem Boden zu sitzen, Sitzkissen
- Im Voraus sollten einige Materialien bereitgelegt werden: 6 *Tiptoi*-Stifte (geladen), 6 unterschiedliche *Tiptoi* Sachbücher (Themen egal, z.B. Tiere, Zahlen, Straßenverkehr), 6 Bilder (z.B. Katze, Baum, Kirsche usw...) und ein ca. 30cm großer Karton in Form eines Stiftes.

### Durchführung

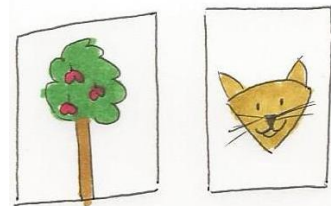
#### 1. Kennenlernen (ca. 15 Minuten)

- Der Beginn ist noch ganz analog und wird mit den zuvor ausgedruckten Bildern und dem Kartonstift durchgeführt.
- Alle setzen sich im kleinen Kreis auf den Boden auf ihre Sitzkissen. Die Bibliothekarin begrüßt alle und stellt sich vor. Dabei zeigt sie mit dem Kartonstift auf sich selber.
- Als nächstes zeigt sie auf eines der Kinder. Es darf seinen Namen sagen, wie alt er ist. Danach zeigt sie ihm eines der Bilder, welches das Kind beschreiben darf.



Es darf mit Fragen nachgeholfen werden:

- Was siehst du auf dem Bild? (Katze)
- Welches Geräusch macht die Katze?
- Habt ihr auch ein Haustier zu Hause
- usw...



## 2. Vorzeigen (ca. 15 Minuten)

- Weiterhin auf dem Boden im Kreis zeigt sie den Stift und fragt in die Runde, ob jemand schon einmal mit so einem Stift in Kontakt gekommen ist. Alle Kinder dürfen von ihren Erfahrungen berichten, wenn sie schon einmal eine hatten.
- Dann sollten die sechs Bücher kurz vorgestellt und die Funktion in Kombination mit dem Stift erklärt werden, damit die Kinder eine Übersicht haben und verstehen, wie die Stifte funktionieren.
- Jetzt müssen die Kinder ihre Augen schließen und die Bibliothekarin zeigt verschiedene Laute aus immer einem Buch. Danach dürfen die Kinder raten, aus welchem Buch die Laute waren.



So kann das trockene Vorzeigen auch ein bisschen spielerisch gestaltet werden.

## 3. Eigenständiges Experimentieren (ca. 15 Minuten)

Nachdem die Kinder nun wissen, wie die Stifte funktionieren, ist es an der Zeit, sie selber experimentieren zu lassen.

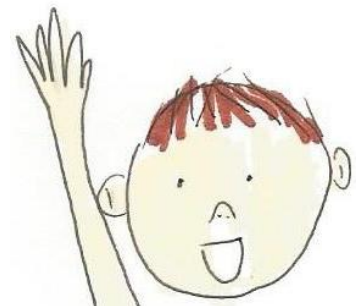
- Die Kinder setzen sich nun an die Tische
- Jedes Kind bekommt jeweils ein eigenes *Tiptoi* Buch und einen Stift und Zeit, sich damit selbstständig zu beschäftigen.
- Die Betreuerin geht dabei herum und unterstützt bei Schwierigkeiten, wie zum Beispiel beim Anschalten der Geräte... usw.



## 4. Reflektieren (ca. 15 Minuten)

Nach der Experimentierphase ist es wichtig für die Kinder, das Gelernte noch einmal zu reflektieren in Form von einer kleinen Fragerunde:

- Was hat dir besonders gefallen?
- Worum ging es in deinem Buch?
- usw...



Gamze Mandaci  
[gm020@hdm-stuttgart.de](mailto:gm020@hdm-stuttgart.de)



## Sandra Erb: Rallye mit LeYo! und Tiptoi

**Zielgruppe:** Grundschul Kinder im Alter von 6 - 7 Jahren, nicht mehr als 12 Personen

**Lernziel:** Kinder lernen spielerisch mit Tiptoi und LeYo! umzugehen

**Dauer:** ca. 1 Stunde 30 Minuten

### Material:

- Druckerpapier, Schere, Klebstoff, Kreppband
- Geräte und Bücher: Tiptoi-Stifte, Tiptoi-Bücher, Tiptoi-Spiele, Smartphones / Tablets und LeYo!-Bücher

### Vorbereitung:

- In ausreichender Anzahl Tiptoi-Stifte, Tiptoi-Bücher, Tiptoi-Spiele, Smartphones / Tablets und LeYo!-Bücher besorgen
- Anleitungen für Tiptoi / LeYo! auf Papier ausdrucken
- Aufgabenblätter für Rallye ausdrucken
- Aufgabenblätter bearbeiten
- Stationen für Rallye vor Beginn der Veranstaltung aufbauen

### Durchführung:

1. Begrüßung:  
Bibliothekar und Assistent begrüßen Kinder. Kinder bekommen kurz den Ablauf der Veranstaltung erklärt: „Wir werden mit euch heute eine Rallye mit LeYo! und Tiptoi durchführen. Zuvor werden wir euch erklären, wie LeYo! und Tiptoi funktionieren.“  
Frage an die Kinder: „Wer von Euch hat denn schon mit LeYo! oder Tiptoi gespielt?“
2. Wenn sich Kinder melden, werden diese befragt, mit welchen Geräten sie sich auskennen (LeYo! oder Tiptoi) und ob sie bereit wären, später als „Experten“ bei der Übungsphase zu assistieren. Diese Kinder bekommen einen Aufkleber mit der Aufschrift „Experte“.
3. A) Bei bis zu 6 Kindern wird eine Großgruppe gegründet, die nach und nach LeYo! und Tiptoi erklärt bekommt.

B) Wenn es mehr als 6 Kinder sind, werden diese in 2 Großgruppen mit max. 6 Kindern aufgeteilt: in eine LeYo!-Gruppe und eine Tiptoi-Gruppe. Betreut werden diese jeweils von einem Bibliothekar und einem Assistenten.

