



Giraffe Online 59 (April 2019)

Bibliotheken für Kinder und Jugendliche im Blick

Liebe Kinder- und JugendbibliothekarInnen,

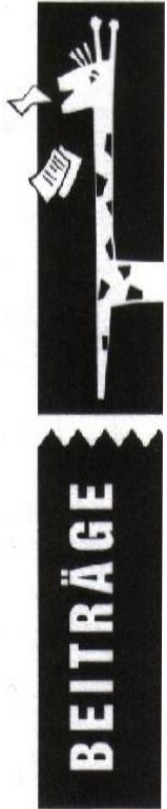
Es wird Frühling! Und dieses Jahr wird die Giraffe 20 Jahre alt! Im August 1999 kam das erste Heft als professionell gestaltete Printausgabe heraus, herausgegeben vom Deutschen Bibliotheksinstitut mit Rita Schmitt und Karin Groening als Redakteurinnen. 6 Hefte wurden im selbständigen Format veröffentlicht, dann führte die schrittweise Schließung des DBIs zu einem Abbau: noch einige Ausgaben erschienen 2001 als Beilage zum Bulletin Jugend & Literatur, bevor die Printausgabe ganz eingestellt werden musste.

Die DBV-Kommission Kinder- und Jugendbibliotheken veranstaltete am Bibliothekstag in Augsburg im Frühjahr 2002 eine moderierte Zukunftswerkstatt, die nach der vollständigen Schließung des DBI neue Strukturen für die Zusammenarbeit finden sollten. Ein Ergebnis war dann die „Giraffe online“ – ein Newsletter mit Konzepten. Und diese läuft und läuft... solange die Konzepte von engagierten BibliothekarInnen geteilt werden! Dieses Mal bekamen wir interessante Programme mit den Beebot-Robotern und Beiträge aus der Schweiz, Österreich und sogar Shanghai! Viel Vergnügen!

viele Grüße

*Die Giraffe-Redaktion:
Susanne Krüger*

Inhalt



Lucia Laschalt: Programmierroboter erobern die Büchereien Wien - Leseförderung 2.0.	S.3
Kirsten Lange: Beebots Aktion für einen Klassenbesuch.....	S.6
Jana Jordis: Gruffelo-Party.....	S.7
Sarah Koch: Expeditionen in die unendlichen Weiten des Universums.....	S.9
Simone Groß: Henri, der Bücherdieb. Schulprojekt 2.Klasse.....	S.10
Hanna Scheidegger: BiblioTour für die 4.Klasse - Durch Wind und Wellen.....	S.11
Susanne Brandt: Du und ich - ein Mini-Buch zum Selbstgestalten und "in die Welt schicken".....	S.15
Susanne Brandt: Agenda 2030 in der Praxis: "Das weiße Blatt - Weltbilder und Bilderwelten zum Weiterdenken mit Kindern".....	S.16
Impressum.....	S.18



Lucia Laschalt: Programmierroboter erobern die Büchereien Wien – Leseförderung 2.0

Angebote der Bibliothekspädagogik – insbesondere die medienpädagogische Arbeit in öffentlichen Bibliotheken – sind im ständigen Wandel begriffen. Dementsprechend sind die Büchereien Wien bemüht, neben bewährten Formaten auch neue (digital unterstützte) Vermittlungsprogramme anzubieten.

Anschauliches Beispiel: <https://www.wien.gv.at/video/2017/Kinder-lesen-mit-Robotern>

Nach einem Austauschprogramm mit der Bibliothek in Gouda (Niederlande) entwickelte Frau Mag.^a Laschalt, Leiterin der Bücherei Großfeldsiedlung, gemeinsam mit dem zentralen Referat für Bibliothekspädagogik ein Konzept zum Einsatz von Programmierrobotern in der Leseförderung. Die Leseförderung im herkömmlichen Sinne wird durch die Vermittlung mit den Robotern um eine zusätzliche Ebene erweitert und durch den Gebrauch von Robotern und Tablets werden Bibliotheken näher an die Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen gerückt. Die jungen LeserInnen erwerben Kompetenzen in den sogenannten MINT-Fächern, aber auch Kompetenzen wie Teamwork, Kommunikationsfähigkeit, Symbolverständnis und Sprachgefühl werden geschult. Die Konzepte wurden für unterschiedliche Altersstufen entwickelt und haben einen starken Bezug zu verschiedensten Büchern, die vorgelesen und mit Hilfe der Roboter aufgearbeitet werden. Darüber hinaus kamen aufbauende Varianten, bei denen man mit Tablets programmiert und näher auf Robotik eingeht, bei der älteren Zielgruppe äußerst positiv an. Das Bauen eigener Zahnbürstenroboter weckte besonderes Interesse und erzeugte eine sehr positive Resonanz.

Der Einsatzbereich der Roboter ist sehr vielfältig und so wird in der weiteren Konzeption in viele Richtungen gedacht. Neben Kindern und Jugendlichen können Konzepte für weitere konkrete Zielgruppen erarbeitet werden: sei es im interkulturellen Bereich, in Angeboten für Eltern oder in der Arbeit mit SeniorInnen sowie in der generationenübergreifenden Bibliotheksarbeit. Außerdem wird die Verwendung anderer Roboter, die in der Programmierung fortgeschrittener sind, angedacht. Dieses innovative und nachhaltige Projekt wird bei den Büchereien Wien sicher weiter eingesetzt und ausgebaut werden. Frau Mag.^a Laschalt wurde für dieses Projekt mit dem Bibliothekspreis für Best-Practice-Beispiele in der Leseförderung vom Österreichischen Böhreiverband ausgezeichnet.

