

Giraffe Online Oktober 2007 Special

Bibliotheken für Kinder und Jugendliche im Blick

Anregungen zu Klassenführungen in Bibliotheken

Ein Beitrag von Katja Knoblauch

Inhalt:

1 Konzeption

- 1.1 Grundschule**
- 1.2 Sekundarstufe I**
- 1.3 Sekundarstufe II**

2 Arbeitsblätter

- 2.1 Grundschule**
 - 2.1.1 Piraten
 - 2.1.2 Detektive
 - 2.1.3 Wie entsteht ein Buch
 - 2.1.4 Tiere und Pflanzen
 - 2.1.5 Sinne
 - 2.1.6 Weltall
 - 2.1.7 Verliebte Löwen
 - 2.1.8 Ritter/Burgen
 - 2.1.9 Sprachförderung/Gedichte
 - 2.1.10 Andere Länder/Kulturen

2.2 Sekundarstufe I

- 2.2.1 Märchen (5 - 6 Klasse)
- 2.2.2 Berts gesammelte Katastrophen
- 2.2.3 Andere Länder
- 2.2.4 Kinderbücher
- 2.2.5 Fotorallye
- 2.2.6 Mittelalter
- 2.2.7 Leon und der Champion-Chip
- 2.2.8 So B. it
- 2.2.9 Fantasy
- 2.2.10 Antike

3 Materialsammlung

- 3.1 Bibliotheksquiz (Fragebogen – Dauer: ca. 10 Min.)**
- 3.2 Bibliotheksrallye (Bildkärtchen mit Fragen – Dauer: ca. 10 Min.)**
- 3.3 Auswahl von Buchtiteln (geeignet zum Vorlesen im Rahmen einer Führung)**
- 3.4 Diaserien zu Bilderbüchern**
- 3.5 Internetadressen**
- 3.6 Sekundärliteratur**

1 Konzeption

Lesen und Schreiben bestimmen unseren Alltag. Um erfolgreich durchs Leben zu kommen, muss man diese Fähigkeiten beherrschen. Dies gilt sowohl für das Internet als auch für Bücher.

Im Elternhaus wird der Grundstein für das Leseverhalten der Kinder gelegt. Das Leseinteresse der Kinder muss deshalb durch die Eltern geweckt werden. Da immer weniger Eltern ihren Kindern vorlesen, benötigen Kinder noch mehr Unterstützung von außen. Kindergärten, Schulen und Bibliotheken versuchen diese Lücke auszufüllen, fördern die Kinder und bringen ihnen das Lesen näher.

Wichtig ist, dass Kinder Lesen und Bücher mit einem positiven Erlebnis verbinden. Wenn dieses positive Erlebnis nicht von den Eltern beispielsweise in einer gemütlichen Vorlesesituation geschaffen wird, benötigt das Kind einen anderen positiven Einstieg in das Lesen. Dieses Erlebnis kann ein Bibliotheksbesuch darstellen.

Besonders für Kinder, die noch nicht mit dem Medium Buch vertraut sind, ist eine gelungene Bibliothekseinführung wichtig. Das bedeutet: Es müssen auch Kinder, die noch nicht oder nicht gut lesen können, die Bibliothek ohne negative Vorbehalte nutzen und sich dort geborgen fühlen können. Kinder benötigen mehr als die Erklärung der Systematik und der Aufstellung der Regale. Sie brauchen Führungen, die ihren Bedürfnissen entsprechen und sie zum Lesen verführen.

Neue, innovative, baukastenartige Module zur Durchführung von Klassenführungen wurden für die Stadtbüchereien Düsseldorf entwickelt. Diese Module enthalten verschiedene Elemente. Spielerische und Bewegungselemente für Grundschüler berücksichtigen den Bewegungsdrang und die Wünsche der jüngeren Kinder. In der Zielgruppe der Jugendlichen hingegen sollen auch das selbständige Arbeiten und die Fähigkeit zur Gruppenarbeit gefördert werden. Auch die Wünsche der Lehrer und die Anforderungen des Lehrplans wurden berücksichtigt.

292 Führungen haben die Stadtbüchereien Düsseldorf im Jahr 2005 durchgeführt. Der Großteil dieser Führungen, vor allem in den Zweigstellen, waren Klassenführungen. Bei diesen Führungen werden Kinder die noch nie etwas von der Bibliothek gehört haben erreicht. Nur wenn die Führung dem Kind gefallen hat, wird es wieder in die Bibliothek kommen. Dies sollte ein Anreiz sein, besonders viel Wert auf Klassenführungen zu legen und den Kindern auf diesem Wege die Medienvielfalt der Bibliothek näher zu bringen.

1.1 Grundschule

Sprachförderung ist ein Hauptziel der Grundschule. Dies geschieht nicht nur im Deutschunterricht, sondern ist Bestandteil aller Unterrichtsfächer.

Bibliotheken können sich in diesen Sprachförderungsprozess beteiligen. Lehrern ist das Angebot der Bibliothek nicht immer bekannt. Sie kennen das Spek-

rum der angebotenen Medien und Aktivitäten für Kinder nicht. Seit Jahren bieten Bibliotheken Veranstaltungen an, die speziell die Sprach- und Leseförderung betreffen z. B. bei Bilderbuchkinos oder Vorleseangebote. Diese Angebote sollten den Lehrern bekannt gemacht werden. Natürlich werden auch die Bedürfnisse der Lehrer bei den Führungen berücksichtigt. Viele Führungen wurden an die Lehrpläne angepasst.

Bereits in den ersten Grundschulklassen ist es ein vorrangiges Ziel die Lesemotivation der Kinder zu stärken und ihnen Anreize zum Lesen zu geben. Aus der Studie „Lesesozialisation in der Mediengesellschaft“ geht hervor, dass Kinder mit einem höheren Fernsehkonsum, schon in der zweiten Klasse langsamer lesen als ihre Altersgefährten. Diesen Rückstand können sie während der ganzen Grundschulzeit nicht mehr aufholen.

Anhand der Lehrpläne ist klar ersichtlich, dass jeweilig die erste und zweite Klasse und die dritte und vierte Klasse zusammengehörige Komplexe bilden. Dies sollte bei der Planung der Führungen berücksichtigt werden.

In der ersten Klasse lernen Kinder bekannte kurze Wörter zu lesen. Deshalb sollten Führungen für Erstklässler keine große Lesekenntnis voraussetzen. Das Lernziel des zweiten Schuljahrs ist das Lesen und Verstehen von kurzen, kindgemäßen Texten. Auch dabei sollten sie nicht überfordert werden und ihnen nur Bücher, respektive Texte oder Gedichte, die ihrem Wissensstand entsprechen, vorgestellt werden.

In der dritten und vierten Klasse verfügen die Kinder schon über eigene Erfahrungen mit Texten. Sie verstehen Textzusammenhänge besser und sind in der Lage sich eingehender mit Texten zu befassen. Im Lehrplan der dritten und vierten Klasse hat das Buch daher einen hohen Stellenwert. Die Kinder sollen sich mit Büchern beschäftigen, erkennen wie ein Buch aufgebaut ist, und die unterschiedlichen Buchformen kennen lernen. All diese Dinge sollten in die Büchereiführungen einfließen. Hierbei ist der Phantasie keine Grenze gesetzt.

1.2 Sekundarstufe I

Die Nutzung der Bibliothek und ihrer verschiedenen Informationsquellen ist ein Bestandteil des Lehrplanes der fünften und sechsten Jahrgangsstufe. Führungen sollten deshalb den Schülern die verschiedenen Suchstrategien aufzeigen. Auch die Benutzung von Lexika und ähnlichem kann während den Führungen spielerisch eingeübt werden.

In der siebten und achten Klasse haben die Jugendlichen schon einen Überblick über die verschiedenen Suchmöglichkeiten in der Bibliothek bekommen. Sie kennen die Vorteile der verschiedenen Medien und wissen wann sie welchen Sucheinstieg zu wählen haben. Nun wird es wichtig diese Suchfähigkeiten auszubauen. Aber auch die persönlichen Bedürfnisse der Jugendlichen dürfen nicht außer Acht gelassen werden. Besonders während der Pubertät kommt es oft zu einem Einbruch der Bibliotheksnutzung. Dem kann nur mit einem Angebot, das auch Jugendliche anspricht, entgegengesteuert werden.

1.3 Sekundarstufe II

Während 1992 noch 83 % der von der „Stiftung Lesen“ befragten Jugendlichen angaben gerne zu lesen, waren es 2000 nur noch 71 %. Der Fernseher als Standardmedium aller Altersklassen wurde am häufigsten genutzt. 86% aller Befragten empfanden ihn als wichtig oder sehr wichtig, und 97% nutzen den Fernseher täglich. Laut der Studie nahm auch die Ausleihe von Jugendlichen in Bibliotheken sehr stark ab. Während 1992 noch 51% angaben, sie hätten sich oft Bücher in der Bücherei ausgeliehen, waren es 2000 etwa halb so viele, nämlich 26%.

In der Sekundarstufe II bereiten sich die Jugendlichen auf ihren späteren Lebensweg vor. Die Anforderungen der Schule werden härter, Eigeninitiative wird vorausgesetzt, Projekte und Referate werden immer umfangreicher. Die Schüler benötigen aus diesem Grund auch von Seiten der Bibliotheken Hilfen, um umfangreiche Rechercheaktionen durchzuführen zu können. Bei den Stadtbüchereien Düsseldorf werden Führungen in der Sekundarstufe II in der Erwachsenenbibliothek durchgeführt, weil der Jugendbestand nur bis zum vierzehnten Lebensjahr konzipiert ist. Diese Führungen haben einen vorwiegend sachlichen Hintergrund und gehen vor Allem auf die Systematik und die Aufstellung in der Bibliothek ein.

2 Arbeitsblätter

2.1 Grundschule

2.1.1 Piraten

Zielgruppe: Grundschule 1. – 4. Klasse

Lernziel: Spielerisches Kennen lernen der Bibliothek – Bibliothek als Schatzinsel

Material: Schatzkiste, Piratenkopfbedeckungen, evtl. Kajalstift für Schnurrbärte, Alufolie, CD-Player, CD

Dauer: 1,5 Std.