Nun wird den Kindern vom Bibliothekar / Assistenten ein kurzes Stück aus einem Buch vorgelesen. Danach wendet man sich an die Kinder und fragt z. B. die Tiptoi-Gruppe: „Was haben wohl die bunten Symbole im Buch zu bedeuten?“. Falls ein „Experte“ die Symbole und ihre Funktionsweise erklären möchte, kann er das gerne anstelle des Bibliothekars oder Assistenten tun. Auch werden die Lesegeräte erklärt: z. B. „Was ist denn das für ein lustiger Stift, der sieht ja aus wie ‚ne riesige Möhre! Hat jemand eine Ahnung, was man mit diesem Stift alles tun kann?“ (Frage zu Tiptoi-Stift). Das Gleiche spielt sich bei der LeYo!-Gruppe ab. Hier wird auch im Frage- und Antwortspiel geklärt, was man anhand eines Smartphones / Tablets mit einem LeYo!-Buch alles machen kann.

4. Nach der Einführungsphase haben die Kinder nun die Möglichkeit, ihre Stifte / Mobilgeräte anhand der dazugehörigen Bücher zu testen. Es sollen sich nun max. 2 Kinder ein Buch teilen und jedes der Kinder die Möglichkeit haben, das Lesegerät persönlich zu testen. Die „Experten“ können dabei gerne behilflich sein, ebenso die Bibliotheksangestellten.

5. Nach einer bestimmten Zeit kommt es zu einem Wechsel. Die Kinder, denen vorher LeYo! erklärt wurde, bekommen nun Tiptoi erklärt und umgekehrt. Im Anschluss folgt wieder die Gruppenübungsphase. Wenn es nur eine Großgruppe gibt, entfällt der Wechsel.
6. **Rallye:**
  - Die Kinder sollen sich zunächst in Zweier-Gruppen, bzw. Dreier-Gruppen (wenn Personenzahl nicht aufgeht) zusammenschließen.
  - Den Kindern wird nun erklärt, wie die Rallye ablaufen soll.
  - Die einzelnen Stationen werden kurz erklärt.
  - Die Rallye-Stationen, die kreisförmig aufgebaut sind, sollen von den Kindern in Kleingruppen im Uhrzeigersinn durchlaufen werden.
  - An jeder Station befindet sich ein Erwachsener, der bei Bedarf behilflich sein kann.
  - Ziel soll es sein: alle Stationen der Rallye zu durchlaufen und alle Fragen auf den Fragebögen zu beantworten.

#### **Erste Station:**

Verwendet wird hier das Tiptoi-Buch „Bilderlexikon Tiere“. Aus diesem werden die Abbildungen von 4 verschiedenen Tieren genommen und auf einem Fragebogen abgebildet: z. B. vom Fuchs, vom Igel, vom Luchs und von Wildschweinen. Zu jedem Tier werden dann Fragen gestellt: „Was jagt der Fuchs am liebsten?“, „Was machen Igel im Winter?“, „Was fressen Wildschweine?“ und „Wann geht der Luchs auf die Jagd?“. Anhand der Symbole: Auge-Symbol (Entdecken), Glühbirne-Symbol (Wissen) und Notenschlüssel-Symbol (Musik), die jeweils neben einem Bild abgebildet sind, sollen die Kinder die Antwort herausfinden.

**Beispiel:** Bild Fuchs + Bild Auge-Symbol (Entdecken): Frage „Was jagt der Fuchs am liebsten?“

- ➔ Abfolge: Kinder müssen zuerst den Fuchs im Buch finden, das Auge-Symbol mit dem Tiptoi-Stift antippen und zuletzt den Fuchs antippen. Anschließend ertönt eine Stimme, die etwas über Füchse erzählt. Anhand dieser Informationen können die Kinder die Aufgabe lösen: der Fuchs jagt am liebsten Mäuse. Pro richtige Antwort gibt es einen Punkt.

#### **Zweite Station:**

Verwendet wird hier das LeYo!-Buch „Komm mit durch meinen Tag“ von Paula Wilde. Aus diesem werden 4 Abbildungen von Personen entnommen: z. B. schlafendes Kind mit Wecker, Kind mit Toaster, Krokodil auf Toilette und Mutter mit Zeitung. Wie auch bei der ersten Station sind neben diesen Abbildungen jeweils ein Symbol abgebildet: entweder das Ohr-Symbol (Hören), das Auge-Symbol (Durchblick) oder das Hand-Symbol (Spielen). Anhand dieser Symbole und den Fragen, sollen die Kinder die Antworten herausfinden.

**Beispiel:** Bild „Schlafendes Kind mit Wecker“ + Auge-Symbol (Durchblick): Frage „In was verwandelt sich der Wecker, wenn man folgendes Symbol anklickt?“

- ➔ Abfolge: Kind sucht nach dem Bild im Buch, visiert das gefundene Bild an, bis grüner Punkt erscheint (Hotspot), klickt auf dem Smartphone / Tablet das Auge-Symbol an und auf dem Bildschirm des Mobilgerätes erscheint die Lösung: Wecker verwandelt sich in einen Hahn. Pro richtige Antwort gibt es einen Punkt.

**Dritte Station:**

Verwendet wird hier das Buch „Entdecke Musik aus aller Welt“ von Inka Friese. Auf den beiden Seiten des Buches, die die Überschrift „Warum machen Menschen in Europa und anderswo Musik?“ tragen, sollen sich die Kinder die verschiedenen Musikinstrumente anhören, die dort vorgestellt werden: durch Antippen des „Notenschlüssel-Symbols“ und der Instrumente. Im Anschluss sollen sie das Hand-Symbol für „Spielen“ antippen und die Aufgabe lösen, die gestellt wird. In der Aufgabe müssen die Kinder die richtigen Musikinstrumente antippen, die vorgespielt werden. Insgesamt sind es 4 Instrumente. Die Kinder bekommen so viele Punkte, wie sie Instrumente richtig erraten haben.