Der Grüffelo



Für den Kindergartenbereich wird als Grundlage das bekannte Buch „Der Grüffelo“ verwendet. Zu Beginn der Animation wird die Geschichte vorgelesen. Anschließend sollen die Kinder der Maus helfen, vorbei an den anderen Tieren zu ihrem Baum mit dem Vorrat an Nüssen zu kommen. Ziel ist es, die Grundlagen der Programmierung spielerisch zu erlernen und die Kommunikationsfähigkeit zu schulen.

Vorbereitet ist bereits eine durchsichtige Plastikmatte mit Taschen, in die man beliebige

Bilder bzw. Kärtchen stecken kann. Auf diesem „Spielfeld“ sind die Bilder der Tiere verteilt. Um die Umgebung optisch noch ansprechender zu gestalten, wurden zu den Bildern der Tiere auch noch die passenden Gruffelo-Fingerpuppen gesetzt. Am Blue-Bot wurde die Fingerpuppe mit der Maus angebracht und am Zielspielfeld liegen Nüsse, die die Maus ja erreichen will. Nun werden die Grundfunktionen des Blue-Bots erklärt: um ein Feld vorzufahren oder sich jeweils nach rechts oder links zu drehen, muss ihm der entsprechende Befehl durch die Tasten am Blue Bot gegeben werden. Eine einfache Kombination wird abseits vom Spielfeld gezeigt. Anschließend sollen die Kinder gemeinsam den Weg der Maus zu den Nüssen bestimmen. Diesen Weg gilt es nun als Befehle an den Blue-Bot aufzulösen. Die Kinder sagen, wie viele Felder der Blue-Bot mit der Maus gehen soll, wann er sich zur Seite dreht usw. Die Befehle werden entweder vom Erzähler eingegeben oder jedes Kind darf einen Befehl separat eingeben. Hat die Maus den Weg zu ihren Nüssen auf den ersten Anhieb gefunden, kann ein anderer Weg gesucht werden. Ist sie unterwegs vom richtigen Weg abgekommen, kann natürlich ein neuer Versuch gewagt werden.

© Lucia Laschalt

Da den Kindern zu Beginn vor allem der Befehl „Drehen“ – der Blue-Bot dreht sich lediglich nach rechts oder links, macht dabei aber keinen Schritt - Schwierigkeiten bereitet, empfiehlt es sich, mehrere Programmierdurchgänge zu machen. Aufgrund des sehr freundlichen und sympathischen Erscheinungsbildes des Blue-Bots gab es von Seiten der Kinder keine Berührungsängste. Im Gegenteil, alle waren sehr begeistert und wollten gar nicht aufhören, neue Wege für die Maus zu finden und zu programmieren.

Mein Roboter ist wasserscheu



Diese Animation ist für Kinder im Volksschulalter konzipiert, kann aber durchaus für die Sekundarstufe adaptiert werden. Ziel der Animation ist es, dass die Kinder Funktionsweisen und Bestandteile des Roboters kennenlernen und Grundlagen des Programmierens erlernen. Zusätzlich wird die Team- und Kommunikationsfähigkeit der Kinder geschult.

Zu Beginn der Vermittlung wird als Denkanstoß das Pop-up Bilderbuch „Mein Roboter ist wasserscheu“ vorgelesen. Anschließend wird mit den Kindern ganz allgemein besprochen, was Roboter sind, woraus sie bestehen, wie sie funktionieren usw. Ergänzend können hierzu Sachbücher zum Thema Robotik und Programmierung herangezogen werden. Es empfiehlt sich, einige Bücher zum Thema für die

eventuelle Nachbereitung in der Klasse bereit zu halten.

Um den Kindern nun die Funktionsweise der Blue-Bots und die verschiedenen Befehle näher zu bringen, schlüpft die Hälfte der Klasse in die Rolle eines Roboters und die andere Hälfte in die der Programmierer. Mit Hilfe der Befehle, die auf die Schultern getippt werden, soll der „Roboter“ von einem bestimmten Punkt zum anderen bewegt werden.

Im Anschluss werden nun die Blue-Bots vorgestellt. Die Befehle, die vorher schon durchgespielt wurden, werden nun am Blue-Bot demonstriert. Die Klasse wird in 6 möglichst gleich große Gruppen geteilt und jede Gruppe erhält einen Blue-Bot. In den Taschen der durchsichtigen Matte befinden sich Bilder mit Roboterbestandteilen. Da der Blue-Bot durchsichtig ist, kann man die einzelnen Bestandteile am Roboter gut erkennen und die Kinder wissen nun wo sich die Teile am „lebenden“ Objekt befinden. Jede Gruppe zieht ein

Kärtchen mit den Roboterbestandteilen und soll den Blue-Bot zum Kärtchen auf der Matte manövrieren. Im Team wird der Blue-Bot so programmiert, dass er zum richtigen Kärtchen fährt. Alle Blue-Bots haben einen Namen, was die Teamzugehörigkeit unterstützt. Haben alle Gruppen ihren Blue-Bot programmiert, wird die eingegebene Route getestet. Um die Route besser visualisieren zu können, kann man als Hilfestellung Zettel mit den Feldern austeilen oder Befehlskärtchen verwenden, die im Internet zum freien Download angeboten werden. Natürlich haben die Gruppen mehrere Chancen, falls sie nicht gleich beim ersten Mal richtig liegen. Für Gruppen, die sehr rasch zu einer richtigen Lösung finden, kann die Wegstrecke variiert und komplizierter gemacht werden (z.B. dass sich der Blue-Bot dazwischen einmal komplett um die eigene Achse drehen oder einmal auch zurück fahren muss). Da die Kinder einen unterschiedlichen Zugang zum Programmieren und zur Visualisierung der Wegstrecke haben, ist es sehr bereichernd die Aufgaben in der Gruppe zu lösen. Auch diese Altersgruppe war sehr fasziniert von den Bücherei-Robotern und es war sicher nicht der letzte Kontakt mit unseren Robotern und Programmierung.

