



Giraffe Online 55 (Juli 2017) **Bibliotheken für Kinder und Jugendliche im Blick**

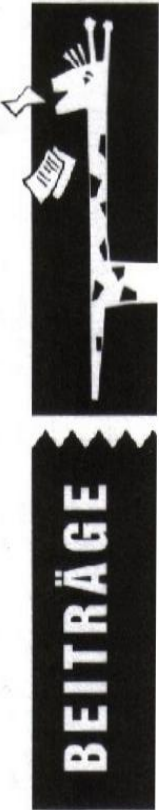
Liebe Kinder- und JugendbibliothekarInnen,

Wie angekündigt kann nach dem Sommersemester wieder eine neue Giraffe auf den Weg geschickt werden. Vielleicht kommt sie noch rechtzeitig zu den Ferienprogrammen – zumindest für die Herbstferien! Andrea Kasper aus Heidelberg beschreibt ein sehr gut übertragbares Detektivspiel (beachten Sie hierbei die Anhänge). Studierende aus der TH in Köln steuern dieses Mal die weiteren Projekte bei. Alle Konzepte wurden in Bibliotheken konkret durchgeführt. Falls der Kurzbericht Fragen offen lässt, einfach die Studierenden kontaktieren, sie sind darauf vorbereitet!

Wenn Sie weiter an der Giraffe Gefallen finden und es gut finden, wenn Ideen unentgeltlich geteilt werden, bitte schicken Sie uns eines Ihrer bewährten oder innovativen Veranstaltungskonzepte. Die Giraffe lebt von Ihrem Futter!

*Einen schönen Sommer und viel Vergnügen beim Lesen und Nachmachen,
die Giraffe-Redaktion:
Susanne Krüger*

Andrea Kasper: Detektivrätsel „Das verschwundene Buch“	3
Noel Müller und Jan Scheurer: „The Unstoppables“	6
Doris Bubalo und Kathrin Pickard: Bilderbuchkino mit interaktiven Einheiten zu „Als das Nilpferd Sehnsucht hatte“	9
Vanesse Pereira Magalhaes, Eva Uerlings: Bilderbuchkino mal anders: "Weißt du noch, lieber Löwe"	12
Tim Janowski, Natalia Korotkaya, Teresa Zimniak- Goeb: Interaktives Vorlesen mit den Stofftier- Freunden Jean, Alan und Clement	14
Stefan Beer, Sarah Schneider: Monsterhafte Vorlesestunde.....	16
Jasmin Dehl, Nathalie Funda, Annika Gruhn: „Millie geht zur Schule“ für Vorschulkinder im Kindergarten	17
Impressum.....	19





Andrea Kasper: Detektivrätsel „Das verschwundene Buch“

Zielgruppe: Kinder von 8 bis ca. 11 Jahren

Teilnehmerzahl: max. 25 Kinder in einer Klasse, als freie Gruppe 20 Kinder

Dauer: ca. 45 Minuten

Inhalt: Durch das Lösen eines Kriminalfalls lernen die Kinder die Kinderbibliothek mit ihren Beständen, Ausleihbedingungen, Angeboten und ersten Recherchen besser kennen und werden „bibliotheksfit“.

Oftmals kommen sehr heterogene Gruppen in die Bibliothek, z.B. zum Ferienprogramm oder mit einer Ganztagsgruppe, die dann Schüler der 1. bis 4. Klasse umfasst. Kriminalfälle sind bei allen Altersgruppen beliebt. Durch das Rätseln können die unterschiedlichen Alters- und Wissensstufen aufgefangen werden. Wichtig ist eine gute Durchmischung der Gruppen. Das Detektivrätsel ist aber auch gut für eine feste Gruppe, z.B. im Rahmen einer Klassenführung einsetzbar.

Vorbereitung:

Die Materialien (bis auf die Rätselbögen) nur einmal zu erstellen und können dann immer wieder eingesetzt werden.

Vorab:

- Das Buch von Martin Widmark, „Lasse & Maja - Das Bibliotheksgeheimnis“ kaufen bzw. vormerken + erste Seiten kopieren (empfehlenswert bis S.26, ggf. etwas kürzen)
- Die Rätselbögen (auf buntes Papier) kopieren - für eine Gruppe je eine Farbe
- 5 DIN A5 Briefumschläge mit Gruppennamen beschriften (z.B. Sherlock Holmes)
- 5 Orte aussuchen, wo jeweils ein verschwundenes Buch versteckt werden soll (z.B. 1x Sachbücher Gruppe F (Detektive), 1x Comic, 1x DVD-Regal, 1x fremdsprachige Bücher, 1x Sport = wichtige Punkte der Kinderbücherei ansteuern)
- 5 Fotos machen von den ausgewählten Orten machen + Bilder ausdrucken in DIN A4 + in Puzzle zerschneiden (ca. 5-6 Puzzleteile pro Bild), in Briefumschläge stecken + 5x „Zettel Briefumschlag“ kopieren für jede Gruppe in „Gruppenfarbe“ + auch in Briefumschlag einlegen
- 5 Bücher (gelöschte Titel oder aus Flohmarkt) in Packpapier einpacken + mit Gruppennamen beschriften + „Herzlichen Glückwunsch-Zettel“ in Gruppenfarbe einlegen
- zur eigenen Orientierung „Übersichtsbogen Gruppen – Standorte - Farben“ machen, um Fragen während des Rätsels beantworten zu können
- Zettel zur Gruppenbildung vorbereiten, jeweils nach Anzahl der Kinder aufteilen (besonders bei heterogenen Gruppen auf gute Durchmischung achten)

Am Tag selber:

- Briefumschläge in 5 Bücher der Krimireihe „4 ½ Freunde“ stecken (Krimireihe ggf. nach Bedarf anpassen, es müssen am Tag mindestens 5 Bücher dieser Reihe definitiv im Regal stehen) + verschwundene Bücher an ausgewählte Orte stellen
- Bleistifte in Gruppengröße mitnehmen