**Vierte Station:**

Bei der vierten Station müssen die Kinder anhand von Fragebögen 3 Fragen lösen. Für jede richtige beantwortete Frage gibt es einen Punkt: wenn alle Antworten richtig sind insgesamt 3 Punkte.

- Es sind 3 LeYo!-Symbole abgebildet, denen 4 ausgeschnittene Streifen mit Funktionen zugeordnet werden müssen:
  - Ohr-Symbol: Lösung „Hören“
  - Auge-Symbol: Lösung „Durchblick“
  - Hand-Symbol: Lösung „Spielen“
  - Der Streifen mit der Funktion „Malen“ wird keinem Symbol zugeordnet
- Bei der nächsten Frage müssen die Kinder vier ausgeschnittene Kärtchen in der richtigen Reihenfolge aufs Fragebogenpapier aufkleben. Hier geht es um die richtige Reihenfolge der Bedienung Tiptois. Die richtige Reihenfolge wäre hier:
  1. Das Kärtchen mit den „Tiptoi-Stift“: Funktion Stift anschalten
  2. Das Kärtchen mit dem „Anschalte-Symbol“: Funktion „Buch anschalten
  3. Das Kärtchen mit „verschiedenen Tiptoi-Symbolen“: Funktion „Symbole auswählen“
  4. Das Kärtchen, in dem ein „Tiptoi-Stift, der ein Tier berührt“: Funktion „Antippen“
- Auf dem nächsten Formular ist eine Seite eines Tiptoi-Buches abgebildet. Auf dieser Abbildung sind winzige Tiptoi-Stifte abgebildet, die man zuvor ausgeschnitten und aufgeklebt hat. Die Kinder sollen alle Tiptoi-Stifte des Bildes finden und die Zahl der gefundenen Stifte aufschreiben.

**Ende der Rallye:**

Wenn alle Stationen durchlaufen wurden, ist die Rallye zu Ende. Es werden nun die Punkte zusammengezählt und eine Gewinnergruppe ermittelt. Es gibt im Anschluss eine Belohnung für die Gewinner sowie Trostpreise für die Verlierer.

Wenn danach noch etwas Zeit ist (bis Kinder von der Veranstaltung abgeholt werden), können die Kinder noch mit den von der Bücherei bereitgestellten Tiptoi-Spielen spielen oder auf Wunsch Tiptoi- / LeYo!-Bücher nutzen.

**Sandra Erb**

Hochschule der Medien (Stuttgart)

[se056@hdm-stuttgart.de](mailto:se056@hdm-stuttgart.de)





## Sandra Erb: Sprechendes Fotoalbum

**Zielgruppe:** Grundschüler. Gruppengröße: max. 12 Personen

**Ziel:** Weitere Anwendungsmöglichkeit von Lesestiften kennenlernen

**Dauer:** ca. 60 Minuten

### Material:

Bastelpappe, Bastelpapier, Schnur, Klebestift, Toystick-Stifte, Toystick-Magic-Sticker, Stifte, Schere, Papierlocher

### Vorbereitung:

- Bastelmaterialien in ausreichender Menge besorgen, Toystick-Stifte und Toystick-Magic-Sticker besorgen.
- Kinder sollen von zu Hause 5 – 10 Fotos mitbringen. Es können Fotos vom Urlaub, einem Ausflug, Kindergeburtstag oder anderen Anlässen sein. Wichtig hierbei ist: es sollten Fotos von einem Thema sein -> damit man eine Geschichte erzählen kann.

### Durchführung:

1. Kinder werden begrüßt. Anschließend wird jedes Kind reihum befragt, was es für Fotos mitgebracht hat. Die einzelnen Kinder werden ermuntert, ein bisschen was über ihre Themen zu erzählen: z. B. über den Urlaub oder einen Ausflug.
2. Nun wird erklärt, wie die Veranstaltung ablaufen soll:
  - Die Kinder sollen aus den Bastelpappen ein Fotoalbum basteln.
  - Sie erhalten hierfür jeweils 6 Stück Bastelpappen.
  - 5 Bastelpappen werden jeweils mit 1 oder 2 Fotos beklebt.
  - Die erste Pappe dient als Deckblatt und wird nicht mit Fotos beklebt. Sie wird bemalt und / oder mit Bastelpapier (z. B. ausgeschnittene Fische, Personen, Wasserball, ...) beklebt.
  - Wenn die Kinder mit den Bastelarbeiten fertig sind, können sie das Fotoalbum mit Sprach-Aufnahmen oder Geräuschen versehen.
3. Die Sprach-Aufnahme funktioniert folgendermaßen:
  - a. Zuerst tippt man mit dem Toystick das Aufnahme-Symbol des Toystick-Magic-Stickers an.
  - b. Im Anschluss wird der Aufnahmeprozess durch Antippen der OK-Taste des Toystick-Magic-Stickers aktiviert.
  - c. Danach sprechen die Kinder ihre Geschichten auf den Toystick, bzw. bespielen diesen mit Geräuschen:  
Beispiel: Kind erzählt zunächst von einem Ausflug in den Zoo und ahmt anschließend das Brüllen eines Löwen nach, der sich auf einem Foto befindet.
  - d. Mit dem wiederholten Antippen der OK-Taste wird die Aufnahme beendet.
  - e. Nun kann man die fertigen Toystick-Magic-Sticker entweder als Ganzes in das Fotoalbum kleben (mit Aufnahme-Symbol, Wiedergabe-Symbol, und der OK-Taste) oder aber nur das abtrennbare Wiedergabe-Symbol. Wenn man nur das Wiedergabe-Symbol aufklebt, kann die Aufnahme kein weiteres Mal bespielt werden.
  - f. Mit dem Anklicken des Wiedergabe-Symbols mit dem Toystick-Stift, kann die Aufnahme wiedergegeben werden. Bei erneutem Antippen der Wiedergabe, wird diese gestoppt.