<https://www.wien.gv.at/video/2017/Kinder-lesen-mit-Robotern>

Weiterführende Informationen und Kontakt:

Büchereien Wien: www.buechereien.wien.at

Mag.^a Lucia Laschalt

Leitung der Bücherei Großfeldsiedlung
Lehrlingskoordination

Büchereien Wien

Magistratsabteilung 13
Kürschnergasse 9, 1210 Wien
Tel.: +43 1 4000 21165
E-Mail: lucia.laschalt@wien.gv.at



Kirsten Lange : Beebots Aktion für einen Klassenbesuch/Kitabesuch (auch schon für Kinder ab etwa 4 Jahren geeignet)

Voraussetzung: Beebot(s), vollständig aufgeladen (da die Ladeöffnung der Beebots auf der Unterseite angebracht ist, kann ein Beebot nur in Ruheposition geladen werden), Rasterfolie mit Taschen für Aufgaben, leichte Aufgaben, je nach Thema des Klassenbesuches.

Wir werden die Beebots wie im Maker Space der Büchereizentrale Schleswig-Holstein angeregt für kleinere Programmieraufgaben verwenden. Das ist sowohl im Elementarbereich als auch für ältere Grundschul Kinder möglich. Im Elementarbereich werden wir u.a. diese Aufgaben stellen:

- Fahre die Bilder von klein nach groß (oder umgekehrt) ab
- In welcher Reihenfolge kommen die Dinge in der (vorher vorgelesenen) Geschichte vor?
- Fahre die Farben in der Reihenfolge ab (Reihenfolge wird auf einem Blatt angegeben)

Für ältere Grundschul Kinder kann eine Aufgabe gestellt werden, deren Lösungswort auf der Matte abzufahren ist.

Bei den Lösungen ist es ratsam, nicht mehr als sechs bis sieben Stationen auf der Matte zu kennzeichnen.

Die Beebots werden dann von den Kindern mittels der vorhandenen Pfeile auf der Oberseite so programmiert, dass sie in der möglichst richtigen Reihenfolge auf der Matte die einzelnen Felder anfahren. Am Ziel angekommen, gibt es eine kurze Fanfare vom Beebot. Den Ton kann man auch ausschalten, er ist aber für die Kinder eine tolle Bestätigung.

Natürlich kann man einen Beebot auch ohne Rasterfolie einfach programmieren und herumfahren lassen. Dann entfällt jedoch die Verknüpfung von Fragen, Antworten und Darstellen des Ergebnisses.

Die Vorbereitung der Aufgaben erfordert nur wenig Zeit, die Aufgaben sind immer wieder nutzbar und können auch bei kurzfristigem Bedarf schnell heraus geholt werden.

Wir haben eine Station mit sechs Beebots und zwei Rastermatten, so dass wir nicht immer umstecken müssen.

Wenn so viele Beebots zur Verfügung stehen, empfiehlt sich Gruppenarbeit, weil damit alle Kinder an die Reihe kommen. Die Wartezeit wird sonst womöglich sehr lang und sollte in diesem Fall mit anderen Aufgaben oder Stationsarbeit überbrückt werden.

Unsere Tests mit ausgeliehenen Beebots haben solch ein großes Interesse und solch eine Begeisterung bei allen Büchereigästen hervorgerufen, dass unsere Entscheidung für die Beebots sehr leicht fiel!

Kontakt: Kirsten Lange. Email: Buecherei-Bordesholm@t-online.de



Janina Jordis: Grüffelo-Party

Alter: 4-6 Jahre)
Dauer: 1:45 Std.
Anzahl: 12 Kinder

Material: Bilderbuch/Bilderbuchkino, Buntstifte, Ausmalbilder, Scheren, Grüffelomasken-Vorlagen, Wolle/Band, Grüffelo-Tastkiste vorbereiten. Tische, Stühle und Gläser. Bei Bedarf. Das Grüffelo-FühlBilderBuch.

Essen: Nüsse, Schlangen, Brot mit Maus. Getränke: Wasser

Durchführung:

1. Begrüßung, Verteilung Namensschilder 5 Min.
2. Grüffelomaske basteln 15 Min.
3. Bilderbuchkino „Der Grüffelo“ vorlesen 15 Min.
4. Ausmalbild (Malen nach Punkten) von Maus und Grüffelo ausmalen 10 Min.
5. Essen und Trinken 15 Min.
6. Grüffelo-Tastkiste 10 Min.
7. Tiergeräusche machen (auch den Grüffelo) 10 Min.
8. Bewegungsspiel 10 Min.
9. Labyrinth machen oder „Das Grüffelokind“ vorlesen 10 Min.
10. Verabschiedung 5 Min.

Zu 1.)

Verteilung von Namensschildern, damit man die Kinder auch mit ihrem Namen ansprechen kann.

Zu 2.)

Vorlage von der Internetseite www.grüffelo.de ausdrucken und Band/Wolle bereitlegen, damit sich die Kinder die Maske auch vor das Gesicht machen können.

Zu 3.)

Das Bilderbuchkino „Der Grüffelo“ vorlesen. Zwischendurch Fragen zur Geschichte oder den Bildern stellen.

Zu 4.)

Ausmalbild von der Internetseite www.grüffelo.de ausdrucken und die Kinder malen das an.

Zu 5.)