Vorbereitung: Verkleidung und Würfel bereitlegen, verschiedene Medien in Alufolie verpacken, Papier und Stifte für die Malaktion (Schatzkarte) legen, CD aussuchen

(z.B. Piraten ahoi!, Piraten-Jenny und Käpt'n Rotbart, Ärzte: Le Frisur/Track Kapernfahrt) und in CD-Recorder legen

Durchführung:

- 1 Begrüßung: „Liebe Seeleute! Ihr habt auf einem Piratenschiff angeheuert. Damit Ihr wie richtige Piraten ausseht, müsst Ihr Euch natürlich verkleiden.“
- 2 Verkleidung (15 Minuten)
Würfelspiel, wer die höchste Zahl hat, darf sich als Erster eine Piratenverkleidung aussuchen. Bei einer großen Gruppe wird mit mehreren Würfeln gewürfelt, damit die Kinder nicht zu lange warten müssen.
- 3 Landgang (Schätze finden/15 Minuten)
Verschiedene Medien sind in Alufolie verpackt.
Ein bestimmter Treffpunkt wird zum Piratenschiff erklärt.
Spähtrupps werden nach Norden, Osten, Süden und Westen ausgeschickt. Die Musik setzt ein. Immer wenn die Musik endet nehmen die Kinder einen Schatz aus dem Regal und bringen den Schatz in das Piratenschiff. Wenn die Musik einsetzt schleichen die Piraten wieder los. Für jedes Kind sollten mindesten 4 Schätze versteckt sein. Möchte man keine Alufolie verwenden kann man die Kinder einfach so durch die Bibliothek streifen lassen. Dann müssen die Kinder nach dem Verstummen der Musik dem nächstgelegenen Regal ein Buch entnehmen und es ins Schiff bringen.

- 4 An Bord (15 Minuten)
Die Schätze werden geöffnet. Den Kindern werden die einzelnen Medien und ihr Standort in der Bücherei erklärt.
Danach werden kurz die Ausleihbedingungen in der Bücherei erläutert.
- 5 Stöberphase (15 Minuten)
Die Kinder bekommen selbst Gelegenheit sich in der Bibliothek umzusehen. Bei Bedarf können folgende Aktionen folgen.
- 6 Schatzkarte (15 Minuten)
Kinder zeichnen Schatzkarten die sie nachher mit nach Haus nehmen können.
- 7 Mitmachgeschichte (10 Minuten)

Hering, Wolfgang: Kunterbunte Bewegungshits

Piratenkapitän Einauge

Alter: ab 6 Jahren

Piratenkapitän Einauge und seine Mannschaft haben wieder einmal große Geldsorgen. „Wir müssen die Insel Mingomango überfallen und den Schatz von Häuptling Nasiwasi in unsere Hände bekommen.“ Gesagt, getan!

Die Piraten steigen in ihr Piratenschiff, *rudern* (mit Armen und Händen, immer zwei Piraten nebeneinander) aus ihrer versteckten Bucht mit allen Kräften aufs offene Meer. „Hau ruck, hau ruck!“ Dann setzen die Piraten *Segel*. (*Segel setzen*) Der Wind *bläst kräftig* (*mit vollen Backen pusten*). Das Schiff fährt schnell und schneller. Doch kurz darauf setzt eine Flaute ein. Kein Lüftchen ist mehr zu spüren. Die Piraten müssen wieder kräftig *rudern*. „Hau ruck, hau ruck.“ Schließlich ruft ein Pirat: „Land in Sicht.“ Die Insel Mingomango liegt vor ihnen. Sie gehen vor *Anker* (*Anker werfen*).

Im Morgengrauen verlassen die Piraten ihr Schiff und *rudern* mit ihren kleinen Booten an Land. Auf der Insel angekommen, *kriechen* (*schleichen*) sie erst mal ganz langsam am Boden entlang. Den Kopf dürfen sie nicht hoch halten, damit sie nicht gesehen werden.

Dann stoßen sie auf den stillen Nebenarm eines Flusses. Das Wasser ist dort ganz flach. Da entdecken die Piraten, dass viele Krokodile wie kleine Inseln im Wasser liegen. Kapitän Einauge befiehlt: „Los, alle Mann, überqueren den Tümpel!“ Die Piraten haben zwar mächtig Angst, doch es bleibt ihnen nicht anderes übrig, und sie *hüpfen* so schnell es geht von einem Krokodilrücken (z. B. *Matte*) zum anderen.

Dann stehen die Piraten vor einem großen Felsbrocken. Da müssen sie *hinüberklettern*. Gar nicht so einfach! Doch auch dieses Hindernis wird überwunden. Danach kommen sie in einen dichten Urwald. Von den riesigen Bäumen hängen Giftschlangen herunter. Nach links und rechts müssen sie den gefährlichen Tieren *ausweichen*.

Schließlich erreichen die Piraten das Dorf von Häuptling Nasiwasi. Die Inselbewohner werden nach einem kurzen Kampf mit großem *Gejohle* (*Kampfgeschrei, klatschen*) ge-

fangen genommen. Gerade will Kapitän Einauge dem Häuptling ein Ohr abschneiden, um ihm das Versteck des Dorfschatzes zu entlocken, als ein *geheimnisvoller Trommelschlag (Spilleitung)* zu hören ist.

Häuptlingssohn Nasimini, der sich im Unterholz versteckt hat, spielt auf einer Zaubertrommel.

Die gefangenen Inselbewohner *trampeln* den Rhythmus mit. Der Zauber der Trommel bewirkt, dass die Piraten *wie angewurzelt am Boden kleben bleiben* und sich nicht mehr bewegen können. Diese Zauberkraft existiert nur auf der Insel Mingomango.

Der Häuptlingssohn befreit alle Dorfbewohner, und jetzt werden stattdessen die Piraten gefesselt.

„Doch was sollen wir mit diesen wilden Männern machen?“, fragen sich die Eingeborenen. Häuptling Nasiwasi hat eine Idee. „Wir bringen Sie auf unsere Nachbarinsel Krokoskokos. Da gibt es viele Fische, tropische Früchte und genug zu essen.“

Gesagt, getan, die Inselbewohner *rudern* zur Nachbarinsel – „*Hau ruck, hau ruck*“ - und lassen dort die Piraten frei. Alle Waffen und das Piratenschiff nehmen sie mit. Sie *rudern* wieder zu ihrer Insel Mingomango zurück. „*Hau ruck, hau ruck*.“

So bekommen die Piraten doch noch einen Schatz, wenngleich auch einen von ganz anderer Art, als sie es sich je hätten träumen lassen. Es geht ihnen von diesem Tag an sehr gut. Sie müssen nur einen Baum *hochklettern*, dann die Hände *nach oben strecken*, und schon gibt es Kokosnüsse und Ananas in Hülle und Fülle. Mit der Zeit vergessen sie ganz, weshalb sie einmal die Insel Mingomango überfallen wollten.

8 Piratengeschichten vorlesen

Bilderbuch: Die kleine Piratin und die neuen 13

Kinderbuch: Abedi, Isabel: Kleine Piraten-Geschichten zum Vorlesen

2.1.2 Detektive

Zielgruppe: Grundschule 1. – 4. Klasse

Lernziel: Kinder lernen als Bücherdetektive die Bücherei kennen

Material: Mindestens 60 auf Papier kopierte und ausgeschnittene Fußabdrücke, „Drei ???“ CD, CD mit Pink Panther Melodie oder mit der Titelmelodie Mission Impossible

Dauer: 1,5 Std.

Vorbereitung: Medien werden an für Kinder klar ersichtlich falsche Stellen in der Bücherei gestellt (z. B. auf Tisch oder Boden gelegt). Zu jedem Medium führt eine Fußspur bestehend aus mindestens zwei Fußabdrücken. CD-Player wird bereitgestellt und CD eingelegt.

- 1 Begrüßung:
Zum Einstieg kann ein Stück der Drei ??? angespielt werden. Oder das Szenario wird (Fußspuren...) wird sofort erklärt. (3 Minuten)
- 2 Den Kindern wird erklärt, dass sie heute als Detektive in die Bücherei sind. Ein Bücherverstecker hat in der Bücherei zugeschlagen und die Kinder müssen die Medien wieder an die richtige Stelle bringen. Der Täter hat Fußspuren hinterlassen. Es empfiehlt sich, pro Kind mindestens zwei Fußspuren zu berechnen. Alle Medien die falsch stehen, sollten einfach zu finden und keiner schwierigen Ordnung unterworfen sein (z. B. Kassetten, Comics, Bilderbücher...).
- 3 Damit die Kinder einen Überblick über die Bücherei bekommen müssen, sie erst durch die Bücherei schleichen. Dies kann mit musikalischer Untermalung erfolgen. Immer wenn die Musik aussetzt müssen sich die Kinder verstecken, oder wie erstarrt stehen bleiben. Falls keine Musik eingesetzt werden soll, kann auch ein Händeklatschen als Signal für das Verstecken vereinbart werden. Den Kindern wird vorher erzählt, dass sie bei dieser Runde erst schauen müssen und noch keine Fußspur berühren, bzw. wegnehmen dürfen. (5-10 Minuten)
- 4 Kinder treffen sich wieder am Treffpunkt. Nun sollen die Detektive erzählen was es alles in der Bücherei gibt. Jetzt werden die Kinder Medien, Stühle, Tische und die Fußspuren erwähnen. (10 Minuten)
- 5 Den Kindern wird nun erklärt, dass jedes Kind zwei Medien wieder an die richtigen Stellen zurückbringen soll. Je nach dem geben sie den Kindern zur Bewältigung der Aufgabe Hilfestellung. (10 Minuten)