Ausführliche Anleitung: <http://ecx.images-amazon.com/images/I/81-o6o1na2S.pdf>

4. Zum Schluss werden die Bastelpappen der einzelnen Kinder seitlich gelocht. Durch die Löcher werden Schnüre geführt, die anschließend verknotet werden. Das Deckblatt und die anderen Bastelpappen sind nun miteinander verbunden und es ist ein Fotoalbum entstanden.

**Wichtig:** In der Bibliothek sollten bereits ausreichend Toystick-Stifte zum Ausleihen vorhanden sein, damit die Kinder, die solche Stifte nicht besitzen, diese ausleihen können.

**Sandra Erb**

Hochschule der Medien (Stuttgart)

[se056@hdm-stuttgart.de](mailto:se056@hdm-stuttgart.de)



## **Sarah Gantenbein und Sabine Sift: „Oh, wie schön ist Panama“ – ein Veranstaltungskonzept mit dem dazugehörigen Medienverbund**

- Zielgruppe:** Vorzugsweise Schüler des 1. Schuljahrs (ggf. auch Schüler des 2. Schuljahrs)
- Dauer:** Ca. 60-75 Minuten
- Teilnehmeranzahl:** Ca. 10-15 Kinder

### **Grundidee**

Die Geschichte soll durch den Einsatz von verschiedenen medialen Arten aber auch durch Spiele die unterschiedlichen Sinne der Kinder ansprechen.

### **Materialien**

- Buch „Oh, wie schön ist Panama“
- Hörspiel „Oh, wie schön ist Panama“
- Fernsehsendung „Oh, wie schön ist Panama“ aus „Janosch Traumstunde“
- Bildkopien der prägnantesten Stellen aus dem Buch „Oh, wie schön ist Panama“
- Beamer
- Leinwand
- Laptop
- CD-Player oder anderes Gerät zum Abspielen des Hörspiels
- Unterschiedliche Arten von Gerüchen wie Beispielsweise Banane, Blumen, Moos etc.
- Behälter für die Geruchsgegenstände
- dünne Serviette zum Abdecken des Behälters
- Tische
- Janosch Memory oder ein anderes Memory-Kartenspiel
- Papier mit Rastern
- Buntstifte
- UNO-Kartenspiel
- Stühle
- Papier Tigerenten-Münzen für die Punktesammlung

### **Vorbereitung**

Vor der Veranstaltung sollte an der Stelle, wo die Geschichte vorgelesen, gehört und angeschaut wird, ein Stuhlhalbkreis vor der Leinwand gebildet werden. Auch sollten für ein Geruchserkennungsspiel schon im Voraus die Geruchsgegenstände in die Behälter gefüllt werden und jeweils mit einer dünnen Serviette abgedeckt auf unterschiedlichen Tischen im Raum der Kinderbibliothek verteilt werden, sodass dabei unterschiedliche Stationen mit jeweils einem Geruch entstehen. Die Stationen werden mit jeweils einer Memorykarte aus einem Janosch Memorykartenspiel gekennzeichnet. Für dieses Spiel sollte auch für jedes Kind ein DIN-A4 Blatt mit Rastern angefertigt werden, wobei jeder einzelne Kasten des Rasters mit jeweils einem der Symbole der aufgebauten Stationen gekennzeichnet wird. Zusätzlich sollten sich an den Stationen ausreichend viele Buntstifte befinden.

## **Durchführung**

Nach der Begrüßung der Kinder setzen sich alle in einen Stuhlhalbkreis.

Als kurzer Einstieg in das Thema kann die Frage gestellt werden, ob schon jemand das Land Panama kennt oder etwas davon gehört hat.

Anschließend erhält jedes Kind eine Bildkopie aus dem Buch, welche sie in dem Moment vor den Stuhlhalbkreis in eine chronologische Reihe anlegen sollen, wenn sie es im Verlauf der Geschichte wiedererkennen.

Die Geschichte „*Oh, wie schön ist Panama*“ handelt von einem kleinen Bär und einem kleinen Tiger, die sich auf die Reise nach Panama begeben wollen und auf ihrer Weg mehrere Tiere nach der Richtung fragen. Diese geben ihnen allerdings unterschiedliche Hinweise zur vermeintlichen Richtung, sodass die Reise letztendlich im eigenen Heim endet.

Zunächst liest der Bibliothekar oder die Bibliothekarin die Geschichte bis zu jener Stelle der Geschichte vor, wo der kleine Bär dem kleinen Tiger von der Kiste mit der Aufschrift „Panama“ erzählt, die nach Bananen riecht und die beiden Protagonisten dazu veranlasst, am nächsten Tag nach Panama zu reisen. Dann wird die Geschichte für das erste Spiel des Programms unterbrochen.

## **Geruchserkennungsspiel**

Der Grundgedanke dieses Spiel ist es, dass er sich auf die Kiste mit der Aufschrift „Panama“ bezieht, die nach Bananen riecht. Gleichzeitig spricht dieses Spiel auch den Geruchssinn der Kinder an.

Dabei werden zunächst die vorgefertigten DIN-A4 Blätter mit den Rastern an die Kinder verteilt. Die Anzahl der Kästchen innerhalb des Rasters entspricht der Anzahl der Stationen. Nun dürfen die Kinder zu jeder Station gehen und immer den jeweiligen Geruch erraten. Anschließend soll der erratene Gegenstand in dem zur Station zugehörigen Kasten des Rasters gezeichnet werden. Welcher Kasten für welche Station steht, kann anhand der übereinstimmenden Symbole (in diesem Fall durch Bilder aus einem Memorykartenspiel) von den Kindern erkannt werden.