- Detektivgeschichten für die Zielgruppe herausuchen
- zur eigenen Orientierung „Übersichtsbogen Gruppen“ mit Standort der verschwundenen Büchern und Farben der Detektivgruppen bereithalten

Ablauf:

Zu Beginn **Begrüßung** der Gruppe in der Kinderbücherei: „In der Stadtbücherei verschwinden manchmal wertvolle Bücher. Da brauchen wir eure Unterstützung als Detektive.“

Einführung ins Thema: Wer war schon einmal als Detektiv unterwegs? Wer liest am liebsten Detektivgeschichten? Wenn ja, welche? Beispiele nennen lassen (auch für Gruppennamen als Vorbereitung)

Als Einstieg Text aus **Lasse & Maja vorlesen**. Danach die Frage an die Kinder: Wer hilft Lase & Maja bzw. der Bibliothekarin, die Bücher zu finden? Nicht nur in dieser Geschichte verschwindet ein wertvolles Buch, sondern auch in der Kinderbücherei ab und zu ... Könnt ihr helfen, die Bücher in der Kinderbücherei zu finden?

Frage an die Gruppe: Was brauchen echte Detektive? **Utensilien** eines Detektivs sammeln lassen: Lupe, Kamera, Fingerabdruckpulver, Handschuhe, Gips für Abdrücke, Zeugen usw. sofern etwas vorhanden bereithalten – was brauchen wir? Vor allem unseren Kopf, logisches Denken, Spürnase, recherchieren / suchen, Indizien beachten, gutes Insiderwissen der Kinderbücherei

Welche Detektivregeln gelten? Spielregeln der Kinderbücherei einbauen: Normales Gehen, kein Rennen, normale Lautstärke etc.

Bildung der Detektivgruppen mit farbigen Zetteln (insgesamt 5 Gruppen): Die Kinder selber ziehen lassen (die jüngsten zuerst), damit es eine gute Durchmischung gibt. In der Praxis hilft es sehr, wenn die Betreuer vor der Veranstaltung die Zahl der Kinder jeweils einer Klassenstufe gemeldet haben und die Zettel so beschriftet sind, dass in jeder Detektivgruppe mind. ein Schüler jeder Klassenstufe ist.

Anschließend werden die **Detektivbögen + Stifte** verteilt. Jeder erhält einen Bogen und füllt einen Zettel aus, jeder ist als Detektiv gefragt.

Je nach Gruppe ggf. die vorhandene **Zeit** durchgeben. Das Detektivrätsel ist aber kein Wettbewerb, es gibt keinen Sieger.

Die Kinder machen das **Rätsel**. Unterstützung durch die Begleitpersonen besonders bei heterogenen Gruppen ist sinnvoll. Zudem gibt es meistens auch „Aha-Effekte“ bei den Erwachsenen.

Das Rätsel besteht aus Fragen zur Bibliothek, einem Gitterrätsel (hier sind die fremdsprachigen Bestände verbaut: u.a. französisch, türkisch und polnisch) und einer Katalogrecherche. Aus einigen Fragen werden die errätselten Buchstaben fürs Lösungswort gebraucht.

Wenn die Aufgaben richtig gelöst sind, ergibt das Lösungswort für alle den Namen einer Detektivgruppe, hier „4 ½ Freunde“. Nach einer Recherche können die Junordetektive den Standort der Buchreihe bestimmen und finden im Regal mit den Krimis jeweils einen brauen Umschlag für ihre Gruppe, in dem ein Puzzle enthalten ist. Das Puzzle ergibt ein Bild, das zum Standort des verschwundenen Buchs führt. Die Standorte der verschwundenen Bücher sind dann individuell.

Ein Lösungsbogen beispielhaft anbei.

Während die Kinder unterwegs sind, auslegen von weiteren **Detektivgeschichten** am Treffpunkt, z.B. in einer Spirale als Hingucker. Auch gut geeignet zum Stöbern für Gruppen, die am schnellsten fertig sind, zur Überbrückung von Zeit.

Wenn alle Gruppen wieder da sind und ihr verschwundenes Buch gefunden haben, „**Glückwunsch** als Bibliotheksdetektive“ aussprechen. Ideal wäre die Erstellung von Detektivurkunden der Stadtbücherei.

Das Rätsel zusammen besprechen, ggf. einzelne Fragen durchgehen und Fragen beantworten.

Im Anschluss das Buch „**Lasse & Maja – Das Bibliotheksgeheimnis**“, das zum Einstieg gelesen wurde, kurz vorstellen.

Am Ende weitere Inhalte zur Stadtbücherei vermitteln, z.B. kostenfreie Bücherei-Ausweise, Medienarten, Veranstaltungen, Referatecoach etc..

Je nach Zeitpolster der Gruppe gibt es Stöberzeit und Zeit zum Ausleihen der Medien.

Kontakt:

Andrea Kasper

Stadtbücherei Heidelberg

06221 / 58-36400

andrea.kasper@heidelberg.de



Noel Müller und Jan Scheurer: „The Unstoppables“

Zielgruppe: Kinder 8-12 Jahre

Dauer: 45 min

Vor- und Nachbereitung: ca. 30 min

Teilnehmerzahl: 5 – 25 Kinder

Leitmotiv: Sensibilisierung der Zielgruppe zum Thema Behinderung, Inklusion, Barrierefreiheit

Ziele der Veranstaltung

Mittlerweile sind viele Schulen bereits inklusiv aufgestellt, so dass die Thematik der Inklusion an die Lebenswelt der Zielgruppe anschließt. Dafür wollten wir, besonders durch die Auswahl der Apps, eher eine Selbstreflexion der Kinder anregen, anstatt spezifisch auf den Umgang mit behinderten Mitmenschen anzusprechen. Unser Ziel war es also, auch den Umgang der Schülerinnen und Schüler miteinander zu verbessern - sowohl für Mitschüler_innen mit, als auch ohne körperliche oder geistige Behinderungen.