- 6 Nachdem die Kinder ihre „Aufträge“ erfüllt haben treffen sich wieder alle Kinder am Treffpunkt. Jetzt erzählen die Detektive wie schwer oder einfach sie die Aufgabe fanden. (5 Minuten)
- 7 Nun können sich die Kinder selbst in der Bücherei umsehen und stöbern. (15 Minuten)
- 8 Zum Abschluss wird der „geheime Detektivcode“ der Bücher und die Unterscheidung nach Farben erklärt.
- 9 Für Erstklässler ist auch folgende Mitmachgeschichte geeignet

Detektiv Schnell

Detektiv Schnell (*schnell auf dem Boden trippeln*) war wieder dabei, einen gefährlichen Verbrecher zu verfolgen. Der Bankräuber Boxer-Ede (*mit den Fäusten in die Luft boxen*) hatte schon viele Banken überfallen und war noch nie geschnappt worden. Detektiv Schnell (*schnell auf dem Boden trippeln*) tarnte sich hinter einer Zeitung (*Zeitung nachmachen*) als Boxer-Ede (*mit den Fäusten in die Luft boxen*) vorbei kam. Boxer-Ede (*mit den Fäusten in die Luft boxen*) blickte sich hastig um und Detektiv Schnell (*schnell auf dem Boden trippeln*) duckte (*ducken*) sich. Plötzlich war Boxer-Ede (*mit den Fäusten in die Luft boxen*) verschwunden. Schnell holte seine Lupe (*Lupe nachmachen*) heraus und suchte nach Spuren. Auf dem schlammigen Untergrund waren Boxer-Edes (*mit den Fäusten in die Luft boxen*) Boxerstiefel gut zu erkennen. Detektiv Schnell (*schnell auf dem Boden trippeln*) folgte den Fußabdrücken bis zu einem alten Gebäude. Das musste Boxer-Edes (*mit dem Fäusten in die Luft boxen*) Hauptquartier sein. Sollte Detektiv Schnell (*schnell auf dem Boden trippeln*) alleine in das Hauptquartier von Boxer-Ede (*mit den Fäusten in die Luft boxen*) gehen? Die Entscheidung wurde ihm abgenommen, plötzlich hörte Detektiv Schnell (*schnell auf den Boden trippeln*) einen lauten Schrei. *Hilfe* schrie da jemand. Detektiv Schnell (*schnell auf dem Boden trippeln*) warf sich mit seinem ganzen Gewicht gegen die Tür (*zur Seite springen*), die Tür ging auf und im Raum versammelt waren Boxer-Ede (*mit den Fäusten in die Luft boxen*), sein Kumpel Karate Hein (*mit den Beinen in die Luft treten*) und eine junge Frau. Sie war Prinzessin Federleicht (*schwebende Handbewegung*). Ihr Vater der König Wohlbeleibt (*mit den Händen ein Fass formen*) sollte für ihre Freigabe sein ganzes Vermögen an Boxer-Ede (*mit den Fäusten in die Luft boxen*) hergeben. Detektiv Schnell (*schnell auf den Boden trippeln*) handelte sofort. Er nutze den Überraschungseffekt aus und rannte (*auf der Stelle rennen*) so schnell er konnte mit der Prinzessin in den hinteren Teil des Gebäudes. Dort kam er an aufgerissenen Geldsäcken vorbei. Er hatte einen Beweis, dass Boxer-Ede (*mit den Fäusten in die Luft boxen*) der gesuchte Bankräuber war. Doch so einfach konnte Detektiv Schnell (*schnell auf den Boden trippeln*) nicht fliehen. Boxer-Ede (*mit den Fäusten in die Luft boxen*) und Karate Hein (*mit den Beinen in die Luft boxen*) hatte Ihnen den Weg abgeschnitten. Er wollte gerade seinen berühmten Kampfgriff anwenden, als Prinzessin Federleicht (*schwebende Handbewegung*) wie eine Feder in die Luft stieg und die beiden Verbrecher ohne Probleme abwehrte. Bei ihrer Entführung war sie von den Verbrechern betäubt gewesen und hatte sich deshalb nicht wehren können. Detektiv Schnell (*schnell auf den Boden trippeln*) legte den Verbrechern Handschellen an und rief die Polizei.

Mit dem Motorrad der Prinzessin fahren die Prinzessin und der Detektiv zum Königsschloss und wenn Sie nicht gestorben sind dann leben Sie noch heute.

10 Auch folgende Suchaufgaben können in die Führung eingebaut werden. Zwei Kinder können gemeinsam eine Frage beantworten.

Ihr sucht ein **Memory**.

Ihr sucht ein Buch über Tiere mit dem Geheimcode **4.3 U**.

Ihr sucht einen Krimi bei den Büchern deren Geheimcode **5.1** lautet und den Interessenkreisaufler **Krimi** haben.

Ihr sucht ein Buch mit dem Geheimcode **5.1** und auf dem Buch ein Interessenkreisaufler mit **Familie/Freunde** ist.

Ihr sucht ein Buch mit dem Geheimcode **6 E**gk. Der Geheimcode ist auf ein **blaues** Signaturschild gedruckt.

Ihr sucht eine **CD-ROM** für Kinder.

Ihr sucht ein Buch, dessen Geheimcode **4.1** ist und der mit einem Interessenkreisaufler **Großdruck** versehen ist.

Ihr sucht eine **Hörkassette**.

Ihr sucht ein **Märchenbuch** mit dem Geheimcode **2**.

Ihr sucht ein Buch, dessen Geheimcode **4.1** lautet.

Ihr sucht ein Buch mit dem Geheimcode **4.3 Y** ein **Bastelbuch**.

Ihr sucht bei den Büchern mit dem Geheimcode **4.3 U** ein Buch über **Pflanzen**.

Ihr sucht bei den Büchern mit dem Geheimcode **6 Te** ein Buch über **Computer**.

Ihr sucht einen **Asterix-Comic**.

Ihr sucht ein **Buch**, dessen Geheimcode **5.1** lautet und einen Interessenkreisaufler **Grusel** hat.

Fußabdruck



2.1.3 Wie entsteht ein Buch

Zielgruppe: Grundschule

Lernziel: Kinder lernen den Herstellungsprozess von Büchern kennen ein Lehrplanthema der Grundschule

Material: Flipchartwand, Blätter für die Flipchartwand, mehrere bunte dicke und dünne Stifte, DIN A 4 Blätter, Tacker, Locher, evtl. Nadel und Faden

Dauer: 1,5 Std.

Vorbereitung: Flipchart aufstellen, dicke Stifte dazulegen, Blätter für die Herstellung von eigenen Büchern und bunte Stifte für das Ausmalen der selbst erstellten Bücher bereitlegen.

- 1 Begrüßung:
„Ihr seid heute von sehr vielen Büchern umgeben. Heute erfahrt ihr etwas über die Buchherstellung, welche Personen für die Produktion eines Buches wichtig sind. Am Anfang der meisten Bücher steht eine Geschichte und wir überlegen uns nun gemeinsam eine Geschichte.“
- 2 An der Flipchartwand Einfälle sammeln: Hauptperson, Handlung (15 Minuten)
Wenn die Geschichte fertig ist wird kurz erklärt wie es dann mit der Geschichte weitergeht. (Herstellungsprozess) (15 Minuten)
- 3 Wenn eine kleine Geschichte entstanden ist, wird den Kindern erklärt welche Herstellungsprozesse folgen. (15 Minuten)
- 4 Dann sollen sich die Kinder in der Bibliothek umschauchen. (15 Minuten)
- 5 Kinder fragen, welche Bücher sie in der Bücherei gefunden haben. Dann verschiedene Arten von Büchern und ihre Besonderheiten zeigen und erklären (Bilderbücher, Sachbücher, Romane etc.). (15 Minuten)
- 6 Wenn noch Zeit ist, kann jedes Kind sein eigenes Buch herstellen. Je nach Geschicklichkeit und Alter der Kinder können dessen Seiten mit Einsatz von Nadel und Faden oder mit dem Tacker zusammengehalten werden. (15-20 Minuten)
- 7 Sollte noch mehr Zeit sein, können Kinder auch ihre eigenen Geschichten in die erstellten Bücher malen oder schreiben. (15 Minuten)

2.1.4 Tiere und Pflanzen

Zielgruppe: Grundschule 1. – 2. Klasse

Lernziel: Medien die zum Lehrplanthema Natur und Tiere passen werden den Kindern vorgestellt

Material: Stofftiere/Kärtchen/Kopierte Abbildungen von Pflanzen oder Blättern (eventuell laminiert und größer kopiert)/CD-Player/CD mit Tierstimmen (z. B. Abenteuer Tierpark)

Dauer: 1,5 Stunden

Vorbereitung: CD mit Tierstimmen einlegen, Kärtchen ausdrucken, Stofftiere zu den dazugehörigen Büchern in die Regale stellen, groß kopierte Abbildung von Pflanzen auffällig in das Regal mit den Pflanzenbüchern legen.