Pause machen. Hierbei passend zur Geschichte Snacks vorbereiten:

- Nüsse (Achtung: Allergie!)
- Haribo – Schlangen
- Graubrot mit Marshmallow-Mäusen belegen
- Im Sommer: Wassereis
- Getränke: Wasser

Zu 6.)

Eine Tastkiste vorbereiten, (wir haben eine Grüffelomaske vor eine Kiste gemacht und die Kinder fassen durch den Grüffelomund in die Kiste). Diese Kiste kann mit verschiedenen Dingen gefüllt werden: Nüsse, Steine, Stöcker, Murmeln etc.

Zu 7. Und 8.)

Gemeinsam mit den Kindern die verschiedenen Tiere aus dem Buch nochmal aufzählen und dabei überlegen, was für Geräusche die Tiere machen und wie sie sich bewegen. Im Anschluss die Geschichte mit den Kindern nachspielen. Ein Kind ist die Maus und eins der Grüffelo und die anderen sind das jeweilige Tier, das die Maus auf ihrem Weg trifft. Mit dem "Grüffelo - FühlbilderBuch" können die Kinder den Grüffelo anfassen. Am Ende kann man gemeinsam Ticker/Fangen spielen, einer ist der Grüffelo und will die anderen Tiere fangen.

Zu 9.)

Das Labyrinth von der Seite www.grüffelo.de ausdrucken und von den Kindern lösen lassen.

Oder:

Das Bilderbuch „Das Grüffelokind“ vorlesen. Diese Geschichte kennen die meisten Kinder noch nicht.

Zu 10.)

Verabschiedung

Darauf achten, dass die Kinder die Maske mitnehmen.



Kontakt: Janis Jorden
stadtbibliothek@verden.de



Sarah Koch: Expeditionen in die unendlichen Weiten unseres Universums

Wir schauen in den Nachthimmel und die Unendlichkeit des Raumes eröffnet sich: doch was genau verbirgt sich in dieser scheinbar grenzenlosen Weite unseres Universums? Gemeinsam mit den SchülerInnen der 3. und 4. Klassen erforschen wir unsere Planeten und fliegen selbst ins Weltall.

Zielgruppe: erprobt mit sechs 3. und 4. Klassen à 20 – 23 SchülerInnen

Dauer: Doppelstunde (90 Min.)

Vorbereitung:

- Alle Planeten farbig ausdrucken und laminieren (ungefähre Größenverhältnisse dabei beachten)
- Das Sonnensystem auf eine große Plastikplane malen (Maße ca. 6 x 6 Meter) und die Umkreise der Planeten an die richtigen Stellen im Sonnensystem aufmalen
- Steckbrief mit ca. 5 Fragen zu den Planeten erstellen
- Mind. 9 Bücher über Planeten für die Recherche zur Verfügung stellen
- Installation der App „Green Screen by Do Ink“ auf iPad (oder Alternative für Android)
- Großes grünes Tuch (z.B. Bettlaken 2 x 2 Meter)
- Auswahl an Bildhintergründen vom Universum und von jedem Planeten raussuchen und auf dem iPad speichern

Durchführung:

- Begrüßung der SchülerInnen und den Ablauf des Projektes erklären
- Zur Einstimmung in das Thema eine Weltraumgeschichte anfangen vorzulesen (Vorschlag: „Besuch aus dem Weltraum“ von Michael Petrowitz).
- Die SchülerInnen in neun Gruppen aufteilen. Welche Gruppe welchen Planeten bekommt wird per Los ermittelt. Dann erhält jede Gruppe ihren laminierten Planeten und die Vorlage für den Steckbrief.
- Die Kleingruppen fangen nun an die Informationen über ihren Planeten zu recherchieren. Die Bücher dafür liegen schon bereit.
- Während die SchülerInnen recherchieren, werden die Gruppen nacheinander in einen separaten Raum geholt, wo schon alles für die Fotoaktion mit „Green Screen“ vorbereitet ist. Jede Gruppe darf ein Foto mit einem Universum-Hintergrund machen und eins mit ihrem Planeten.
- Wenn alle Gruppen fertig sind, wird die Plastikplane ausgebreitet. Die SchülerInnen legen nun erstmal ihre Planeten auf die richtige Position im Sonnensystem, indem die Größe ihres Planeten mit den Kreisen auf der Plane abgleichen.
- In der Reihenfolge der Position der Planeten im Sonnensystem stellen die einzelnen Gruppen nun ihren Planeten der Klasse vor.
- Zum Abschluss wird das Ende der Weltraumgeschichte vorgelesen.

Kontakt:

Sarah Koch
Deutsche Schule Shanghai – Bibliothek
sarah.koch@ds-shanghai.de
www.ds-shanghai.de



Simone Groß: Henri, der Bücherdieb Schulprojekt 2. Klasse

Ein Vorschlag für Bibliotheken, die "Gesucht! Henri, der Bücherdieb" von Emily MacKenzie (2016) im Bestand haben (leider schon nicht mehr lieferbar).

Dies ist eines der Programme, zu dem wir jedes Jahr alle 2. Klassen der Weilheimer Grundschulen und des Förderzentrums einladen. Es wird von den Kindern immer begeistert angenommen.