Ablauf in Kurzform

1. Vorbereitung
2. Johann Sebastian Joust (Warm Up)
3. The Mighty (filmische Umsetzung des Leitmotivs)
4. Reflexionsphase im Plenum
5. The Unstoppables (Videospiel zur spielerischen Auseinandersetzung mit der Thematik)
6. Johann Sebastian Joust (Cool Down)

Benötigte Materialien:

- „Sportsfriends“ (Videospiel u.a. „Johann Sebastian Joust“)
- mind. 2 max. 7 Controller
- Filmausschnitt „The Mighty“
- Fernseher oder Laptop
- iPads (ein iPad für je 2 Kinder)
- „The Unstoppables“ (App)
- Handtücher oder Augenbinden

Vorbereitung:

- „Johann Sebastian Joust“ bereitstellen
- Fernseher im Veranstaltungsraum bereitstellen
- App „The Unstoppables“ auf den iPads installieren (kostenfrei)
- Platz für das Spielen freiräumen

Verlauf (unserer) Veranstaltung:

Für die technische Ausstattung der Veranstaltung benötigen wir eine Anzahl an iPads, die sich an der Zahl der Teilnehmer_innen orientiert, sowie ein Laptop und mehrere Playstation Move-Controller. Da die Veranstaltung offen für Teilnehmende durchführen mussten, haben wir eine feste Zahl von drei iPads, sowie vier Playstation Move-Controller vorgesehen. Das erforderliche technische Equipment konnten wir bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur ausleihen. Auf den iPads musste außerdem die kostenfreie

App „The Unstoppables“ (2015) und auf dem Laptop das kostenpflichtige Programm „Sportfriends“ (2016) installiert werden. Es wurde außerdem der Film „The Mighty“ benötigt, von dem ein ungefähr 10-minütiger Ausschnitt gezeigt werden sollte. Der Film hat eine FSK-Freigabe von „ab 6 Jahren geeignet“ und lässt sich daher ohne Einschränkungen mit der Zielgruppe anschauen.

Bausteine der Veranstaltung

Die Veranstaltung lässt sich in drei Teile aufteilen, wobei in jedem Baustein unterschiedliche technische Medien genutzt werden. Zu Beginn und zum Ende wurden die Playstation Move-Controller eingesetzt, dazwischen kam der Laptop, sowie die iPads mit den vorinstallierten Programmen zum Einsatz.

„Johann Sebastian Joust“:

„Johann Sebastian Joust“ ist ein elektronisches Bewegungsspiel, bei dem jeder Spieler einen Controller in der Hand hält, der möglichst wenig bewegt wird. Im Hintergrund läuft Musik von Johann Sebastian Bach, an deren Geschwindigkeit die Kinder sich orientieren: Ist die Musik langsam, darf sich nur langsam bewegt werden, ist die Musik hingegen schnell, darf auch gerannt werden. Ziel ist es die anderen Spieler_innen aus dem Gleichgewicht zu bringen, damit diese aus dem Spiel ausscheiden. Gewonnen hat der/die Spieler_in, deren Controller am Ende noch nicht rot leuchtet. Teilnehmen können immer so viele Mitspielende, wie Controller verfügbar sind. In unserem Fall waren das insgesamt vier Controller, so dass die Teilnehmer_innen sich miteinander abwechseln sollten. Eine Runde dauert zwischen einer und vier Minuten, so dass für Abwechslung gesorgt ist und alle Spieler_innen mehrmals drankommen. Diese Phase sollte nicht länger als 10 Minuten dauern und lediglich der Auflockerung zum Einstieg in die Veranstaltung dienen.

Präsentation der Geschichte - „The Mighty“

Anschließend findet im Rahmen der Veranstaltung ein passiver Medienkonsum statt; es wird ein 10-minütiger Ausschnitt des amerikanischen Films „The Mighty“ (1998) gezeigt. Dieser Ausschnitt soll im Anschluss reflektiert werden. Der Film handelt von zwei Außenseitern an einer Highschool. Einer der beiden Jungen ist körperlich behindert, der Andere hat eine Lernschwäche. Beide werden aufgrund ihrer Beeinträchtigungen von Klassenkameraden gemobbt. Es werden mehrere Szenen gezeigt, in denen sich die Freundschaft der beiden langsam entwickelt. Nachdem beide gemeinsam einen Jahrmarkt besuchen und von Highschoolbullies gejagt und angepöbelt werden, merken sie, dass sie ihre Fähigkeiten kombinieren können, um über ihre eigenen Einschränkungen hinaus zu wachsen.

In der darauf folgenden Phase reflektieren wir gemeinsam mit den Teilnehmer_innen über das gerade Gesehene. Die Kinder sollen hier mit ihren eigenen Worten die Handlung beschreiben und das Leitmotiv des Ausschnitts herausfinden und diskutieren.

Verarbeitung der Geschichte - „The Unstoppables“

In der nächsten Phase werden die Teilnehmer_innen in mehrere Kleingruppen, abhängig von der Anzahl der iPads, eingeteilt. Die Kinder tauschen sich jetzt über ihre eigenen Stärken und Schwächen aus und versuchen Beispiele zu finden, diese zu kombinieren. Das erfordert eine aktive Reflexion des vorher aufgenommenen Stoffs. Diese Phase nimmt ungefähr