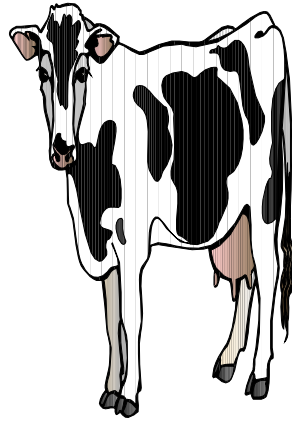
Durchführung:

- 1 Begrüßung: „Heute wollen wir uns mit dem Thema Tiere und Pflanzen beschäftigen. Welche Tiere mögt ihr am liebsten?“
- 2 Zu Beginn der Führung werden den Kindern verschiedene Tierstimmen vorgespielt. Die Kinder müssen erraten um welche Tiere es sich handelt. (5-10 Minuten)
- 3 Im Anschluss daran wird den Kindern erklärt, dass sie nun Bücher und andere Medien über Tiere und Pflanzen in der Bücherei suchen sollen. Da Kinder in der ersten Klasse noch nicht so gut lesen können, wird ihnen diese Suche durch visuelle Hilfestellungen erleichtert. Auf jedem Suchkärtchen befindet sich ein Stofftier (im Idealfall besitzt die Bibliothek genügend Stofftiere) oder die Abbildung einer Pflanze. Dieses abgebildete Tier oder die abgebildete Pflanze müssen die Kinder in der Bücherei finden. Dort sind auch Medien zu dem Thema zu finden.
- 4 Will man ein Kind ein spezielles Medium suchen lassen, kann man das Buch ausstellen und das Stofftier daneben setzen. Oder man kann mit Blättern eine Spur bis zu dem gewünschten Medium legen. Die Abbildungen sollten mit den tatsächlichen Stofftieren übereinstimmen, damit das Kind nicht verwirrt wird. Jeder sollte mindestens zwei Suchaufgaben beantworten. (20 Minuten)
- 5 Danach kommen die Kinder wieder an den vorher ausgemachten Treffpunkt und schauen sich ihre Medien an. (10 Minuten)
- 6 Nun werden die Ausleihbestimmungen erklärt. (10 Minuten)
- 7 Jetzt dürfen die Kinder selber stöbern. (15-30 Minuten)

Fragekärtchen



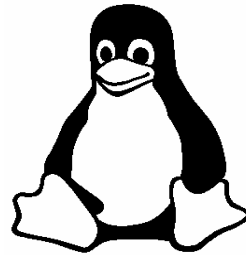
Suche ein Buch über **Schweine**. Das Wildschwein hilft Dir dabei.



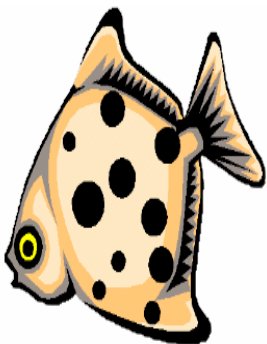
Suche ein Buch über **Kühe**. Die Kuh hilft Dir dabei.



Suche ein Buch über **Bäume und Blätter**. Die Blätter helfen Dir.



Suche ein Buch über **Pinguine**. Der Pinguin hilft Dir.



Suche ein Buch über **Fische**. Der Fisch hilft Dir.



Suche eine **Kassette** über **Bären**. Der Teddy hilft Dir.



Suche eine **CD-ROM** über **Bäume und Blätter**. Die Blätter helfen Dir.



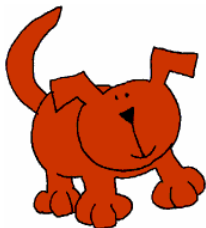
Suche ein Buch über den **Kleinen Tiger**. Er hilft Dir dabei.



Suche ein **Spiel** über die **Natur**. Die Blumen zeigen Dir den Weg.



Suche eine **CD-ROM** mit der **Maus**. Die Maus hilft Dir.



Suche ein Buch über einen **Hund**. Der Hund hilft Dir.



Suche ein Buch über einen **Hasen**. Der Hase hilft Dir dabei.

2.1.5 Sinne

Zielgruppe: Kindergarten/Grundschule

Lernziel: Kinder lernen mit allen Sinnen Buchstaben kennen

Material: Russisch Brot falls man mit der Zunge tasten möchte, Gegenstände die gut riechen (Zimtstange, Zitrone, Apfel, Orange, ...), evtl. Tücher zum Augenverbinden, Buch mit Zungenbrechern bzw. Wortspielen (z.B. Großer Ozean Gedichte für alle Fälle)

Dauer: 1,0 Std.

Vorbereitung: Russisch Brot und Obst kaufen, Obstschalen gegebenenfalls einritzen damit der Duft stärker wird.

1. Begrüßung:
„Heute lernen wir mit allen Sinnen Buchstaben kennen. Wir beginnen mit dem Riechen und schauen mal wie Buchstaben riechen.“
2. Alle Kinder schließen die Augen und müssen an unterschiedlichen Obstsorten riechen. Dafür eignen sich Zitronen, Orangen... Nach jeder Runde dürfen die Kinder die Augen öffnen und sagen was sie gerochen haben.
(5 Minuten)
3. Nun wird der nächste Sinn geprüft. Die Kinder lernen Buchstaben zu tasten. Jedes Kind muss mit geschlossenen Augen einen Buchstaben mit der Zunge ertasten. Wie fühlt sich der Buchstabe an spitz, rund...(5-10 Minuten)
4. Nun schauen sich die Kinder in der Bibliothek selbst um. Immer wenn die Bibliothekarin in die Hände klatscht müssen die Kinder mit ihrem Körper einen Buchstaben darstellen. Das T stellt man stehend mit zur Seite ausgestreckten Armen dar. Beim I steht man mit am Körper angelegten Armen. Das X wird dargestellt wenn die Arme und Beine gespreizt werden... (5 Minuten)
5. Die Kinder stöbern selbst. (10 Minuten)
6. Jetzt können noch Zungenbrecher vorgelesen und eingeübt werden. (5 Minuten)

2.1.6 Weltall

Zielgruppe: Kindergarten/Grundschule

Lernziel: Kinder lernen spielerisch etwas über das Weltall

**Material: Sterne aus Tonkarton, Musik Star-Wars oder "So sprach Zarathustra",
Papier mit Bücherei-Logo**

Dauer: 1,0 Std.

**Vorbereitung: Sterne ausscheiden und ins Regal stecken, Musik in den CD-Player,
Papier bereithalten für Malaktion**

1. Begrüßung: Kurz die Star-Wars Melodie anspielen, dann Musik leiser stellen und folgende Fragen an jedes Kind stellen.
„Wir sind im Weltall und Du begegnest einem Außerirdischen.
Wie sieht er aus? Was hat er an und wie begrüßt ihr euch?“
(5 Minuten)
2. „Heute sind wir also im Weltall, lernen fremde Planeten und Dinge kennen, ich schalte die Musik wieder an und ihr seid Asteroiden, die durch den Weltraum fliegen. Auf eurer Fahrt entdeckt ihr Sterne. Jeder der einen Stern entdeckt hat bringt ein fremdes Wesen z.B. ein Buch oder eine Kassette mit. Bitte verursacht keinen Zusammenstoß mit anderen Asteroiden. Wenn ihr ein fremdes Wesen also ein Buch oder eine Kassette gefunden habt, bringt das bitte auf den Heimatplaneten Erde (Treffpunkt in der Bücherei). Dann fliegt ihr noch ein bisschen durch den Weltraum und erkundet genau die Umgebung. Endet die Musik be-
gebt ihr euch an den Heimatplanet und betrachtet genau das fremde Wesen.
Wie sieht es aus? Was für Besonderheiten hat es?“
(10 Minuten)
3. Jedes Kind hat einen Stern und ein Medium entdeckt und beschreibt das „fremde Wesen“ ganz genau.
(5 – 10 Minuten)
4. Jetzt wird auf die Ausleihfristen, Altersangaben... der fremden Wesen (Medien) eingegangen. (5 Minuten)
5. Nun erzählt man den Kindern etwas über Sterne, fragt sie welche Sterne sie kennen. (5 Minuten)
6. Die Kinder schauen sich selbst um (10 Minuten)
7. Sollte noch Zeit sein, können die Kinder einen Außerirdischen zeichnen, wie Außerirdische tanzen, das Bilderbuch Paul fliegt ins All vorgelesen bekommen.

2.1.7 Verliebte Löwen

Zielgruppe: Kindergarten/Grundschule

Lernziel: Kinder das Buch „Die Geschichte vom Löwen der nicht schreiben konnte“ lernen

Material: Stofftiere, das Buch Die Geschichte vom Löwen der nicht schreiben konnte, Tiergeräusche, CD-Player,

Dauer: 1,0 Std.

Vorbereitung: Stofftiere in die passenden Regale stellen, CD-Player und Geräusch Cd bereitstellen.

1. Begrüßung:
„Heute befinden wir uns im Dschungel. Dort entdecken wir ganz viele Bücher und Tiere.“
2. Kinder schleichen als Löwen(Affen, Giraffen, Käfer) durch den Urwald und schauen sich um. Immer wenn die Bibliothekarin in die Hand klatscht und das nächste Tier ruft, ändern die Kinder ihre Bewegungen, Geräusche dem nächsten Tier entsprechend. (5-10 Minuten).
3. Danach schauen sich die Kinder selbst um. Sie sollen die Stofftiere in den Regalen stehen lassen. (10-15 Minuten).
4. Nun schauen sich alle mit der Bibliothekarin die Regale an und die Medien werden passend zu den Stofftieren entdeckt. (5 Minuten)
5. Jetzt werden die Ausleihbedingungen angesprochen. (5 Minuten)
6. Nun wird die Geschichte vom Löwen der nicht schreiben konnte vorgelesen. Diese kann als Mitmachgeschichte (Kinder müssen an der passenden Stelle brüllen...) gestaltet werden oder auch mit den Geräuschen verstärkt werden. (10 Minuten)

2.1.8 Ritter/Burgen

Zielgruppe: Kindergarten/Grundschule

Lernziel: Kinder lernen spielerisch über das Mittelalter

Material: Cd Markt, Musik & Mummenschanz, CD-Player

Dauer: 1,0 Std.

Vorbereitung: CD und CD-Player bereitstellen,

1. Begrüßung:
„Heute befinden wir uns im Mittelalter auf einer Ritterburg. Was wisst ihr über Ritter und Burgen?“

2. Quiz:
Wem mussten die Bewohner eines Landes gehorchen? Ihren Frauen, dem **Burgherren**, den Kindern?

Wann verließen die Jungen ihr Zuhause und wurden Pagen? Mit 5 Jahren, mit **7 Jahren**, mit 9 Jahren.

Welche Aufgaben hatte ein Knappe?

Er servierte das Essen in der Burg. **Er kümmerte sich um das Pferd und die Ausrüstung des Ritters.** Er versorgte das Vieh.