Nach ca. 10-15 Minuten versammeln sich alle Kinder wieder im Stuhlhalbkreis und es wird aufgelöst, was sich in den jeweiligen Behältern befunden hat. Dabei ist es möglich, dass jedes Kind für jeden richtig erkannten Geruch einen Punkt in Form einer Papier Tigerenten-Münze erhält

Im Anschluss wird die Geschichte mit dem Hörspiel fortgesetzt bis zu jener Stelle, wo der kleine Tiger und der kleine Bär die Kuh treffen und sie ihnen den Hinweis gibt, immer nach links zu gehen um nach Panama zu gelangen. Der Erzähler erklärt dann wiederum, dass man wieder an der gleichen Stelle ankommt woher man kam, wenn man immer nach links läuft. Passend dazu findet in der folgenden Unterbrechung ein Spiel im Stuhlkreis statt.

## **Kartenrutschen**

Alle Kinder sitzen in einem Kreis und der Bibliothekar oder die Bibliothekarin steht in der Mitte. Jedes Kind erhält eine Karte. Für Kinder in dieser Altersklasse eignen sich am besten Karten aus einem UNO-Kartenspiel. Anschließend müssen sie sich ihre Farbe merken und die Karten werden wieder eingesammelt. Nun mischt der Bibliothekar oder die Bibliothekarin die Karten und zieht immer je eine Karte. Die Kinder mit dem aufgerufenen Zeichen dürfen nun einen Platz nach links rutschen, entweder auf einen freien Stuhl, oder auf den Schoß seines Nachbarn. Wird allerdings die Farbe eines Kindes aufgerufen und es hat bereits jemanden auf seinem Schoß sitzen, darf es nicht weiterrutschen. Es darf nur gerutscht

werden, wenn niemand auf einem sitzt. Gewonnen hat, wer als Erstes wieder an seinem Platz ankommt. Der Gewinner erhält eine weitere Tigerentenmünze.

Nach dem Spiel wird der Stuhlkreis wieder in den Stuhlhalbkreis umgebaut und anschließend wird der Rest der Geschichte als Film gezeigt. Danach wird gemeinsam in der Gruppe mit dem Bibliothekar oder der Bibliothekarin die Geschichte anhand der inzwischen vollständigen Bilderreihe nochmals nacherzählt. Dabei kann jedes Kind zu seinem eigenen Bild etwas zu der Nacherzählung beitragen und es muss dabei auch nicht zwangsweise dasselbe wie in der Geschichte wiedergegeben werden. Auch kann danach der Einsatz der unterschiedlichen Medienarten gemeinsam mit den Kindern reflektiert werden.

Zum Abschluss dürfen alle Kinder ihre Tigerentenmünzen zählen und es werden entweder ein oder mehrere Sieger ernannt.

Sarah Gantenbein ([sg117@hdm-stuttgart.de](mailto:sg117@hdm-stuttgart.de))

Sabine Sift ([ss349hdm-stuttgart.de](mailto:ss349hdm-stuttgart.de))



## Melissa Löffler und Sarah Schindler: Veranstaltungskonzept zu „Der überaus starke Willibald“ von Willi Fähmann

### Rahmenbedingungen:

Ort:	Stadtbibliothek
Dauer:	ca. 90 Minuten
Zielgruppe:	4. Klasse, Kinder zwischen 8 und 9 Jahren
Teilnehmergröße:	Eine Schulklasse → max. 25 Kinder
Räumlichkeiten:	Veranstaltungsraum (großer Raum) mit Tischen und Stühlen zum Arbeiten

### Ziele:

- Freude am Lesen vermitteln
- Förderung des Leseverständnisses
- Vermittlung der Thematik (hier: Nationalsozialismus)
- Bibliothek näher bringen

### Grundidee:

Für diese Veranstaltung wird das zeitgeschichtliche Buch „Der überaus starke Willibald“ von Willi Fähmann benutzt. Das Buch ist eine Parabel, die innerhalb der Handlung jedoch nicht ganz schlüssig ist. Die Parabel ist im Vergleich zur Realität des Dritten Reiches sehr stark verharmlosend. Das Buch ist sowohl für jüngere als auch für ältere Leser geeignet. Bei Kindern im Grundschulalter funktioniert es durch diese Einfachheit als spannende Geschichte, bei höheren Klassen muss die Parabel auf ihre Parallelen ausgewertet werden. Für die jüngeren Kinder ist das Buch eine spannende Geschichte aus dem Mäusereich, die auch Bezüge zu menschlichen Lebensbereichen wie Freundschaft oder Sündenbock zeigt. Für die älteren Kinder ist es eine Hilfe, Parallelen zu der Realität (Drittes Reich) zu erfassen.

Angelehnt an diese Geschichte wird mit den Kindern spielerisch die Thematik herausgearbeitet. Voraussetzung ist die Kenntnis der Geschichte des Buches.

### Materialien:

- Namensschilder
- Buch: „Der überaus starke Willibald“ von Willi Fähmann
- CD: „Der überaus starke Willibald – Musical“
- CD-Player oder Laptop
- Arbeitsblätter: Wer findet Parallelen?
- Arbeitsblätter: Zeichnen der Charakteren
- Karten für Scharade
- Literatur zum Dritten Reich

### Durchführung:

Nach der Begrüßung der Kinder, werden die Namensschilder verteilt. Da die Zielgruppe der Veranstaltung eine Schulklasse ist, kennen sich die Kinder schon untereinander. Somit ist kein Kennenlernspiel erforderlich. Als Alternative könnte ein Spiel zur Auflockerung durchgeführt werden.

Für ein offenes Angebot der Bibliothek kann ein Kennenlernspiel durchgeführt werden.

### Kennenlernspiel:

Die Mitspieler stehen im Kreis. Einer beginnt. Das erste Kind nimmt das Wollknäuel und stellt sich vor (Name, Heimat, Haustier, Hobbys ...) und wirft den Wollknäuel einem anderen Kind

zu, aber behält dabei den Anfang der Schnur. Das nächste Kind stellt sich vor, behält den Faden und wirft die Schnur zum nächsten usw., bis am Ende eine Art Netz entsteht, was für Gemeinschaft steht.