10 Minuten in Anspruch, bei der außerdem mit uns diskutiert werden soll.

Nun werden die iPads mit der App „The Unstoppables“ an jede Gruppe ausgeteilt. (The Unstoppables“: <<http://www.theunstoppablesgame.ch>> (05.07.2017) Das Spiel, das von der Stiftung Cerebral1 in Auftrag gegeben wurde, dreht sich um eine Gruppe von Freunden, die gemeinsam Rätsel lösen müssen, um Melissas Blindenhund Tofu wiederzufinden. Die Hauptcharaktere des Spiels besitzen dabei unterschiedliche Fähigkeiten, angelehnt an ihre Lebenssituationen. So ist Melissa blind, kann dafür mit ihrem Blindenstock aber Dinge erreichen, die außerhalb der Reichweite von den anderen Charakteren befinden. Jan dagegen ist stark genug, Achims Rollstuhl über für ihn unüberwindbare Bürgersteigkanten zu tragen, bewegt sich dabei aber so träge, dass er im Gegenzug am besten von Achim auf seinem schnellen Rollstuhl mitgenommen wird. Diese Fähigkeiten müssen von den Mitspielenden erkannt und eingesetzt werden, damit die verschiedenen Fähigkeiten geschickt kombiniert werden, um die Level zu schaffen. Die App ist dabei sehr kindgerecht aufgearbeitet und soll die Zielgruppe weiter für die Thematik sensibilisieren. So findet hier interaktiver Medienkonsum statt, der spielerisch zum Reflektieren der eigenen Fähigkeiten auffordert. Diese Spielphase soll insgesamt ungefähr 10 Minuten dauern, so dass die Teilnehmer_innen nicht zu tief in der virtuellen Welt versinken und danach für die nächste Phase empfänglich sind.

Für die letzte Phase wird spielen die Kleingruppen nochmal „Johann Sebastian Joust“ miteinander. Dieses Mal wird für jede Runde ein Mitglied der Gruppe ausgewählt, dem die Augen verbunden und ein Controller gegeben wird. Die Regeln sind dieselben wie bei dem Bewegungsspiel am Anfang, hier müssen die anderen Gruppenmitglieder ihren Partner_innen aber durch Zurufe durch den Raum und zu den Gegner_innen navigieren und dadurch miteinander spielen. Diese Phase endet nach maximal 5 Minuten. Zum Abschluss wird über die Erlebnisse gesprochen. Die Kinder erhalten außerdem die Gelegenheit, die Veranstaltung zu evaluieren. So ist für das durchführende Team erkennbar, ob die Teilnehmer_innen zu einem akzeptablen Ergebnis gekommen sind.

Kontakt: Jan Scheurer janscheurer@icloud.com



Doris Bubalo und Kathrin Pickard: Bilderbuchkino mit interaktiven Einheiten zu „Als das Nilpferd Sehnsucht hatte“

von Iris Wewer

Zielgruppe:	Kinder von 4 bis 6 Jahren
Anzahl:	10-15 Kinder
Dauer:	45 Minuten
Buch:	Als das Nilpferd Sehnsucht hatte von Iris Wewer
Themenkreis:	Freundschaft, Mut, Gefühle, Glück

Inhalt:

Das Bilderbuch „Als das Nilpferd Sehnsucht hatte“ thematisiert feinfühlig und mit kindgerechten Illustrationen zum einen das Hauptmotiv Freundschaft und das Gefühl Sehnsucht. Die Hauptfiguren, ein kleiner Junge und ein großes Nilpferd, tauschen sich aus über das Gefühl Sehnsucht und unternehmen eine aufregende Reise, um der Sehnsucht ein Ende zu setzen. Der kleine Junge sorgt – mutig und stark – für seinen großen Freund, der sich ganz klein und schwach fühlt.

Kennenlernen:

„Alle machen nach, was ich kann!“

Die Kinder stehen zusammen in der Gruppe einem Kind gegenüber. Es spricht den ersten Satz des kleinen Verses

Alle machen nach, was ich kann!

Als nächstes ist die Kathrin dran.

und nimmt eine beliebige Stellung ein. Die ihm gegenüberstehenden Kinder ahmen diese Position möglichst exakt nach. Das Kind spricht den zweiten Satz und bestimmt damit den nächsten Spieler, der etwas vormachen darf. So lernen sie untereinander ihre Namen kennen. Und schon ist der Nächste dran.

Präsentation:

Erzählen/Vorlesen des Bilderbuchs mit Hilfe eines digitalen Bilderbuchkinos, die Kinder bei bestimmten Textpassagen in das Geschehen einbinden und erzählen lassen. Es werden Fragen gestellt wie z.B. „Wer hat schon mal ein Nilpferd gesehen?“, „Wie sieht es aus?“, „Kennt ihr das Gefühl, Sehnsucht zu haben? Wonach?“, „Wer von euch hat ein Tier zum Freund?“ (Kinder haben Kuscheltiere mitgebracht), „Welche Tiere mögen Wasser?“, „Kann ein Nilpferd schwimmen?“, „Was ist Afrika?“ (Auf einem Globus wird Afrika gesucht).

Kreative Elemente:

Den Kindern werden zu Beginn des Bilderbuchkinos Motivkarten, welche Früchte abbilden, ausgeteilt, so dass jedes Kind 7 verschiedene Motivkarten hat.

An einer bestimmten Stelle im Buch beschreibt das Nilpferd seine Sehnsucht in Form von Düften: „Afrika ist das Land meiner Träume! Dort wachsen Palmen mit Kokosnüssen daran. Die Erde riecht nach Honig und die Luft duftet nach Bananeneis“. Den Kindern werden Düfte herübergereicht, die diese blind, jeder für sich, erkennen und ohne die Frucht zu sehen, wählen sie aus den ausgeteilten Motivkarten die vermutete Obstsorte aus und legen sie verdeckt vor sich. Nachdem alle Kinder den Duft gerochen und die Motivkarten vor sich abgelegt haben werden alle Motivkarten gleichzeitig umgedreht und miteinander verglichen, ob sie den richtigen Duft erkannt haben.

An einer zweiten Stelle in der Geschichte wird ein Eiswagen thematisiert: „Ein Eiswagen tauchte hinter den Sandbergen auf. Die Krähe krächte: „Halte an, wir woll'n ein Eis!“. Auch hier bekommen die Kinder erneut weitere Düfte gezeigt. Erneut suchen sie aus den Motivkarten den Duft heraus und verfahren wie oben beschrieben (zu beachten ist hier, dass

die Düfte von wenig intensiv zu sehr intensiv aufbauend den Kindern gezeigt werden, somit ist die Zitrone als letzter Duft einzuplanen).