3. Am Hof wurde auf Benehmen sehr viel Wert gelegt. Alle Ritter verbeugten sich und alle Burgfräulein machten einen Knicks. Das üben wir jetzt. Ihr schaut euch jetzt in der Bücherei um – im Mittelalter waren Bücher noch besonders kostbar – und immer wenn die Musik ausgeht machen die Jungen eine Verbeugung und die Mädchen einen Knicks. (5-10 Minuten)

4. Nun erzählen die Kinder was sie alles gesehen haben. (5 Minuten)

5. Kinder stöbern selbst. (10 Minuten)

6. Das folgende Buch kann vorgelesen werden. Der geheimnisvolle Ritter Namenlos. (10 Minuten)

7. Zum Abschluss werden die Ausleihbedingungen erklärt. (5 Minuten)

2.1.9 Sprachförderung/Gedichte

Zielgruppe: Kindergarten/Grundschule

Lernziel: Kinder lernen Gedichte kennen

Material: Bilderbuch Fünfter sein, Es war einmal ein Mann

Dauer: 1,0 Std.

Vorbereitung: Bilderbücher bereit legen

1. Begrüßung:
„Heute sind wir in der Bücherei als Dichter unterwegs. Wir versuchen selbst einen Reim zu machen.“
2. Bibliothekarin gibt ein Wort vor und die Kinder versuchen zu reimen. Haus, Maus,...Kinder reimen selbst (5 Minuten)
3. Danach wird das Bilderbuch „Es war einmal ein Mann“ wird vorgelesen (10 Minuten)
4. Kinder schauen sich in der Bücherei um (10 Minuten)
5. Ausleihbedingungen und Medien werden kurz angesprochen. (5 – 10 Minuten)
6. Sprachreime und oder das Buch Fünfter sein werden vorgelesen, gesprochen. (5 – 10 Minuten)

2.1.10 Andere Länder/Andere Kulturen

Zielgruppe: Kindergarten/Grundschule

Lernziel: Kinder beschäftigen sich mit dem Thema andere Länder/Kulturen

Dauer: 1 Std.

Materialien: Stereoanlage, CD bzw. Kassette mit Liedern aus anderen Ländern z. B. "Karneval der Kulturen", "Europa in 80 Tönen", "So singt und spielt man anderswo", "Karibuni Watoto", "Didgeridoo und Känguru"

1. Begrüßung: Hallo Kinder, heute reisen wir in fremde Länder und lernen fremde Sprachen und fremde Kulturen kennen. Fasst euch an den Händen es geht gleich los.
2. Die Musik beginnt und alle Kinder ziehen im Sirtakisritt durch die Bibliothek. Einmal wird die Kinderbibliothek komplett umrundet. Danach hält man an z.B. bei Religion. Hier wird dann erklärt, dass nicht alle Kinder die gleiche Religion haben u. Kinder können sagen an was sie glauben. Wieder wird die Jubi einmal umrundet und an einer Station halt gemacht, z.B. bei den Geographiebüchern. Hier werden die einzelnen Länder oder Kinder der einzelnen Länder vorgestellt. Danach reist man zu den Wörterbüchern, hier lernen die Kinder ein oder zwei neue Wörter kennen. Kinder aus anderen Ländern stellen Wörter ihrer Muttersprache vor.
Die Reise geht weiter zu den Bilderbüchern. Hier kann man entweder zeigen, dass jeder egal welche Sprache er spricht Bilder anschauen kann oder man kann ein bestimmtes Bilderbuch zum Thema andere Länder anschauen. Die Reise kann beliebig lange fortgesetzt werden, z.B. Tierbücher, Spiele aus aller Welt, CD-ROM (Sprache), Kinderlieder (aus aller Welt), Geschichten (z.B. Guck mal überm Tellerrand), Andere Länder....
(10-15 Minuten)
3. Kinder stöbern selbst. (15 Minuten)
4. Den Kindern werden kurz die Ausleihbedingungen erklärt. (5 Minuten)
5. Im Anschluss kann ein Spiel gespielt werden.
 - Wörterspiel (Kinder dürfen sich Wörter ausdenken die dann auf Englisch übersetzt u. von den Kindern ausgesprochen werden)
 - Tanzspiel (Kenia) Ein Kind tanzt vor u. alle müssen es nachtanzen...
 - Mitmachspiel dazu benötigt man die Kassette "So singt und spielt man anderswo"
B-Seite Lied 3. Mein Kaninchen Die Kinder müssen alles machen was das Kaninchen macht (hüpfen, buddeln, mit den Ohren wackeln)/ oder "Didgeridoo und Känguru" hier fliegen alle Kinder als Bienen durch die Bücherei Lied 9. Bienenflügel
 - Spiel aus dem Buch "Komm und spiel mit uns"

2.2 Sekundarstufe I

2.2.1 Märchen (5. – 6. Klasse)

Zielgruppe: 5. – 6. Klasse

Lernziel: Die Führung greift das Lehrplanthema Märchen auf.

Dauer: 1,5 Std.

Material: Märchenrallyefragen, Lügenmärchen, Märchenblatt, Koffer mit Märchenutensilien

Vorbereitung: Rallyefragebogen und Lügenmärchen ausdrucken, in Koffer oder Kiste verschiedene Utensilien legen, die die Kinder zu Ideen für ein eigenes Märchen anregen sollen. Stationen (Tische) in der Bücherei einrichten, auf denen die passenden Märchenbücher zur Fragenbeantwortung liegen. Als Erleichterung für die Kinder sollten an jeder Station die Rallyefragen auf den Tisch geklebt und die zu beantwortenden Fragen markiert werden.

Durchführung:

- 1 Begrüßung: „Heute ist das Thema der Führung Märchen. Ihr müsst zu Märchen Fragen beantworten, bei einem Lügenmärchen die Fehler entdecken und Euch angeregt durch die Utensilien in diesen Koffer, ein eigenes kleines Märchen überlegen.“
- 2 Schüler werden in Vierergruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält:
Den Text des Lügenmärchens
Den Fragbogen der Märchenrallye
Ein leeres Blatt, auf das die Kinder ein eigenes Märchen schreiben sollen.
- 3 Den Kindern wird erklärt, dass jede Gruppe die Fragebeantwortung an einer anderen Station beginnt. Ist die entsprechende Station besetzt, sucht man sich eine andere; so lange bis alle Fragen beantwortet sind. Hat eine Gruppe Lehrlauf, sucht sie die Fehler des Lügenmärchens oder erstellt ihr eigenes Märchen anhand der Utensilien im Koffer.
- 4 Bei der Beantwortung der Fragen helfen die auf den Tischen verteilten Märchenbücher von Grimm, Hauff und Andersen. Es können auch Kopien einzelner Märchen als Hilfestellung dienen. Mit Hilfe eines Lexikons können die Kinder die Frage nach den Vornamen der Gebrüder Grimm herausfinden.
- 5 In der Bücherei wird ein Koffer in dem sich verschiedene Utensilien befinden aufgestellt. An dieser Station sollen die Kinder ein kleines Märchen erfinden oder ein bekanntes erkennen (z.B. eine rote Mütze, einen Stoffhund (besser: Stoffwolf: Rotkäppchen).

2.2.1.1 Märchenrallye

Welche **Fee** im Märchen **Dornröschen** war verärgert, weil sie nicht eingeladen wurde?

Wer hat das **Märchen geschrieben**?

Was gab **Rapunzel** den Namen?

Wer hat die Geschichte von **Zwerg Nase** geschrieben?

Welches **Wort** hat der **Kalif** in dem Märchen **Kalif Storch** vergessen?

In dem Märchen **Der Schweinehirt** von **Hans-Christian Andersen** ist der **Schweinehirt** eigentlich ein...?

Ergänze den Vers aus dem Märchen **Rumpelstilzchen**: **Heute back ich, morgen brau´ ich, und übermorgen hol´ ich der Königin...**

Mit welchen Worten **beginnen** die meisten **Märchen** der **Gebrüder Grimm**?

Das **tapfere Schneiderlein** erschlug 7...?

Hänsel und **Gretel** waren miteinander verwandt. **Sie waren...**?

Wie hießen die **Gebrüder Grimm** mit **Vornamen**?

Nenne ein **Märchen**, in dem ein **Frosch** eine große Rolle spielt.

Wie **enden** die **meisten Märchen** der Gebrüder Grimm?

In welchem **Märchen der Gebrüder Grimm** **schneit es** auf der Erde, wenn im Himmel die Bettdecken geschüttelt werden?

2.2.1.2 Lügenmärchen

Es waren einmal ein paar Tiere, die die Hamburger Stadtmusikanten genannt wurden. Sie wollten einen alten Freund - den Wolf - besuchen. Der Wolf lebte im Wald und war ständig hungrig. In seiner Nachbarschaft wohnte eine Geiß. Die hatte acht Kinder. Immer wenn der Wolf sie besuchte, sagte sie: „Der Wolf und die acht Geißlein“.

Im Wald lebte auch der Großvater. Er wurde immer von seiner Enkelin besucht. Sie trug ein grünes Käppchen und wurde deshalb Grünkäppchen genannt. Einmal war der Großvater sehr krank und Grünkäppchen sollte ihn besuchen. Es hatte etwas zu essen und zu trinken für den Großvater dabei. Als Grünkäppchen in das Haus des Großvaters kam, sah der Großvater sehr seltsam aus.

Grünkäppchen sagte: „Großvater, was hast Du für große Augen?“ „Damit ich Dich besser sehen kann“. „Großvater, was hast für große Ohren?“ „Damit ich dich besser hören kann.“ „Großvater, was hast Du für gelbe Zähne?“ „Die sind von den vielen Zigaretten, die ich immer rauche“, sagte der Großvater.

Weil Grünkäppchen langweilig war, und der Großvater nicht mit ihr spielen konnte, erzählte er ihr Märchen. Am liebsten mochte sie das Märchen von Schneewittchen und den sieben Zwergen.

Schneewittchen war eine Prinzessin. Sie hatte schöne rote Haare und die Haut war immer leicht braungebrannt. Ihre Stiefmutter war eifersüchtig. Sie wollte immer die Schönste im Land sein. Sie fragte Ihren Zauberspiegel: „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“ Der Spiegel sagte immer: „Frau Königin, Ihr seid die Schönste“. Als Schneewittchen größer wurde, wurde es immer schöner.