1. Klassenführung, Teil 1: Allgemeines

- Bücherei, Medienarten, Anmeldung, Leihfristen, Verlängerung, Leseleiter; allgemeine Verhaltensregeln

2. Lesung „Gesucht! Henri, der Bücherdieb“

- Buchseite mit den **Listen zeigen**, 2 Henri-Bücher raten lassen; darauf hinweisen, dass es später noch mehr Titel zum Raten gibt
- Buchseite ‚**Henri nachts**‘ zeigen und fragen: Welche Idee?
- Buchseite ‚**Artur vor Bücherregal**‘ zeigen, vorlesen, fragen: Was liegt in den Lücken?
- **Ermittlungsausrüstung aus Sack ziehen lassen** (Taschenlampe, Kamera, Notizblock, Bleistift, Fernglas, Buch an Schnur)
- **8 Kinder als Tatverdächtige** mit Hasenbildern aufstellen lassen. Wer ist Henri?
- Buchseite mit **Förderband zeigen**. Erklären, dass die Polizei ganz sicher gehen wollte, dass sie den richtigen Täter erwischt, und sich deshalb noch einen besonderen Test ausgedacht hat.
- Buchseite ‚**Bibliothek**‘ zeigen und fragen: Wohin hat Artur den Hasen gebracht?

3. Klassenführung, Teil 2

Standort-Beispiele anhand der Henri-Bücher:

Henri, der Bücherdieb = Beispiel für (1)

Erzählungen von 1001 Karotte = Märchen aus 1001 Nacht (2)

Baron Hoppelhausen = Baron Münchhausen / G. Bürger (3)

Pippi Langohr = Pippi Langstrumpf (feiert Weihnachten) / A. Lindgren (4 + **Erstes Lesealter**)

(+ 2 andere Bücher als Beispiele für Lesebilderbuch und Silbenschrift)

Der kleine Hasenprinz = Der kl. Prinz / A. de Saint-Exupéry (4 + **Vorlesen+Selbstlesen**)

Räuber Mümmelmotz = Räuber Hotzenplotz / O. Preußler (4)

Bei den Seeräuberhasen = Bei den Piraten (**E 8+**)

- Bücher liegen in einer Kiste bereit
- Karten mit Henri-Titel und Regal-Piktogramm stecken in den Büchern
- Henri-Titel raten lassen, dann anhand Piktogramm Buchart und Standort erklären
- Buch jeweils auf die vorbereitete Ausstellungsfläche stellen

- Evtl. Standorte wiederholen (Piktogramm-Karten ziehen lassen)

4. Bücher auswählen.

5. Bücher ausleihen bzw. zurücklegen.

Kontakt: Simone Groß

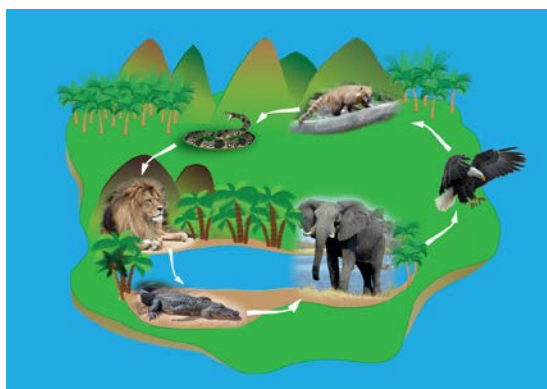
Stadtbücherei Weilheim i.OB E-Mail: stadtbuecherei@weilheim.bayern.de



Hanna Scheidegger: BiblioTour für die 4.Klasse - Durch Wind und Wellen

Spielidee

- Durch Wind und Wellen geht die Reise auf das Inselparadies. Im Gegensatz zum Pirat Haaggehand überleben wir den Trip. Hier leben Tiere aus aller Welt. Jeder Lebensraum und jedes Tier symbolisieren einen Medienstandort in der Bibliothek. So braucht es beispielsweise bei den Hörbüchern grosse Ohren, wie sie der Elefant hat, oder bei den Filmen bewegt sich die Welt und eine geheimnisvolle Wunderscheibe lädt die Kinder ein, den Adler zu beobachten.
Die Kinder erforschen und entdecken mit allen Sinnen die Bibliothek und erleben das Medienangebot auf eine ganz neue und unterhaltsame Art. Unter anderem warten hörbare, riechbare oder fühlbare Erlebnisse auf die Kinder auf diesem Streifzug quer durch die Insel.
- Es können gleichzeitig 6 Gruppen starten (wenn möglich gerade Anzahl Kinder pro Gruppe)
- Stöberphase und Ausleihe bilden den Abschluss der Lektion.



Ziele

- Die Kinder lernen spielerisch und kreativ das Angebot der Bibliothek kennen und werden für weitere Besuche motiviert. Sie erleben die Bibliothek als lebendigen und spannenden Ort mit einem vielfältigen Angebot und besuchen die Bibliothek auch in der Freizeit.
- Spass, Spiel und Unterhaltung stehen im Vordergrund, Wissensvermittlung ist zweitrangig. Vorkenntnisse der Bibliothek oder des Angebots sind nicht erforderlich.
- Die Lehrperson kennt die Winterthurer Bibliotheken als kompetente Partner im Bereich der Förderung der Literalität.
- Sie ist informiert über weitere bibliothekspädagogische Angebote der Winterthurer Bibliotheken wie Medienbox-Ausleihe, BiblioTouren, Kamishibai, Klassenbesuche.

Rahmenbedingungen

- Teilnehmende sind Ganz- oder Halbklassen mit der Lehrperson. Die Führung findet in der Regel ausserhalb des laufenden Betriebes statt und dauert mindestens 50 Minuten

Anforderung an die vermittelnde Person

- Erfahrung und Sicherheit im Umgang mit der Zielgruppe. Flexibilität für situationsangepasstes Zeitmanagement.