Spiel: Lauschmemory

Den Kindern wird „das Lauschen“ vorgestellt (Seite 3 und Seite 24: „Dann saßen sie einfach da, das Nilpferd und Freddi. Sie schauten in den großen, weiten Himmel und sahen zu, wie die Wolken zogen“). Das Lauschen oder ruhig da sitzen ermöglicht es Freddi und seinem Freund in der Geschichte Ideen zu entwickeln. So wird das Lauschen und hinhören im Lauschmemory aufgegriffen. Es werden jeweils doppelte Dosengeräusche an die Kinder verteilt, so dass jedes Kind ein Geräusch hat. Durch leichtes Schütteln erzeugen die Kinder abwechselnd die Geräusche und sollen so ihr doppelt vorhandenes Dosengeräusch finden. Varianten des Spiels sind möglich.

Frage am Ende der Spieleinheit:

„Welche Geräusche aus dem Spiel kamen im Buch vor? Woran erinnert ihr euch da?“
(Antwortmöglichkeiten: In der Geschichte kam Wasser vor, Sand...).

Verabschiedung: Löwen-Bewegungsgeschichte

Dieses Spiel zur Verabschiedung zielt auf die körperliche Eigenwahrnehmung und sorgt für eine Verbesserung der Bewegungskoordination. Es führt aus dem konzentrationsgeprägten Lauschmemory aktiv zurück in den Körper und in die Bewegung.

Ein kleiner Löwe liegt zusammengerollt unter einem großen Baum und schläft. Er hat sich ganz klein gemacht. Er liegt ganz entspannt und ruhig unterm Baum. Nun wird er wach und streckt sich ganz langsam aus. Muskel für Muskel kann er dabei spüren.

Er stellt sich auf seine Beine und schüttelt seinen Körper kräftig durch. Dann streckt er die Vorderfüße ganz weit nach vorne. Seinen Po legt er auf den Fersen der Hinterbeine ab. Er streckt sich und macht sich dabei ganz lang. Er macht einen Katzenbuckel, drückt den Rücken nach oben.

Er drückt ihn wieder nach unten – und schaut nach vorne. (Katzenbuckel und Hohlkreuz wechseln sich ab.)
Jetzt ist er richtig wach!

Die Kinder verwandeln sich in Löwen. Sie führen die im Text beschriebenen Bewegungen möglichst genau so aus. Die Geschichte wird langsam und deutlich vorgelesen und es wird auf genügend Abstand zwischen den einzelnen Bewegungssequenzen geachtet. In den Pausen haben die Kinder Zeit, sich auf die jeweiligen Bewegungen einzustellen.

Grundidee:

Zu Beginn wird ein gemeinsames Kennenlernspiel durchgeführt, das auf körperlicher Aktion beruht. Die Kinder kommen in Bewegung, lernen sich gegenseitig kennen und gewinnen Vertrauen zueinander.

In der Hauptaktion des Bilderbuchkinos werden die Kinder behutsam zum Sprechen gebracht mit Hilfe ihrer Kuschtiere und verbalisieren ihre Erfahrungen zum Thema Freundschaft. Während des Bilderbuchkinos kommt es durch die Riechdöschen zur Schulung ihrer Geruchswahrnehmung und sie lernen ein adäquates Repertoire an Wörtern kennen, mit denen sie die Düfte beschreiben und vergleichen können. Im folgenden Lauschmemory hören die Kinder zielgerichtet zu, erkennen verschiedene Geräusche und können sie zuordnen. Töne und Geräusche werden durch intensives Hinhören differenziert wahrgenommen, was die Entwicklung der Sprache fördert.

Zum Ausklang der Veranstaltung dürfen die Kinder wieder körperlich aktiv werden und verwandeln sich in einen erwachenden Löwen.

Material:

Dufteinheiten: 7 Filmdosen, gefüllt mit Düften, die sich auf Watte befinden : Kokosnussöl, Banane, Zitronenaroma, Orangenaroma, Vanilleschote, Erdbeere, Schokoladencreme. Die Filmdosen werden mit Gaze und Gummibändern verschlossen.

Für jedes Kind je 7 Motivkarten mit Abbildungen der Früchte: Banane, Zitrone, Orange, Vanille, Kokosnuss, Erdbeere, Schokolade.

Lauschmemoryspiel: 16 verschlossene Filmdosen, jeweils paarweise befüllt.
Inhalt: Sand, Wasser, Kichererbsen, Murmel, Papierkugel, je fünf Linsen, Holzspielstein, Glöckchen

Sonstiges: Globus, Kinderweltkarte oder Kinderatlas, Kuscheltiere

Literatur:

Bläsius, Jutta: 3 Minuten für alle Sinne. Übungen für zwischendurch in Kita und Schule, Don Bosco, München 2010.

Zimmer, Renate: Handbuch der Sinneswahrnehmung. Grundlagen einer ganzheitlichen Bildung und Erziehung, Herder, Freiburg 2005.

Kontakt:

doris.bubalo@smail.th-koeln.de



Vanessa Pereira Magalhaes, Eva Uerlings: Bilderbuchkino mal anders: „Weißt du noch, lieber Löwe“

Inhalt des Bilderbuchs "Weißt du noch lieber Löwe?": Der kleine Löwe Lenny bemerkt bei seinem Opa, dem König Löwen, eine Veränderung. Er verhält sich manchmal komisch und vergisst Sachen. Gemeinsam mit den tierischen Bewohnern des Dschungels hilft Löwe Lenny seinem Opa dabei sich zu erinnern.