### **Einstieg in die Geschichte:**

Der Inhalt wird von dem/der Bibliothekar/In erzählt. Unterstützt wird das Erzählen von einzelnen Songs aus dem Musical (Lied 4, 6 und 18), damit die Handlung des Buches etwas abwechslungsreicher gerät. Anschließend wird ein Kapitel aus dem Buch vorgelesen, um auf die Haupt-Thematik in dem Buch zu verdeutlichen. Ausgewählt wurde ein Kapitel, indem eindeutig die Parallelen zum Dritten Reich zu erkennen sind (Seite 23). Es können aber auch beliebig anderen Textpassagen vorgelesen werden.

### **Parallelen:**

Das Buch ist eine Parabel. Der Autor Willi Fähmann erzählt in seinem Buch einen Teil der deutschen Geschichte auf eine kindgerechte Art. So sind die Parallelen zwischen der Geschichte und der Realität zu erkennen.

Auf Grund dessen dass diese Aufgabe etwas schwieriger ist, werden die Kinder in Gruppen (max. fünf Kinder) eingeteilt. Jede Gruppe sollte Platz an einem Tisch finden. Auf den Arbeitstischen sollten zuvor schon die Arbeitsblätter und Literatur zum Dritten Reich ausgelegt sein. Diese Bücher sollen zu Unterstützung dienen. Jede Gruppe soll gemeinsam die Parallelen zwischen der Geschichte im Buch und der Realität im Dritten Reich herausfinden.

Z.B. Staatsfeinde  
→ Im Buch: Lillimaus  
→ In der Realität: Juden

Der/die Bibliothekar/In und der/die Lehrer/In unterstützen die Kinder dabei.

### **Zeichnen:**

Welche Mäuse kommen in der Geschichte vor?

Zeichne die Mäuse, die Katze und den Mäusehimmel (Charaktere in der Geschichte) nach deiner Vorstellung. Dafür stehen wieder Arbeitsblätter zur Verfügung.

### **Scharade:**

Dieses Spiel wird wieder in den Gruppen gespielt.

Jeder Mitspieler zieht eine Karte. Auf jeder Karte steht ein Wort und zusätzlich Wörter, die nicht genannt werden dürfen. Das gezogene Wort muss nun umschrieben werden, ohne die verbotenen Wörter zu nennen. Die anderen müssen das Wort erraten.

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können die Wörter statt umschrieben, auch pantomimisch dargestellt werden.

### **Quellenverzeichnis:**

Der überaus starke Willibald (1995). Klausmann, Sigrid; Sittler, Walter. Audio-CD. Stuttgart: Schneegans

Fähmann, Willi (1995): Der überaus starke Willibald. 8. Aufl.. Würzburg, Arena

Landherr, Karl (1996): Beliebte Kinder- und Jugendbücher für den Literaturunterricht. Unterrichtshilfen und Kopiervorlagen für Grundschule und Sekundarstufe 1 Hauptschule. 2., Neubearb. Aufl. Donauwörth, Auer

Hochschule der Medien, Stuttgart  
[ml087@hdm-stuttgart.de](mailto:ml087@hdm-stuttgart.de)

Sarah Schindler  
Hochschule der Medien, Stuttgart  
[ss325@hdm-stuttgart.de](mailto:ss325@hdm-stuttgart.de)





## **Katharina Alltag und Yeliz Dural: Veranstaltungskonzept zum Thema Politik und Demokratie**

**Zielgruppe:** 10-15 Schüler der 7. bzw. 8. Klasse

**Dauer:** ca. 90 Minuten

**Grundidee:**

Die Veranstaltung soll dazu dienen, dass sich die Schüler mit Politik und Demokratie auseinandersetzen und dabei Spaß und Freude empfinden. Vertiefung politischer Begriffe, Wiederholung des bereits behandelten Schulstoffes und besseres Verständnis der politischen Sachverhalte sind die Ziele der Veranstaltung.

**Benötigte Materialien:**

- Beamer
- Laptop
- Leinwand
- Sitzmöglichkeiten
- Stifte
- Papier
- Tablets oder Smartphones (2)
  - Kostenlose App „Politische Begriffe“ von der Bundeszentrale für politische Bildung
- Literatur („Wie wird man Chef(in) von Deutschland?“ und „Warum haben wir keinen König?“)

**Vorbereitung:**

Die Stationen können bereits im Voraus vorbereitet werden. An jeder Station liegen Papier und Stifte bereit. An jeweils zwei Stationen werden Bücher und Tablets bzw. Smartphones zur Verfügung gestellt.

**Durchführung:**

Das Video (z.B. <https://youtu.be/59gAft8LwU4> ; bis 1:27 min) wird der gesamten Gruppe als Hinführung zum Thema über den Beamer gezeigt. Anschließend verteilen sich Kleingruppen auf die vier Stationen. Die Aufgaben an den Stationen werden entweder mit Hilfe von bereitgestellten Büchern oder mit Tablets/Smartphones gelöst.

Station 1 und 3 benötigen die App.

Station 2 benötigt das Buch , Wie wird man Chef(in) von Deutschland? ‘

Station 4 benötigt das Buch , Warum haben wir keinen König? ‘

Die Aufgabenblätter der Stationen sind hier abrufbar:

<https://www.dropbox.com/s/i7a1tzc9vgsbz14/Stationen.pdf?dl=0>

Die Gruppen werden nach ca. 10-15 Minuten gewechselt. Nach der Bearbeitung der Aufgaben werden diese gemeinsam besprochen. Das Besprechen der Aufgaben kann man als Quiz gestalten.

Das Insel-Spiel (in Anlehnung an das originale Insel-Spiel von der Bundeszentrale für politische Bildung: [www.bpb.de/system/files/pdf/MHSSFL.pdf](http://www.bpb.de/system/files/pdf/MHSSFL.pdf) , S. 6f) wird danach wieder in der gesamten Gruppe gespielt.

Das Spiel kann sehr gut variiert und an eigene Bedürfnisse angepasst werden. Anhand dieses Spiels sollen die Schüler das Wählen praktisch üben. Am Ende der Veranstaltung wird ein Feedback von den Schülern eingeholt.