Deshalb wollte die Königin Schneewittchen töten lassen. Der Koch, der es töten sollte, brachte es nicht übers Herz und ließ Schneewittchen laufen. Sie fand ein kleines Haus, das Zwergen gehörte. Die Zwerge waren nett, es durfte bei ihnen bleiben. Ihre Stiefmutter fand heraus, dass es nicht tot war. Sie besuchte Schneewittchen und versuchte, sie mit einer vergifteten Haarspange zu töten. Doch die Zwerge konnten Schneewittchens Tod gerade noch verhindern.

Schließlich versuchte sie es mit einer vergifteten Birne. Als die Zwerge Schneewittchen fanden, weinten sie sehr, denn es rührte sich nicht mehr. Sie bauten ihr einen Sarg aus durchsichtigem Plastik und schauten sie immer an. Eines Tages kam ein Prinz. Er verliebte sich in Schneewittchen. Da es nicht wirklich tot war, konnte sie gerettet werden. Der Prinz und Schneewittchen heirateten und wurden sehr glücklich. Und wenn Sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

2.2.1.3 Lügenmärchen/Lösung

Es waren einmal ein paar Tiere, die die **Hamburger** Stadtmusikanten genannt wurden. Sie wollten einen **alten Freund - den Wolf** - besuchen. Der Wolf lebte im Wald und war ständig hungrig. In seiner Nachbarschaft wohnte eine Geiß. Die hatte **acht** Kinder. Immer wenn der **Wolf** sie **besuchte**, sagte sie: „Der Wolf und die **acht** Geißlein“.

Im Wald lebte auch der **Großvater**. Er wurde immer von seiner Enkelin besucht. Sie trug ein **grünes** Käppchen und wurde deshalb **Grünkäppchen** genannt. Einmal war der **Großvater** sehr krank und **Grünkäppchen** sollte ihn besuchen. Es hatte etwas zu essen und zu trinken für den **Großvater** dabei. Als **Grünkäppchen** in das Haus des Großvaters kam, sah der **Großvater** sehr seltsam aus.

Grünkäppchen sagte: „**Großvater**, was hast Du für große Augen?“ „Damit ich Dich besser sehen kann.“ „Großvater, was hast für große Ohren?“ „Damit ich dich besser hören kann.“ „Großvater, was hast Du für **gelbe Zähne**?“ „**Die sind von den vielen Zigaretten, die ich immer rauche**“, sagte der **Großvater**.

Weil **Grünkäppchen langweilig war, und der Großvater nicht mit ihr spielen konnte, erzählte er ihr Märchen**. Am liebsten mochte sie das Märchen von Schneewittchen und den sieben Zwergen.

Schneewittchen war eine Prinzessin. Sie hatte schöne **rote Haare** und die Haut war immer **leicht braungebrannt**. Ihre Stiefmutter war eifersüchtig. Sie wollte immer die Schönste im Land sein. Sie fragte Ihren Zauberspiegel: „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“ Der Spiegel sagte immer: „Frau Königin, Ihr seid die Schönste“. Als Schneewittchen größer wurde, wurde es immer schöner.

Deshalb wollte die Königin Schneewittchen töten lassen. Der **Koch**, der es töten sollte, brachte es nicht übers Herz und ließ Schneewittchen laufen. Sie fand ein kleines Haus, das Zwergen gehörte. Die Zwerge waren nett, es durfte bei ihnen bleiben. Ihre Stiefmutter fand heraus, dass es nicht tot war. Sie besuchte Schneewittchen und versuchte, sie mit einer vergifteten **Haarspange** zu töten. Doch die Zwerge konnten Schneewittchens Tod gerade noch verhindern.

Schließlich versuchte sie es mit einer vergifteten **Birne**. Als die Zwerge Schneewittchen fanden, weinten sie sehr, denn es rührte sich nicht mehr. Sie bauten ihr einen Sarg aus durchsichtigem **Plastik** und schauten sie immer an. Eines Tages kam ein Prinz. Er verliebte sich in Schneewittchen. Da es nicht wirklich tot war, konnte sie gerettet werden. Der Prinz und Schneewittchen heirateten und wurden sehr glücklich. Und wenn Sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

2.2.2 Berts gesammelte Katastrophen

Zielgruppe: 7. – 8. Klasse

Lernziel: Jugendliche lernen Medien für Jugendliche kennen, besonders die Bücher von Anders Jacobsson und Sören Olsson „Berts geheime Katastrophen“

Dauer: ca. 1 Std.

Material: CD-Player, CD “Berts gesammelte Katastrophen“

Vorbereitung: CD und CD-Player bereitstellen

Durchführung:

- 1 Begrüßung: Als Einstieg wird ein Ausschnitt aus der CD “Berts gesammelte Katastrophen” angehört. In den Büchern von Anders Jacobsson und Sören Olsson erlebt der Protagonist Bert die Schwierigkeiten der Pubertät.
- 2 Schüler schauen sich in der Bibliothek genau um.
- 3 Danach werden die einzelnen Bereiche der Bibliothek und Suchmöglichkeiten durchgesprochen. Hierbei handelt es sich neben dem Online-Katalog, Lexika und das Internet. Auch die Aufstellung der Medien wird genauer erklärt.
- 4 Fragebögen werden verteilt. Um das Interesse der Jugendlichen zu wecken behandeln die Suchaufgaben Themen die für Jugendliche von Interesse sein könnten.
- 5 Nach der Beantwortung der Suchaufgaben werden die Ergebnisse durchgesprochen.

Schau Dir den Bereich **Fantastisches** genau an. Gibt es dort **Autoren** die Du schon **kennst**?

Wie groß ist **Mallorca**? Schau im **Lexikon** nach!

Der **Autor** des Buchs „**Märchenmond**“ hat noch andere Bücher geschrieben. Nenne eines! Wie heißt der **Autor**? Benutze bei der Suche am **Online-Katalog** die Suchkategorie **Titel**.

Such das Buch „**Fit for Flirt**“. Benutze bei der Suche am **Online-Katalog** die Suchkategorie **Titel**.

Suche das Buch „**Berts hemmungslose Katastrophen**“. Benutze bei der Suche am **Online-Katalog** die Suchkategorie **Titel**.

Schau Dich im **Bereich** „**Freundschaft/Liebe**“ um.

Suche ein Buch über **Hunde**. Schau Dich bei den **Sachbüchern** im **Bereich X** um.

Wie heißt der zweite Band von **Artemis Fowl**? Schau **hinten** in den **Büchern** nach. Die Bücher stehen im Regal **Fantastisches**. Der Autor heißt mit Nachnamen **Coifler**.

Schau Dich im Bereich **Grusel** um. Suche ein Buch von **Lemony Snicket**.

Such das Buch „**Eltern, Busenfreundinnen und andere Katastrophen oder wie man die Teenagerjahre überlebt**“
Benutze bei der Suche am **Online-Katalog** die Suchkategorie **Titel**.

Ist das Spiel „**Tabu**“ ausleihbar? Schau Dich bei den **Spiele**n um.
Schau nach ob eine „**Drei ???**“ **CD** im **Regal** steht.

Gibt es das Computerspiel **Sim City 4** in der Bücherei? Wie lange darf man eine **CD-ROM** ausleihen?
Benutze bei der Suche am **Online-Katalog** die Suchkategorie **Titel**.

2.2.3 Andere Länder/Andere Kulturen

Zielgruppe: 5. – 6. Klasse

Dauer: 1,5 Std.

Lernziel: Der Lehrplaninhalt Andere Länder/ Andere Kulturen (Griechenland, Ägypten... wird den Schülern näher gebracht)

Materialien: „Nobody`s Perfect“-Spiel

Durchführung:

- 1 Begrüßung: „Hallo! Heute lernt ihr andere Kulturen und andere Sprachen kennen. Zum Einstieg spielen wir das Spiel ‚Nobody`s Perfect‘.“
- 2 Die Kinder werden in Vierergruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt Papier und einen Stift.
- 3 Der Bibliothekar übernimmt die Moderation. Er nimmt eine Fragekarte und stellt an alle die dazu gehörige Frage.
- 4 Die Gruppen verteilen sich in der Bücherei, haben 5 Minuten Zeit sich eine gute Antwort auf die Frage zu überlegen.
- 5 Der Sinn des Spieles besteht nicht darin die Frage, die sehr schwer ist zu beantworten, sondern sich eine möglichst gut klingende Antwort einfallen zu lassen. Die Kinder schreiben die Antwort auf einen Zettel.
- 6 Die richtige Lösung steht auf der Fragekarte. Der Moderator schreibt diese auch auf einen Zettel.
- 7 Der Moderator erhält also von jeder Gruppe einen Zettel mit einer möglichst glaubwürdigen Antwort auf die Frage. Dann liest der Moderator in beliebiger Reihenfolge alle Antworten vor. Er vergibt für jede Antwort einen Buchstaben (Antwort a...)
- 8 Dann setzen die Gruppen auf die ihrer Meinung nach richtige Antwort.
- 9 Die Gruppe, die auf die richtige Antwort gesetzt hat bekommt 2 Punkte. Ist eine Gruppe auf eine falsche Antwort hereingefallen, bekommt die Gruppe die sich die Antwort überlegt hat 3 Punkte pro Gruppe die auf sie gesetzt hat.
- 10 Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.
- 11 Nach dem Spiel schauen sich alle in der Bibliothek um. (10 Minuten)

- 12 Dann erzählen die Kinder, was sie alles entdeckt haben. Die Bibliothek wird kurz beschrieben; ebenso die Suchmöglichkeiten. (10 Minuten)
- 13 Danach bekommen die Kinder Suchaufgaben, die Sie in Zweiergruppen lösen sollen. (Pro Kind maximal 4 Aufgaben zuteilen)
(15–30 Minuten)

Suche den Roman „**Insallah**“

Tipp: Klicke am PC das Feld **Titel** an.