- Ein leichte und vorsichtige Annäherung an das Thema Demenz -

Grundidee

Das Format läuft unter dem Titel "Interaktives Bilderbuchkino mit Verwandeln in die Helden des Bilderbuches". Es ist für Kinder von vier bis sechs Jahren, einer Gruppengröße von acht bis zehn Kindern, einer Zeitspanne von einer Stunde und zwei BetreuerInnen ausgerichtet. Dabei wird ein Bilderbuch, wobei es sich hier um "Weißt du noch lieber Löwe?" von Julia Jarman aus dem Jahr 2015 handelt, per Leinwand ohne Text und mithilfe eines Beamers anschaulich den Kindern präsentiert. Das Bilderbuch wird den Kindern während der Projektion vorgelesen und währenddessen werden spielerisch Fragen zum Textverständnis als auch Aufgaben, wie Geräusche der Tiere nachzumachen, gestellt.

Vor dem Vorlesen werden vorgegebene Masken der tierischen Helden des Bilderbuches nachgebastelt. Hierbei sind Bastelvorlagen bereits für das erleichterte Arbeiten erstellt worden. Die Kinder können zwischen einer Kinder-Löwen-Maske, einer König-Löwen-Maske, einer Oma-Löwen-Maske, einer Schlangen-Maske, einer Affen-Maske, einer Krokodil-Maske, einer Zebra-Maske, einer Gnu-Maske, einer Nilpferd-Maske und einer Elefanten-Maske auswählen.

Beim Basteln wird die Gruppe von Kindern aufgeteilt und wir als Betreuerinnen kümmern uns jeweils um vier bis fünf Kinder und geben ihnen Hilfestellung beim Basteln. Die Masken können nach der Veranstaltung behalten werden.

Rollenspiel: Geräusche werden eingebaut, indem die Kinder gemeinsam die einzelnen Tiergeräusche der vorhandenen Tiere nachmachen. So wird das Brüllen eines Löwen oder das Tröten eines Elefanten nachgemacht. Die Kinder müssen auch Bewegungsaktionen des Bilderbuchs wie zum Beispiel das Schlafen samt Schnarchgeräusche des König Löwen imitieren. Aufgelockert wird die Atmosphäre durch ein Kennenlernspiel zu Beginn: "Mein linker, linker Platz ist frei". Abschließend wird nach dem Austanzen der Geschichte das Spiel "Ich packe meinen Koffer" angewandt.

Ziele

Der Schwerpunkt von dem "Interaktiven Bilderbuchkino mit Verwandeln in die Helden des Bilderbuches" liegt in der Leseförderung und der Vermittlung von Medienkompetenz sowie die Sensibilisierung und Einführung in das Themas Demenz.

Umsetzung

Der Durchführungsort für die Veranstaltung war die Stadtbibliothek Bergheim. Die Veranstaltung fand am 22.06.2017 um 15:00 bis 16:00 Uhr statt. Das Konzept wurde in die Reihe "Paules Bilderbuchkino" eingegliedert. Dabei handelt es sich um das Maskottchen der Stadtbibliothek Bergheim, einen Pinguin, mit welchem die Bilderbuchkinos dort begleitet werden. Eine Anmeldung war erwünscht, von den sieben angemeldeten Kindern, kamen trotz Hitze an diesem Tag vier der Angemeldeten.

Durchführung

Die Veranstaltung verlief zeitlich und inhaltlich nach Plan. Die Kinder waren immer sehr aufmerksam und folgten den Anweisungen. Das Einführungsspiel, welches dazu diente, dass sich die Kinder untereinander besser kennenlernten, verstanden alle auf Anhieb. Als nächstes wurde gebastelt. Hier durfte sich jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer eine Maske aussuchen und erhielt anschließend von uns die nötigen Materialien sowie Vorlagen. Nachdem jedes Kind seine eigene Maske gebastelt hatte, wurde das Bilderbuch vorgelesen. Parallel dazu wurden die Kinder aktiv in die Geschichte eingebunden, indem sie die Fragen zur Geschichte beantworteten und die tierische Geräusche sowie die Bewegungen nachahmten. Bei den Spielen haben die Kinder allesamt mitgemacht.

Im Anschluss stellte sich heraus, dass die Kinder nochmals basteln wollten. Da dies zeitlich im Rahmen war und die Kinder bereits in der ersten Bastelrunde nicht viel Zeit für die Masken benötigten, brachten wir spontan eine zweite Bastelrunde in die Veranstaltung ein und beendeten mit dieser die Veranstaltung.

Fazit

Als Fazit der Veranstaltung ist zu sagen, dass die Kinder bei dem Bilderbuchkino durch die Interaktion der Geräuscheimitation und des Bastelns der Masken begeistert mitgemacht haben. Das Spiel "Ich packe meinen Koffer" ist allerdings für Vierjährige, welche vor allem die Teilnehmerschaft ausgemacht haben, zu schwer. Auch ist das Thema Demenz für die Kinder noch zu ungreifbar, sodass sie sich vor allem auf die tierische Geschichte konzentrieren und eine Nachfrage zum Thema nicht stattfinden kann. Trotzdem ist das Veranstaltungskonzept an sich empfehlenswert und ist eine gute Abwechslung zum normalen Bilderbuchkino.

Kontakt: vanessa.pereira@web.de , eva.uerlings@hotmail.de



Tim Janowski, Natalia Korotkaya, Teresa Zimniak- Goeb: Interaktives Vorlesen mit den Stofftier- Freunden Jean, Alan und Clement

Zielgruppe: Vorschulkinder zwischen vier und sieben Jahren

Anzahl der Teilnehmer/Teilnehmerinnen: geeignet für bis zu zehn Kinder

Dauer: 45 Minuten

Materialien:

Buch Danke, danke gute Nacht von Patrick McDonnell

Stofftiere – hier thematisch zum Buch – ein Hase, ein Elefant und ein Bär

CD-Player

CD Die besten Spiel- und Bewegungslieder

Luftballons

gemütliche Kissen

Ziel:

Den Kindern Spaß am (Vor)Lesen vermitteln und Familien zeigen, dass eine Gute- Nacht- Geschichte auch in Kombination mit spielerischen Aktivitäten erzählt werden kann.