Material

- Akustisches Signal o.ä. (selber organisieren) Tier-CD mit verschiedenen Tierstimmen oder Muh-Dose
- CD von Vangelis für Einstieg mit Musik (sollte überall vorhanden sein)
- Gefaltetes Piratenschiff für Einstieg mit Piratenballade
- Inselplakat A2 für Überblick über die Stationen auf der Insel (A3) + 6 kleine Inselpläne laminiert (A6)
- Standort Hörbuch: 2 x Büchsentelefon, 1 x Infotafel **Stimmen am Fluss**
- Standort DVD: 2 x Scheibenkino, 1 x Infotafel **Adleraugen**
- Standort WC: 6 Duftgläser, 1 Legende, 1 Infotafel **Duftwolken über der Prärie**
- Standort Comic: 4 Scheren, Ausschneidevorlagen Marsupilami, 2 Klebstreifenrollen, Nylonfaden, schwarze Farbstifte, 1 Infotafel **Im Dschungel**
- Standort Jugend-Sachbuch: 2 Fühlschachteln, 1 Infotafel **In der Höhle**
- Standort Jugend-Belletristik: 2 Laptops mit Memoryspiel (selber installieren), 1 Infotafel **Helden der Insel**

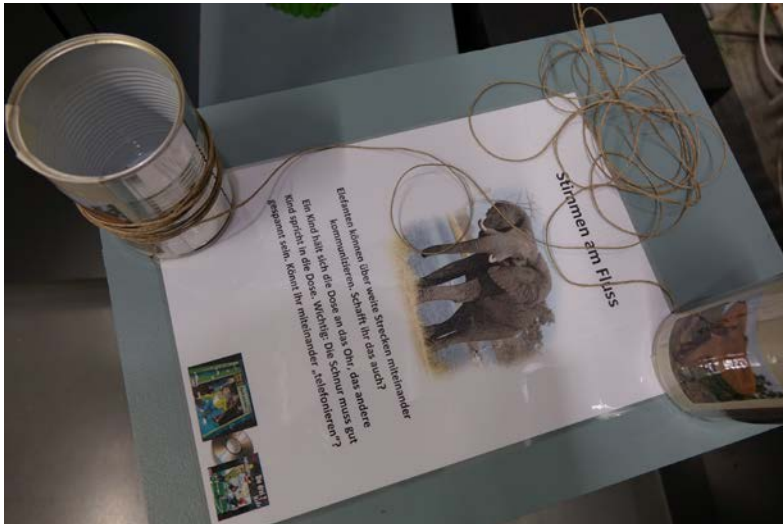
Vorbereitung

- Material bereitstellen

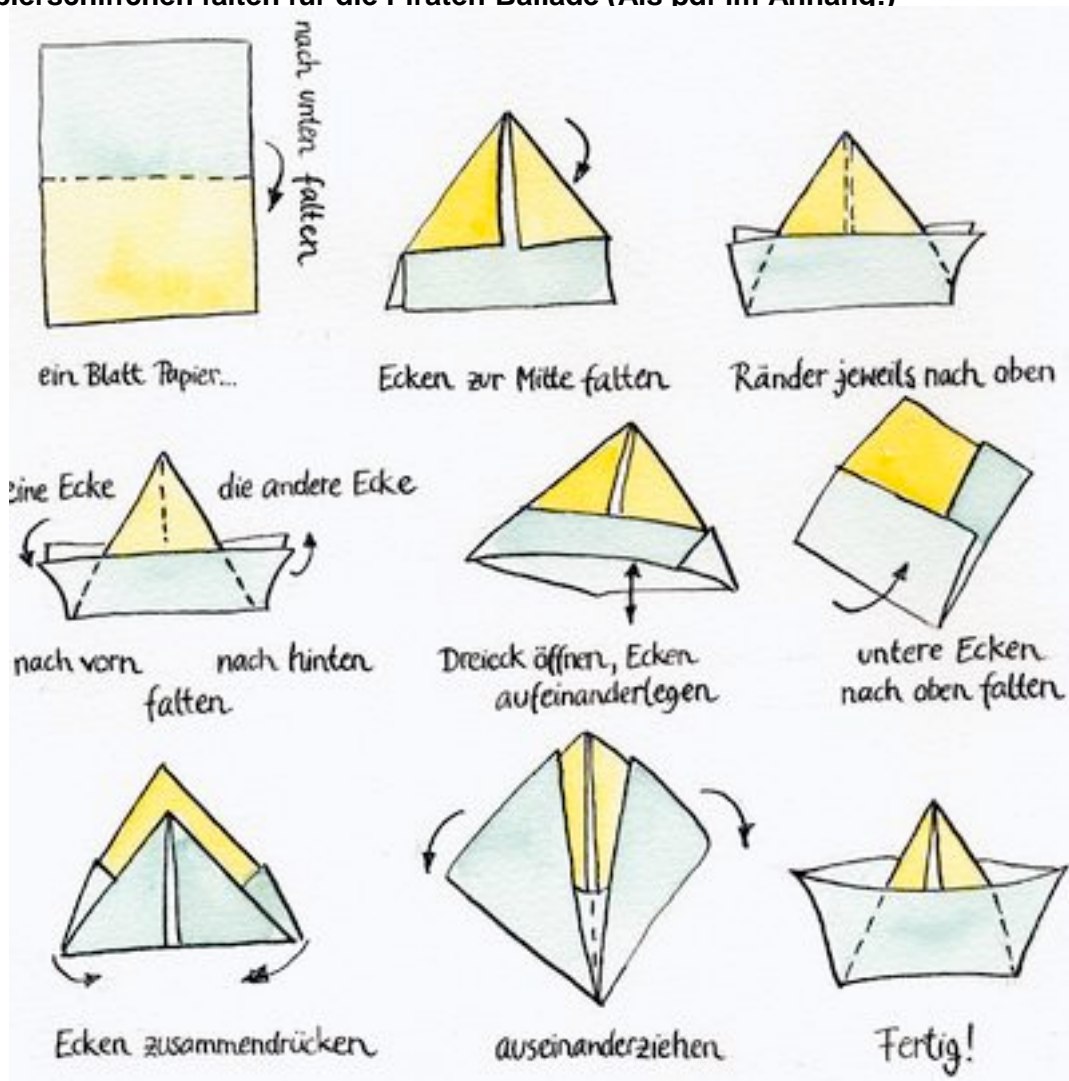
Feinplanung

m	Inhalt	Methode	Sozial-form Lead bei der ver- mittelnden Person	Material, bereitgestellt von der veranstaltenden Bibliothek	Bemerkungen
2'	Begrüßung, Ablauf des Besuches erklären	Advanced Organiser	Plenum		LP fragen, wie Gruppen einteilung, Bibli oder LP?
2'	Ankommen, Variante 1: Musik (Wellen, Meer, evtl. Vangelis o.ä.) Variante 2. Piratenballade, siehe Anhang	Einstimmung	Plenum	Variante 1: Musik- CD Variante 2. Faltschiff, Piratenballade (im Anhang !)	
2'	Spiel erklären: Kinder landen glücklich auf einer Insel und erkunden die Tierwelt. Inselplan: verschiedene Standorte als	Auftrag erteilen	Plenum	A2-Insel Plan 6 Standorte, ingerichtet als Erlebnisorte; Posten wechseln auf akustisches Signal	Wenig Info geben, nur Karte und Aufforderung, das Tierparadies

	Lebensräume der Tiere, pro Standort wird eine Spiel- oder Erlebnismöglichkeit angeboten, eigenes selbständiges Erkunden der „Insel“, Erforschen der verschiedenen Aufgaben, Stationen → Was machen, wenn Posten gemacht ist (diesen Standort frei erforschen)				zu entdecken
2‘	Gruppen einteilen und gestaffelt starten lassen	Gruppen-einteilung	Plenum	pro Gruppe 1 kleiner Inselplan jede Gruppe startet an einem anderen Ort	evtl. übernimmt die Lehrperson die Gruppen-einteilung
25‘	Spiel spielen	Wechsel der Stationen auf akustisches Signal	Gruppenarbeit	CD oder ähnliches	
1‘	Rückfahrt: Vangelis abspielen, alle Kinder versammeln sich wieder im Ausgangshafen	Musikalische Aufforderung	Plenum		
5‘	Abschluss: Sammlung im Plenum, Thema abrunden: zurück im Schiff, Fahrt aufs Festland.		Plenum		