Alternativ können die Schüler anstatt des Spiels neue Regeln für die Benutzungsordnung der Bibliothek aufstellen und anschließend wählen. Oder es wird der Jugendgemeinderat (falls

vorhanden) in die Bibliothek eingeladen. Dieser erklärt den Schülern seine Aufgaben und wirbt sozusagen für Politik zum Mitmachen.

### **Quellenverzeichnis:**

Arkona, Malte (2009): Warum haben wir keinen König? So funktioniert unsere Demokratie. Freiburg, Herder

Bundeszentrale für politische Bildung (2013): Politik für Einsteiger. URL:  
<http://www.bpb.de/system/files/pdf/MHSSFL.pdf>  
(10.06.15)

Glanos, Verena (2013): Wie wird man Chef-in von Deutschland? Mit logo! durch die Bundestagswahl. Köln, Boje

Katharina Alltag  
Hochschule der Medien  
[ka023@hdm-stuttgart.de](mailto:ka023@hdm-stuttgart.de)

Yeliz Dural  
Hochschule der Medien  
[yd008@hdm-stuttgart.de](mailto:y008@hdm-stuttgart.de)



## Mareike Meyer: Kreatives Schreiben mit Timo Brunkes 10 Minuten Dings

**Zielgruppe:** 4. Klasse Grundschule (evtl. auch 3. Klasse)

**Ziel:** Kindern näherbringen, wie man Ideen für das Kreative Schreiben findet

**Dauer:** ca. 1,5 Std.

### Vorbereitung

Zu einzelnen Spielen aus Brunkes Buch können Stationen in der Bibliothek erstellt werden. Nicht alle Spiele eignen sich, da einige allein oder über einen längeren Zeitraum durchgeführt werden sollen. Ideal wäre es, wenn alle Gruppen am Ende alle Stationen durchlaufen haben. Je nach Klassengröße sollte man die Anzahl der Stationen anpassen. Für einige Spiele werden zusätzliche Dinge, wie lustige oder besondere Sachen (Krimskrams) benötigt. Wenn man diese Spiele durchführen möchte, sollte man sich rechtzeitig überlegen, wo man genügend Krimskrams bekommt (selbst mitbringen, Kollegen fragen, was man in der Bibliothek/ auf dem Schreibtisch findet). Es sollten möglichst Spiele mit unterschiedlichem Aufbau für die Veranstaltung gewählt werden, um es interessant zu halten. Für das Begrüßungsspiel werden der Teilnehmerzahl entsprechend Kärtchen mit Wörtern gebraucht.

### Durchführung

Die Kinder werden je nach Klassengröße in Gruppen von vier bis fünf Kinder eingeteilt. Der Krimskrams-Beutel, der für das Abschlussspiel gebraucht wird, kann so aufgestellt werden, dass die Kinder ihn sehen und neugierig werden, was es damit auf sich hat.

Als nächstes wird ein Begrüßungsspiel gespielt. Jeder bekommt eine Karte mit einem Wort (Pferd, Baum, Gabel, Taxi, Höhle, Apfel...). Das erste Kind bildet mit seinem Wort einen kurzen Satz, das nächste setzt die Geschichte mit seinem Wort fort. Wenn es gelingt, kann das letzte Kind die Geschichte mit seinem Wort zuende bringen. Je nachdem, wie viel Spaß die Kinder haben, können mehrere Runden gespielt werden.

Dann verteilen sich die Kinder auf die Stationen. Nach etwa 15-20 Minuten sollten die Gruppen wechseln.

Zum Schluss kommen alle Kinder wieder zusammen. Jetzt kommt der Krimskrams-Beutel zum Einsatz. Als letztes soll in der Gruppe das Spiel *Und plötzlich* (S. 72) gespielt werden. Jedes Kind darf etwas aus dem Krimskrams-Beutel ziehen. Darüber soll eine kurze Geschichte geschrieben werden, die mit einem Problem/einer Wendung aufhört. Dann nehmen sich die Kinder einen weiteren Gegenstand aus dem Beutel und bauen diesen in die Geschichte ein. Wer möchte, darf seine Geschichte anschließend vorlesen.

### Auswahl geeigneter Spiele aus dem Buch 10 Minuten Dings:

Reimtabelle (S. 20), Was ist, was ist (S. 22), Wortballon (S. 26, als Gruppenspiel möglich), Magisches Dings (S. 66), Wenn-Dann (S. 70), Da war mal (S. 75), Die langweiligste Geschichte (S. 77), Phantasie-Weitsprung (S. 83), Stadtverschönerung (S. 88), Bauwerke umbenennen (S. 91), Superhelden-Klassenfoto (S. 97)

Natürlich kann man auch weitere Spiele so abwandeln, dass sie in der Bibliothek durchführbar sind. Es könnte auch angeregt werden, dass die Kinder im Deutschunterricht einige Wochen vor dem Besuch der Bibliothek ein Schreibtagebuch führen, wie es im Buch beschrieben wird. Das könnte man dann in die Veranstaltung integrieren.

Mareike Meyer  
(mm171@hdm-stuttgart.de)



## Mareike Meyer: Pikto-Wissen für Grundschüler

Pikto-Wissen ist konzipiert als wiederkehrende Veranstaltung für die 3. und 4. Klassenstufe der Grundschule. Die Schüler sollen an verschiedenen Aspekten zu einem Oberthema in bereitgestellten Büchern recherchieren und das Material für eine kleine Präsentation aufbereiten.

### **Vorbereitung**

Im Vorfeld werden für einzelne Aspekte Bildkarten, die sogenannten Piktos, erstellt. Als Beispiel beim Thema *Ritter* bieten sich ein Pferd, ein Schwert oder eine Burg an. Die Piktos sollten nach Möglichkeit auf stabilen Karton gedruckt werden oder ähnliches, um sie mehrmals verwenden zu können. Diese Piktos sollen den Schülern als Hilfsmittel bei der Recherche und bei der Präsentation dienen.