Verlauf:

Begrüßung:

Zu Beginn werden die Kinder mit den Stofftieren, die zur gewählten Geschichte passen, begrüßt. Anschließend wird das Lied Hallo, hallo, schön, dass du da bist durch den CD- Player abgespielt und gemeinsam mit den Kindern gesungen.

Vorlesen:

Nach der Begrüßung wird das Buch komplett vorgelesen. Für die Kinder folgt vorher der Hinweis, gut aufzupassen, da das Buch noch einmal vorgelesen wird und bestimmte Aktivitäten, die die tierischen Freunde erlebt haben, nachgemacht werden. Im Anschluss an das Vorlesen wird zuerst mit einem Luftballon mit laufender Hintergrundmusik gespielt, damit die Kinder eine kleine Abwechslung haben und sich bewegen können.

Nun folgt der zweite Vorlesegang, der für folgende Aktionen aus dem Buch unterbrochen wird:

Hoch springen wie auf einem Bett

Ententanz

Grimassenschneiden

Yoga-Übungen

Bewegungen zur Bettvorbereitung (Zähne putzen, Haare bürsten, Gesicht waschen)

„Schlafwandeln“ durch die Bücherei

Die Stofftiere werden vor dem zweiten Vorlesedurchgang an die Kinder verteilt. Diese behalten sie solange bei sich, bis eine Aktion folgt. Anschließend bekommt das nächste Kind das Stofftier, sodass jedes Kind mindestens einmal ein Stofftier in der Hand hatte und die Stofftiere rotieren.

Am Ende des zweiten Vorlesedurchgangs wird erneut mit den Luftballons gespielt, doch dieses Mal bekommt jedes Kind einen eigenen aufgeblasenen Luftballon, damit es nicht zu Streitereien zwischen den Kindern kommt.

Abschluss:

Nach einem kurzen Spiel mit den Luftballons wird wieder ein Lied gesungen, dieses Mal 'Alle Leut'. Somit hat man wie zu Beginn der Veranstaltung ein kleines Ritual zur Begrüßung und Verabschiedung. Danach werden die Kinder verabschiedet und dürfen „ihren“ Ballon mit nach Hause nehmen.

Anmerkungen:

Das Veranstaltungsformat eignet sich sehr gut für die Vorschulkinder zwischen vier und sieben Jahren. Dabei lässt sich das Format auch in die bestehenden Veranstaltungskonzepte eingliedern. Die Vielfältigkeit der Buchauswahl ermöglicht dementsprechend auch Gestaltungsfreiraum für die Aktivitäten. Die aktive Teilnahme der anwesenden Kinder und das Feedback zeigen, dass Vorlesen mit interaktiven Elementen die Kinder mehr animiert und für das Lesen begeistert.

Kontakt: Natalia Korotkaya unter der E-Mail ko.natalia15@yahoo.de



Stefan Beer, Sarah Schneider: „Monsterhafte Vorlesestunde“

Zielgruppe: 5-8 Kinder im Alter von 3-6 Jahren + Eltern

Materialien:

Bilderbuch „Der schaurige Schusch“ von Sabine Büchner und Charlotte Habersack

Abschrift des Textes oder zweites Buch

Papier und Buntstifte

Inhalt des Buches:

Auf einem Berg leben 5 Tiere, die nichts außer sich und dem Berg kennen. Eines Tages erfahren sie, dass jemand neues, der Schusch, zu ihnen auf den Berg ziehen will. Da sie viel Schlimmes über ihn gehört haben, haben sie Angst vor ihm und wollen ihn nicht bei sich haben. Allerdings stellt sich der Schusch als liebenswerter Nachbar heraus.

Durchführung:

Aufwärmspiel – ca. 5min

Als Aufwärmspiel eignen sich viele verschiedene Spiele, die man in kleineren Gruppen spielen kann, beispielsweise „Das kotzende Känguru“:

Alle Mitspieler stehen im Kreis, ein Spieler steht in der Mitte. Der Spieler in der Mitte zeigt nun auf eine Person im Kreis und ruft ihm den Namen einer Figur zu. Der Aufgerufene sowie seine beiden Nachbarn müssen nun so schnell wie möglich die entsprechende Figur nachstellen. Wer dabei zu langsam ist oder einen Fehler macht, muss selbst in die Mitte, während die Person, die dort stand, einen Platz im Kreis einnimmt.

Mögliche Figuren:

„Das kotzende Känguru“: Der Aufgerufene formt mit seinen Händen und Armen einen „Beutel“ vor seinem Bauch. Die beiden benachbarten Spieler neigen den Kopf und tun, als würden sie sich in den „Beutel“ übergeben.

„Der Toaster“: Die beiden den Aufgerufenen umgebenden Spieler reichen sich die Hände, sodass der Aufgerufene zwischen ihren Armen steht. Dann hüpfert die mittlere Person wie ein Toast, der fertig aus dem Toaster springt.

„Der kaputte Toaster“: Die beiden den Aufgerufenen umgebenden Spieler reichen sich die Hände, sodass der Aufgerufene zwischen ihren Armen steht. Dann springen beide in die Luft. Der Aufgerufene bleibt ruhig stehen.

„Der Mixer“: Der Aufgerufene stellt sich so auf, dass seine Zeigefinger von oben auf die Köpfe seiner Nachbarn zeigen. Diese drehen sich um ihre eigene Achse.

Lesung – ca. 15min

Optimalerweise tragen zwei oder drei Personen zusammen vor. Eine Person hält das Buch so, dass die Kinder die Bilder gut erkennen können. Eine Person liest aus einem zweiten Buch oder aus einer Abschrift den Text vor und verstellt dabei die Stimme, sobald wörtliche Rede vorkommt. Alternativ liest eine Person den Erzähler und eine zweite Person die wörtliche Rede mit verschiedenen Stimmen.