In welchem Bereich stehen Bücher über **Religionen**?

Tipp: Schau Dich bei den **Sachbüchern** um.

Welches Buch hat **Lensey Namioka** geschrieben und in welchem Bereich steht es?

Tipp: Klicke das Feld **Name** an.

Du möchtest wissen **wie groß Italien** ist. Wo kannst Du etwas darüber erfahren?

Tipp: Schau im **Jugendlexikon** nach.

Suche ein Buch über die **Türkei**. Klicke das Feld **Thema** am PC an.

Tipp: Die Signaturen in der Kinder- und Jugendbibliothek beginnen mit einer Zahl.

Wer war **Odysseus**?

Tipp: Schau Dich bei den **Sagen** um.

Suche ein Buch über **Tiere in anderen Ländern**.

Tipp: Schau Dich im **Sachbuchbereich** genau um.

Was heißt **Ausleihe** auf Englisch?

Tipp: Benutze ein **Wörterbuch** im Sachbuchbereich.

Suche ein Buch über den **Euro**.

Tipp: Benutze das Feld **Thema** am PC.

Wer war **Julius Cäsar**?

Tipp: Schau in einem **Lexikon** nach.

Suche ein Buch, das einen **gelben Interessenkreisauflkleber** „**Andere Länder**“ hat.

Tipp: Schau dich bei den Jugendbüchern um.

Welches Buch über **Afrika** hat **Marie-Therese Schins** geschrieben?

Tipp: Benutze das Feld **Name** am PC.

Was ist **Ramadan**?

Tipp: Schau im **Lexikon** nach.

Du suchst **Geographiebücher** über **Europa**. In welchem Bereich stehen sie?

Tipp: Schau Dir die Beschriftung im **Sachbuchbereich** genau an.

Wer hat das Buch „**Ich bin nur eine Versandhausbraut**“ geschrieben?

Tipp: Benutze das Feld **Titel** am PC.

Suche einen **Atlas**.

Tipp: Schau Dich bei den **Sachbüchern** um.

Wie heißt Tomate auf **Italienisch**?

Tipp: Schau im **Wörterbuch** nach.

2.2.4 Kinderbücher

Zielgruppe: 5. – 6. Klasse

Dauer: 1,5 Std.

Lernziel: Kinderbücher bekannter Autoren werden Kindern näher gebracht

Materialien: Suchaufgaben

Durchführung:

- 1 Begrüßung: „Hallo! Herzlich willkommen in der Bibliothek. Heute beschäftigen wir uns mit Kinderbüchern.
Bevor Ihr Fragen beantwortet, spielen wir ein Spiel.“
- 2 Einsame Insel:
Kinder werden in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe besteht mindestens aus 3-6 Kindern.
- 3 Die Kinder müssen sich überlegen welche drei Bücher und drei CDs sie auf jeden Fall auf einer einsamen Insel benötigen würden.
- 4 Die CDs und Bücher müssen nicht im Bestand der Bibliothek vorhanden sein. Die Kinder sollen ihre Lieblingsbücher und CDs vorstellen. Damit die Gruppen sich über Bücher und CDs austauschen, dürfen nicht mehr als drei Bücher und drei CDs pro Gruppe mitgenommen werden.
- 5 Die Gruppen werden bei Ihrer Auswahl nicht von der Bibliothekarin beraten.
- 6 Die Gruppen stellen Ihre Lieblingstitel vor und erklären warum sie diese Titel mitgenommen haben. (15 Minuten)
- 7 Schüler schauen sich genau in der Bibliothek um. (10 Minuten)
- 8 Bibliothekar stellt Medien, Suchmöglichkeiten, Regeln vor (10 Minuten)
- 9 Kinder beantworten als Zweierteam maximal vier der folgenden Suchaufgaben.

Suche ein Buch von **Enid Blyton** aus der Reihe „**Fünf Freunde**“.

Tipp: Schau Dich bei den Krimis um.

Wer hat das Buch „**Ronja Räubertochter**“ geschrieben?

Tipp: Klicke das Feld **Titel** am PC an.

Wie heißt **Harry Potters bester Freund**?

Tipp: Schau in einem Harry Potter Buch nach.

Nenne einen Titel von Robert L. Stine aus dem Bereich **Grusel** um. Gibt es hier Bücher von **Robert L. Stine**? Wenn ja nenne einen Titel.

Suche ein Buch von **Kirsten Boie**.

Tipp: Klicke das Feld **Autor** am PC an.

Wie heißt ein Buch von **Erich Kästner. Emil und die ...**

Tipp: Benutze das Feld **Titel** und gebe den unvollständigen Titel ein.

Schaue Dich im Bereich **Abenteuer** um. Welches Buch interessiert Dich hier besonders?

Suche ein Kinderbuch über einen **Vampir**.

Tipp: Klicke das Feld **Thema** am PC an.

Suche das Buch „**Das Pferdemädchen**“. Wer hat das Buch geschrieben und welche Signatur hat es?

Tipp: Klicke das Feld **Titel** am PC an.

Suche im **Bereich Familie/Freunde** ein Buch von **Christine Nöstlinger**.

Nenne einen Titel.

Gib in das Feld Titel **Fußballkerle** ein.

Wer hat Bücher über sie geschrieben?

Wie heißt der genaue Titel und wie ist die Signatur.

Suche ein Buch von **Cornelia Funke**. Im Titel muss **Hühner** enthalten sein.

Nenne einen Titel und die Signatur.

Tipp: Benutze das Feld **Titel** am PC

Schau dich im Bereich **Geschichte** um.

Welches Buch interessiert Dich hier?

Wer hat das Buch **Herr der Diebe** geschrieben? Welche Signatur hat das Buch?

Tipp: Benutze das Feld **Titel** am PC.

2.2.5 Fotorallye

Zielgruppe: 5. – 7. Klasse

Lernziel: Kinder lernen spielerisch die Bücherei kennen.

Material: Fotos, Tabuspiel, Aufgabenblätter, Tesaband, Briefumschläge

Dauer: 1,5 Std.

Vorbereitung: Verschiedene Orte der Bibliothek, die in der Rallye vorkommen werden fotografiert z. B. Kopierer, Was- ist- Was Regal, Internet PC, Briefumschläge an Rallyestationen anbringen, Fragebögen durchschneiden. In jeden Briefumschlag ein Bild der folgenden Station und die Frage zu der aktuellen Station legen. Jede Gruppe bekommt in auch ein leeres Blatt auf dem sie die jeweiligen Antworten notiert.

Von jeder Rallyestation benötigt man zwei gleiche Fotos. Das erste Bild bekommen die Kinder vor Beginn der Rallye überreicht. Den abgebildeten Ort müssen sie suchen.

Jede Gruppe bekommt ein anderes Startfoto.

Das zweite Foto ist der Hinweis auf die nächste zu suchende Station und befindet sich in einem Briefumschlag der gut sichtbar an der Rallyestation klebt.

Will man zwei Gruppen an einer Station gegeneinander Tabu spielen lassen benötigt man einmal drei gleiche Fotos, da zwei Gruppen dieselbe Station in ihrem Briefumschlag finden.

An jeder Rallyestation muss sich ein Briefumschlag befinden. Dieser beinhaltet ein Bild der nächsten Station und eine Frage die sich auf die aktuelle Station bezieht. Es ist sinnvoll vorher zu überprüfen ob die Kinder ohne Probleme an jeder Station starten und enden können.

Durchführung:

- 1 Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt. In den Gruppen sollten mindestens vier Kinder sein. Jede Gruppe erhält ein Foto auf dem die erste Rallyestation der jeweiligen Gruppe abgebildet ist und ein leeres Blatt auf dem die Gruppe die Antworten eintragen sollen. An der Station finden die Kinder ein Bild der nächsten Suchetappe und die aktuell zu lösende Aufgabe vor.
- 2 Um den Wettbewerb zu verstärken kann man auch zwei Gruppen an einer Station gegeneinander spielen lassen. Der Bibliothekar betreut das Spiel. Jede Gruppe soll möglichst schnell einen Begriff des Spiels Tabu erklären. Die schnellere Gruppe erhält einen Zusatzpunkt.
- 3 Die Rallye ist beendet wenn alle Stationen durchlaufen wurden. Neben der Zeitkomponente ist die richtige Beantwortung der Fragen sehr wichtig.
- 4 Pro Gruppe werden für Zeit und richtige Antworten Punkte verteilt. Jede richtige Antwort bekommt einen Punkt und die schnellste Gruppe erhält einen Zusatzpunkt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Wie oft gibt es „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“ in dieser Bücherei? (Schätzfrage)

Wie oft wurden die Exemplare dieses Buches insgesamt ausgeliehen? (Schätzfrage)

Suche ein Buch von Rosie Rushton und überprüfe, ob es noch andere Bücher von ihr in der Bücherei gibt!

Wie viele „Was-ist-Was“-Bände sind im Moment verfügbar?
(Bitte nachzählen)

Spielt gegen eine andere Gruppe Tabu (jede Gruppe ein Kärtchen). Die Verlierer müssen sich an den im Briefumschlag abgebildeten Tisch setzen und finden dort ihre nächste Aufgabe. Die Gewinnergruppe geht zur nächsten abgebildeten Station.

Ihr sucht die Kassette „Der Hund von Baskerville“. Wer hat die Geschichte geschrieben?

Wie heißen die Hauptfiguren der Krimireihe „Drei ???“ mit Vornamen?

Wann wurde Leonardo da Vinci geboren?

Verkleinere die aufgeschlagene Seite auf 82% und kopiere sie dann.

Wie viele Bücher stehen auf diesem Regalbrett?

Wie geht das Gedicht weiter?
Schreib die nächste Zeile dazu.

Johann Wolfgang von Goethe
Der Zauberlehrling
Hat der alte Hexenmeister
Sich doch einmal wegbegeben!
Und nun sollen seine Geister
Auch nach meinem Willen leben!

Such die Internetseite der Bundesliga auf. Welchen Platz belegt der VfL Bochum?