### **Ablauf**

Die Schüler werden in kleine Gruppen je nach Klassengröße eingeteilt. An verschiedenen Stationen in der Bibliothek soll jeweils eine Gruppe ein Thema bearbeiten. Wenn das Oberthema *Mittelalter* ist, können Stationen zu den Aspekten Ritter, Städte, Religion oder Menschen im Mittelalter eingerichtet werden. An jeder Station liegen dann zu Teilaspekten die Piktos aus. Die Bildkarten geben den Schülern einen Anhaltspunkt, wozu Informationen in den bereitgestellten Büchern gesucht werden sollen. Zu jedem Pikto sollen die Schüler höchstens drei Sätze aufschreiben. So sollen die Schüler angeregt werden, Informationen zu bewerten und fokussiert zu recherchieren. Jeder Schüler beschäftigt sich in seiner Kleingruppe mit einem Teilaspekt. Am Ende der Bearbeitungszeit sollen die Schüler den anderen in der Kleingruppe von ihrem Teilaspekt erzählen und dabei ohne ihre Notizen aber mithilfe der Piktos frei sprechen. Die Piktos werden sozusagen als Gedankenstütze verwendet. Um die Hemmschwelle, frei zu präsentieren, zu senken, sollen die kurzen Präsentationen zuerst in den Kleingruppen stattfinden. Wenn das Wissen in der Gruppe ausgetauscht wurde, sollen die Schüler aus ihren Piktos eine Wissensgeschichte zusammenstellen. Wie genau, bleibt den Schülern überlassen. Als Anregung könnte man geben: ein kurzes Rollenspiel oder die Verarbeitung in einem Gedicht. Die Schüler sollen nicht nur Informationen suchen und zusammentragen, sondern auch kreative Vermittlungsmöglichkeiten finden.

Die Veranstaltung sollte nach Möglichkeit in einem Rahmen stattfinden, indem die Schüler sich auf das Material konzentrieren können, aber auch bei der Präsentation lauter werden können. Für die Veranstaltung sollte genügend Zeit eingeplant werden (etwa zwei Stunden). Ein Problem könnte sein, für alle Stationen genügend Sachbücher zur Verfügung zu haben. Da die Informationen zu den einzelnen Teilaspekten eher kurz sind, könnte man auch Buchseiten kopieren und diese zur Verfügung stellen.

Zu verschiedenen Themen wie Mittelalter, Altertum, das Wetter, die Klimazonen, der Wald oder Menschen in anderen Ländern können Materialien erstellt und wie Medienboxen für Lehrer zur Auswahl angeboten werden. So muss nicht für jede Veranstaltung auf dasselbe Thema zurückgegriffen werden. Es ist auch denkbar, dass jede Klassenstufen ein anderes Thema in der Bibliothek bearbeitet und in der Schule dann ein Wissensaustausch im Unterricht zwischen den Klassenstufen stattfindet. Eine interessante Idee wäre es auch, dass die Bibliothek mit den Sachbüchern in die Schule kommt und die Veranstaltung dort durchgeführt wird.

Mareike Meyer  
(mm171@hdm-stuttgart.de)



## Susanne Krüger: Studierende als Self-Publisher

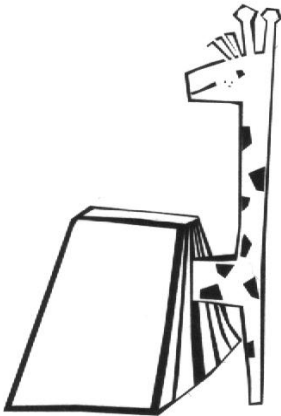
In den zwei letzten Semestern wurden in einem studiengangübergreifenden Projekt Bücher nicht beurteilt, sondern Bücher produziert! Alle Studierenden brachten ihr eigenes Buchprojekt mit, zum Teil als lang gehegte Idee, zum Teil als Vorhaben, das einst in die Schublade gewandert war. Andere hatten schon veröffentlicht und wollten es jetzt besser machen. Sie nutzten die Gelegenheit, im Seminar bei Prof. S.Krüger und Wolfgang Tischer, Redakteur der Website „Literaturcafé.de“, ihr Produkt zu optimieren, Plattformen kennenzulernen, auf denen ihr Produkt erscheinen könnte, und dies dann als Selbst-Publisher auch gleich umzusetzen. Ein eigenes Projekt zu verfolgen und ein eigenes Buch zu veröffentlichen war hoch motivierend. Entstanden sind Kinderbücher, ein veganes Kochbuch und eine Upcycling-Anleitung, mehrere belletristische Bücher, zum Teil in englischer und eines in „leichter Sprache“, ebenso zwei Reiseführer. Selbst-Publishing ist im Prinzip kinderleicht. Amazon mit kdp und seit kurzem Tolino machen es mit einem Editor einfach, die eigenen Texte hochzuladen und als ebook zu vermarkten. Der Preis kann selbst festgelegt werden und bis zu 70% Autorenanteil machen Hoffnung, doch mal entdeckt zu werden und vielleicht einen kleinen Nebenverdienst zu haben. Dazu bedarf es auch des Self-Marketings. Dabei über seinen eigenen Schatten zu springen und sich richtig in Szene zu setzen, fällt nicht immer leicht. Wer sein Buch gedruckt sehen will, kann mit BOD (Books on Demand) für eine Gebühr von 20 Euro sein Werk selbst verlegen.

Susanne Krüger

[kruegers@hdm-stuttgart.de](mailto:kruegers@hdm-stuttgart.de)

Wolfgang Tischer (macht auch Seminare zum Thema)

[tischer@literaturcafé.de](mailto:tischer@literaturcafe.de)



### Redaktion:

Susanne Krüger, Hochschule der Medien, [kruegers@hdm-stuttgart.de](mailto: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](http://www.ifak-kindermedien.de), ausgewertet werden!