10‘	Stöbern, ausleihen, individuell verabschieden Hinweis an die Lehrperson: Infos zu weiteren bibliothekspädagogischen Angeboten sind auf winbib.ch aufgeschaltet.	Bibliotheksbetrieb	frei		Hilfestellung bei der Ausleihe von Medien



Papierschiffchen falten für die Piraten-Ballade (Als pdf im Anhang!)



Kontakt: Scheidegger Hanna <Hanna.Scheidegger@win.ch>



Susanne Brandt: Du und ich - ein Mini-Buch zum Selbstgestalten und "In-die-Welt-schicken" in mehreren Sprachen

Worum geht es, wenn Kinder die Welt bedenken und betrachten? Welche Fragen sind überall relevant und können immer wieder zu neuen Antworten herausfordern?

Davon erzählt dieses kleine Buch, das ganz einfach aus einem Blatt Papier gebastelt werden kann – überall und in verschiedenen Sprachen der Welt.

Zum Lesen, Basteln und Gestalten kann man das Blatt mit folgender Textverteilung hier einfach als Bastelbogen ausdrucken:

http://waldworte.eu/wp-content/uploads/2018/11/Du-und-ich-minibook_54E77070-5056-B132-FB851A1A7C2EFF1E.pdf

Eine Anleitung mit Online-Vorlage für andere Textvarianten und Übersetzungen ist hier zu finden: www.minibooks.ch

Ein paar Dinge sind vielleicht zu beachten, wenn man das Buch in eine andere Sprache übersetzt, in Persisch zum Beispiel (Danke, liebe Shaghi, für die Hilfe!). Die einzelnen Seiten können dabei gern in einer anderen Reihenfolge beliebig neu geordnet werden. Wichtig ist allerdings: Das Titelblatt ist jetzt auf der anderen Seite (also auf der ursprünglichen Rückseite) und geblättert wird andersrum, von hinten nach vorne. Eine dafür passende Vorlage zum Basteln des Buches in Persisch sieht deshalb ein bisschen anders aus, nämlich so:



<http://waldworte.eu/wp-content/uploads/2018/11/Faltbuch-Du-und-Ich-persisch.pdf>

Das Schöne dabei: Man kann die Bastelvorlage für so ein kleines Buch einfach online in ein anderes Land schicken. Dort kann das Blatt dann ausgedruckt, gestaltet und als Buch zusammengefaltet werden.

Weitere Infos zu dieser und zu weiteren Ideen gibt es hier:

<https://kita-global.de/projekte/projekt/du-und-ich-ein-minibuch-zum-mitmachen-mehrsprachig/>

Kontakt: Susanne Brandt, Büchereizentrale Schleswig-Holstein



Susanne Brandt: Agenda 2030 in der Praxis: „Das weiße Blatt – Weltbilder und Bilderwelten zum Weiterdenken mit Kindern“

Mit dem Staunen fängt es an...

Am Anfang dieses neuen Projekts der Büchereizentrale Schleswig-Holstein in Kooperation mit dem Kinderliteraturhaus „Bücherpiraten“ e.V. in Lübeck steht ein „weißes Blatt“ – Ausdruck für einen kreativen Freiraum, der gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen nach und nach mit Gedanken und Ideen gefüllt wird.