Je nach Anzahl und Alter der Zuhörer können Zwischenfragen gestellt werden, zum Beispiel, wie die Geschichte weitergehen könnte. Diese Fragen dienen besonders der Erhaltung der Aufmerksamkeit der Kinder. Auch am Ende können Fragen gestellt werden.

Malaktion – ca. 10min

Die Kinder bekommen die Aufgabe, ein schreckliches Monster zu malen. Diese Aufgabe greift auf die Geschichte zurück (die Tiere stellen sich den Schusch als grauenhaftes Monster vor), fördert die Kreativität und schafft ein Erinnerungsstück. Zusätzlich kann sie je nach Situation als offener Abschluss dienen.

Kontakt: Stefan110694@gmx.net



Jasmin Dehl, Nathalie Funda, Annika Gruhn: „Millie geht zur Schule“ für Vorschulkinder im Kindergarten

Zielgruppe: Vorschulkinder zwischen 5 bis 6 Jahren, die noch den Kindergarten besuchen

Dauer: Je nach Gruppengröße 30 bis 60 Minuten

Ort: Die Veranstaltung kann sowohl in der Bücherei als auch im Kindergarten durchgeführt werden.

Zeit: Als Durchführungszeit empfiehlt sich zwei bis drei Monate vor Schuljahresbeginn.

Material:

Buch „Millie geht zur Schule“ von Dagmar Chidolue

Chidolue, Dagmar: Millie geht zur Schule. 1. Aufl. Hamburg : Dressler. 1998.

Bei Verwendung des Taschenbuchs müssen ggf die Seitenzahlen der zu lesenden Abschnitte angepasst werden.

Schulranzen

Schultüte groß

Schultüte klein

nützliche (Bleistift, usw.) und nicht nützliche (Gummiente usw.) Gegenstände zum Füllen der großen Schultüte, mind. ein Gegenstand pro Kind

(vegane) Gummibärchen/zuckerfreie Süßigkeiten für die kleine Schultüte

Songtext „Von den blauen Bergen kommen wir“

Bewegungen passend zum Songtext

Bildkarten mit den Hauptpersonen des Buches

Ziele:

Kinder auf ihre eigene anstehende Einschulung einstimmen

eine Idee vom Ablauf einer Einschulung vermitteln

Kindern die Angst vor der Einschulung nehmen

Einschulung mit Spaß verbinden

Durchführung:

1. Begrüßung und Vorstellung

2. Einleitung ins Thema Einschulung

Schulranzen und Schultüte zeigen und fragen, was das ist, wer das braucht und wozu

Vorstellung des Buches „Millie geht zur Schule“ von Dagmar Chidolue

Buch aus dem Ranzen nehmen und zeigen, fragen, wer Millie kennt

Millie und die wichtigsten Figuren kurz vorstellen: Millie, Mama, Papa, die kleine Schwester

Trudel, die Nachbarsjungen Gus und Wulle, die beste Freundin Kucki

Erklären, dass Millie auch ein Vorschulkind ist und bald eingeschult wird

3. Lesen von S. 9 bis 13,

Millie nimmt am Schultest teil und besteht.

4. Lesen von S. 20 bis 23,

Millie fährt Rad mit Gus und Wulle, die ihr Schulgedicht und Schullied beibringen.

5. Mitmachaktion: Wir lernen ein Schullied

Singen „Von den blauen Bergen kommen wir“ mit Bewegungen

*Von den blauen **Bergen (Berg formen)** kommen wir*

unser Lehrer ist genauso doof (Hand vor dem Gesicht wedeln) wie wir

*mit der Brille (Brille formen) auf der Nase (Nase zeigen)
sieht er aus wie'n Osterhase (Häschenohren)
von den blauen **Bergen (Berg formen)** kommen wir!
Nach Möglichkeit einmal langsam singen und vormachen, dann die Geschwindigkeit steigern, je nach Lust der Kinder 2-5mal wiederholen*

6. Lesen von S. 36 bis 37,

Millies Kindergärtnerin empfiehlt den Eltern, nur vernünftige gesunde Sachen in die Schultüte zu packen und diese bei der Einschulung daheim zu lassen.

7. Lesen von S.46 bis 50,

Millie ist am Tag der Einschulung das einzige Kind ohne Schultüte.

8. Mitmachaktion: Was gehört in die Schultüte?

Fragen, wie die Kinder es finden, dass Millie ihre Schultüte zuhause hat und dass nur vernünftige Sachen drin sind

Kinder die Gegenstände aus dem Schulranzen ziehen lassen, bis jedes Kind einen Gegenstand hat

Jedes Kind fragen, ob der Gegenstand in Schultüte/Schule gehört und ob es sich freuen würde, ihn in einer Schultüte zu finden

Jedes Kind ordnet seinen Gegenstand in die Schultüte oder den Schulranzen ein, die Entscheidung wird nicht bewertet

9. Lesen von S. 50 bis 57

Während die Rektorin Eltern und Erstklässler begrüßt und eine Rede hält, untersuchen Millie und Kucki Kuckis Schultüte, bis diese platzt und sich alle Süßigkeiten in der Turnhalle verteilen

10. Kleine Schultüte mit Süßigkeiten zeigen, jedes Kind darf sich ein Teil nehmen

11. Verabschiedung

Hinweise:

Die Veranstaltung wurde in zwei Kindertagesstätten durchgeführt, einmal mit einer Gruppe von 20 Kindern, die alle kurz vor der Einschulung standen, einmal mit einer Gruppe von neun Kindern, die zum Teil dieses, zum Teil im kommenden Jahr eingeschult werden. Die Veranstaltung eignet sich besonders zur Durchführung außerhalb der Bibliothek, da sich das benötigte Material leicht transportieren lässt.

Je nach Gruppengröße und Alter der teilnehmenden Kinder sollten Umfang der Vorlesetexte und Mitmach-Aktionen modifiziert werden.

Kontakt: nathalie.funda@smail.th-koeln.de



Redaktion:
Susanne Krüger, susa-krueger@t-online.de

Das Copyright liegt prinzipiell bei den Autoren!