Dabei sollen das Nachdenken und die Weiterarbeit mit den Themen einer nachhaltigen Entwicklung in den Büchereien des Landes durch passend dazu ausgesuchte Medien angeregt und über einen längeren Zeitpunkt fortgesetzt bzw. weiterentwickelt werden.

Ermöglicht wurde das Projekt durch eine Förderung des Fonds Nachhaltigkeitskultur.

Im Mittelpunkt des dreistufigen kreativen Prozesses stehen die „5 P's“ – die fünf zentralen Kernbotschaften der [UN-Agenda 2030* für nachhaltige Entwicklung](#):

- People: Jeder Mensch ist wertvoll – was bedeutet das?
- Peace: Was können wir zum Frieden beitragen?
- Prosperity: Was brauchen Menschen, um sich wohlfühlen?
- Planet: Wie gehen wir mit den Schätzen der Erde um?
- Partnership: Gemeinsam etwas bewegen – wie gelingt das?

Die Umsetzung des Projekts erfolgt in drei Schritten:

Schritt 1: „Mit dem Staunen fängt es an“ – die kreative Sommerferien-Werkstatt der Bücherpiraten in Lübeck

„Herzstück“ des Projekts ist eine gemeinsam konzipierte kreative Gestaltungsphase mit Kindern und Jugendlichen in Form einer Illustrations- und Diskussionswerkstatt während der Sommerferien 2018. Unter dem Motto [„Mit dem Staunen fängt es an – Fragen an die Welt in Wort und Bild“](#) setzten sich Jugendliche mit den Fragen und Ideen von jüngeren Kindern zu den Kerngedanken von Nachhaltigkeit – den sogenannten „5 P's“ der Agenda 2030 – kreativ auseinander.

Ergänzend zu den persönlichen Gesprächen mit Kindern in Schleswig-Holstein sammelte zuvor ein Netzwerk aus Pädagogen im gesamten deutschsprachigen Raum ganz verschiedene Gedanken und Eindrücke von Kindern im Vor- und Grundschulalter:

Welche Fragen haben Kinder an die Welt, wenn sie über Frieden nachdenken oder Dinge in der Natur entdecken, wenn sie von ihrem Zuhause und ihren Familien erzählen? Was wollen Kinder wissen? Und was wollen sie verändern?

Die zusammengetragenen Eindrücke und Ideen wurden in der Gruppe der Jugendlichen zu Bildern und Texten verarbeitet. Aus ausgewählten Fragen und Gedanken entstand ein illustriertes Buch mit dem Titel **„Wie entsteht eigentlich Zukunft?“**, das im Anschluss von professionellen und ehrenamtlichen Übersetzern in fast 30 Sprachen übertragen wurde.

Veröffentlicht ist das Ergebnis jetzt kostenlos zum Download auf www.bilingual-picturebooks.org.

Schritt 2: „Weltbilder und Bilderwelten in der Praxis“ – Bücherkisten und Kamishibais für Bibliotheken

Mit thematisch auf die Fragestellungen der Illustrations- und Diskussionswerkstatt abgestimmten Medienangeboten (Geschichten, Sachbilderbücher u.a.) werden Bibliotheken in Schleswig-Holstein demnächst zum Weiterdenken und kreativen Mitgestalten eingeladen. Geplant sind Medienboxen mit jeweils ca. 25 Titeln für etwa 15 Bibliotheksstandorte im gesamten Bundesland. Über den Leihverkehr kann der Austauschbestand auch von anderen interessierten Bibliotheken genutzt werden. Zur Unterstützung in der Praxis ist im Februar 2019 ein Workshop für Kolleginnen und Kollegen aus schleswig-holsteinischen Bibliotheken im Rahmen des Fortbildungsprogramms der Büchereizentrale geplant.

Anregungen und Hilfen bietet auch folgende Handreichung zum Projekt

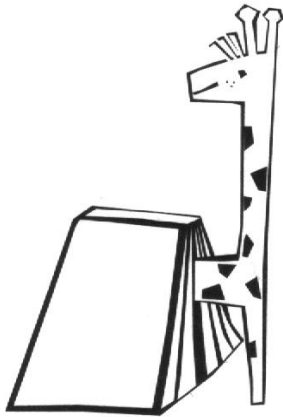
Handreichung zum Download:

<http://www.bz-sh.de/index.php/downloadbereich/download/78-arbeitshilfen/927-handreichung-projekt-das-weisse-blatt>

Schritt 3: Auf den Punkt gebracht... – der Film

Um die Ergebnisse, die im Verlauf der beiden Projektphasen gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen zu den Kernbotschaften der Agenda 2030 kreativ erarbeitet und medial vertieft worden sind, einer größeren Öffentlichkeit zugänglich zu machen, entsteht im Herbst 2018 ein Kurzfilm. Für diese Aufgabe konnte die Kommunikationsdesignerin Linda Plagmann, Absolventin der Muthesius Kunsthochschule Kiel, gewonnen werden. Dabei geht es um ein Aufgreifen von Bildmotiven, die in der Werkstatt erarbeitet worden sind. Diese werden in Bezug zum Angebot der Bibliotheken gesetzt. Auf diese Weise verknüpft der Kurzfilm die Ziele der UN-Agenda 2030 mit den Fragen der Kinder, dem kreativen Schaffensprozess der Jugendlichen und hebt die Bedeutung von Bibliotheken als wichtige Orte der Begegnung und Medienvermittlung hervor.

Kontakt: Susanne Brandt, Büchereizentrale Schleswig-Holstein, brandt@bz-sh.de



Redaktion:

Prof. Susanne Krüger, Stuttgart

Kontaktadresse: susa-krueger@t-online.de

Das Copyright liegt prinzipiell bei den Autoren!