Gibt es das Buch „Liebeskummer lohnt sich“ in dieser Bücherei?
Wenn ja: Wo steht es? Wer hat es geschrieben?

Reime ein zweizeiliges Gedicht
zum Thema „Buch“

Suche eine CD-ROM für die 5.
Klasse. Schreibe den Titel auf.
Wie lange kann man sie auslei-
hen?

Suche einen Asterix-Band.
Schreibe den Titel auf.

Was ist ein „Quarter Horse“?

Welche Spiele sind zurzeit auf dem Spiele-PC installiert?

2.2.6 Mittelalter

Zielgruppe: 7. – 8. Schuljahr

Lernziel: Lehrplanthema Mittelalter wird den Schülern als Führung vermittelt

Dauer: 1,5 Std.

Material: Fragebögen, CD-Player, CDs

Vorbereitung: Fragebögen kopieren, eventuell Führung mit Musik untermalen „In Extremo“, „Corvus Corax“, CD-Player und CD bereitstellen.

Durchführung:

- 1 Begrüßung: Zum Einstieg mittelalterliche Musik spielen.
„Heute möchten wir uns mit dem Mittelalter beschäftigen. Vieles aus dieser Zeit wird heute wieder vermarktet z. B. in der Musik, auf Mittelaltermärkten, Ritterspielen...Was ist typisch für das Mittelalter?“
- 2 Jugendliche schauen sich in der Bibliothek um. (10 Minuten)
- 3 Fragen zur Bibliothek und den Suchmöglichkeiten werden geklärt. (10 Minuten)
- 4 Suchaufgaben werden verteilt. Aufgaben sollten in Gruppenarbeit gelöst werden. Jede Gruppe bekommt andere Suchaufgaben. Die Suchaufgaben sind sowohl am Online- Katalog der Bibliothek, am Regal und auch mit Hilfe von Lexika zu lösen. Dadurch lernen die Jugendlichen verschiedene Suchmöglichkeiten kennen. (45 Minuten)
- 5 Fragen werden durchgesprochen. (15 Minuten)
- 6 Jugendliche haben Zeit zum Stöbern. (10 Minuten)

Mittelalter 1

Was sind **Beinlinge**?

Tipp: Schau im Lexikon nach.

Wo steht das Buch „**Geschichte des Mittelalters**“? Welche Personengruppen werden darin beschrieben?

Tipp: Klicke am PC das Feld **Titel** an.

Wenn Du das Buch im PC gefunden hast, suche den entsprechenden Standort in der Bibliothek und schaue nach, welche Personengruppen darin vorgestellt werden.

Wann war das **Mittelalter**?

Tipp: Schau im Lexikon nach.

Welche Jugendbücher gibt es über **Minnesänger**? Was ist ein **Minnesänger**?

Tipp: Klicke im PC das Feld **Thema** an.

Schau dann im Lexikon nach.

Wer hat das Buch **Im Schatten des schwarzen Todes**“ geschrieben? Wo steht es?

Tipp: Klicke im PC das Feld **Titel** an.

Mittelalter 2

Was ist die **Pest**?

Tipp: Schau im Lexikon nach.

Was waren die **Kreuzzüge**? Wo steht das Jugendsachbuch „**Die Kreuzritter**“?

Tipp: Schau im Lexikon nach.

Dann klicke am PC das Feld **Titel** an.

Wer war **Leonardo Da Vinci**? Wann hat er gelebt? **Yves Pinguilly** hat ein Buch über ihn geschrieben. Wie heißt es und wo steht es?

Tipp: Klicke am PC das Feld **Autor** an.

Wenn Du das Buch gefunden hast, beantworte die Fragen zu Leonardo Da Vinci.

Wer hat das Buch „**Im Schatten des Staufers**“ geschrieben und wo steht es?

Tipp: Klicke das Feld **Titel** am PC an.

Welches Thema behandelt das Buch „**Sprache der Zeichen**“? Wo steht es?

Tipp: Klicke das Feld **Titel** am PC an.

Mittelalter 3

Wer war **Gutenberg**?

Tipp: Schau im **Lexikon** nach.

Wie oft gibt es das Buch „**Die Ritter**“ von **Georges Duby** in den verschiedenen Bibliotheken? In welchen Bibliotheken und in welchem Bereich steht es?

Tipp: Benutze das Feld **Autor** am PC.

Wer hat das Buch „**Blutiges Pergament**“ geschrieben? Wo steht es?

Tipp: Benutz das Feld **Titel** am PC.

Du suchst eine Geschichte über eine weibliche Adelige, die in England 1290 spielt. Wenn Du „**Weiblicher Adel**“ eingibst, findest Du auch ein **Jugendbuch**. Wie heißt das Buch und wo steht es?

Tipp: Benutze das Feld **Thema** am PC.

Was bedeutet der Begriff „**Reformation**“?

Tipp: Schau im **Lexikon** nach.

Mittelalter 4

Im Mittelalter wurde Mitteleuropa von den **Wikingern** heimgesucht. Wer waren die **Wiking**? Wo stehen in der Jugendbibliothek Bücher über sie?

Tipp: Schau Dich bei den Sachbüchern im Bereich **Geschichte** um.

Wer oder was ist **Thor**?

Tipp: Benutze ein **Lexikon**.

In der Jugendbibliothek steht ein Titel über **Marco Polo**. Im Titel steht das Wort **Venedig**. Wie heißt das Buch?

Tipp: Benutze das Feld **Titel** am PC.

Wer war **Christoph Kolumbus**? Welche anderen Entdecker werden in dem Buch „**Große Entdecker**“ beschrieben?

Tipp: Benutze das Feld **Titel** am PC.

Weshalb heißen die **Indianer Indianer**?

Tipp: Schau in einem **Lexikon** nach.

Mittelalter 5

Suche eine **CD-ROM** über **Erfinder**. Welche **CD-ROMs** gibt es darüber?

Tipp: Benutze das Feld **Titel** am PC.

Welches Buch hat **Claudio Merlo** geschrieben? Wo steht es?

Tipp: Benutze das Feld **Autor** am PC.

Was ist ein **Ketzer**?

Tipp: Schau im **Lexikon** nach.

Wer war **Philipp Melanchthon**? Welches Buch über ihn steht in der Jugendbibliothek?

Tipp: Benutze das Feld **Thema** am PC.

Wer hat „**Hexen und Hexenwahn**“ geschrieben? Gibt es noch andere Bücher über **Hexenverfolgung** in der Jugendbibliothek?

Tipp: Benutze das Feld **Titel** am PC.

Mittelalter 6

In welchem Bereich steht das Buch „**Zeige & erkläre mir die Erfindungen**“?

Tipp: Benutze das Feld **Titel** am PC.

Suche das Buch im Regal.

Was bedeutet der Begriff **Renaissance**?

Tipp: Schau im **Lexikon** nach.

Steve Parker hat ein Buch über **Newton** geschrieben? Wie heißt es?

Tipp: Benutze das Feld **Autor** am PC.

Wer hat das Buch „**Der Trompeter von Krakau**“ über einen Alchemisten geschrieben?

Tipp: Benutze das Feld **Titel** am PC.

Wer war **William Shakespeare**? Welche seiner Stücke waren am Bedeutendsten?

Tipp: Schau im **Lexikon** nach.

2.2.7 Leon und der Champion-Chip

Zielgruppe: Sekundarstufe I

Lernziel: Jugendliche setzen sich mit Literatur auseinander

Material: Das Buch Leon und der Champion-Chip von Allen Kurzweil, Kopien von einigen Textstellen (pro Gruppe eine Kopie), Chip in verschiedenen Farben, Kopien der Suchaufgaben (pro Gruppe eine Kopie)

Dauer: 1,5 Std.

Vorbereitung: Kopien erstellen und Textstellen ausschneiden

Durchführung:

1. Begrüßung: „Hallo, heute möchten wir Bücher ganz anders kennen lernen. Als erstes benötigen wir Gruppen für ein Experiment.“
2. Die Gruppen einteilen
Jeder bekommt einen Chip, Chips haben 6 verschiedene Farben und je nach Farbe stellen sich die Gruppen zusammen.
3. Jede Gruppe bekommt eine der untenstehenden Passagen aus dem Buch und soll herausfinden um was sich das Buch dreht. Nach fünf Minuten kommen alle Gruppen zusammen und sagen zu welchem Ergebnis sie gekommen sind. Dann werden alle Passagen zusammen auf den Boden gelegt und alle Schüler überlegen welches Thema zu allen Abschnitten des Buches passen würde. Dann wird das Rätsel aufgelöst, das Buch handelt von Kartoffelchips.

Das Geräusch kam als Nächstes. Wenn Vogelbeobachter ein Rotkehlchen von einem Zaunkönig unterscheiden konnten, überlegte Leon, dann schaffte er es vielleicht, verschiedene Marken nach ihrem Knuspergeräusch zu unterscheiden. S. 223

Das Knistern wurde lauter.

„Ohne alles?“, sagte Leon.

„Non.“

Leon beugte sich vor, seine Brust gegen den Sicherheitsgurt gepresst. „Sauerrahm und Schnittlauch?“

„Hmmmh, non.“

Leon hatte ein Zögern gespürt und hakte gleich nach.

„Sauerrahm und Zwiebel?“

„Non.“

„Schnittlauch und Cheddar-Käse?“

„Non.“

„Ich hab's“, sagte Leon. „Büffelgras-Barbecue. Du weißt das ist eine von meinen Lieblingsarten.“

**„Sorry“, sagte Napoleon. „Versuch’s noch mal.“
„Pfeffer?“
S. 38**

**Leon nahm die... mit in sein Zimmer und verbrachte den
Abend mit Mampfen und Katalogisieren – was darin bestand, die Namen der neu-
en Exemplare auf seiner Liste abzuhaken, die geleerten Tüten in Schutzhüllen zu
schieben und die Fähnchen in seine Weltkarte zu stecken.
S.137**

**Hervorragend, sagte Mr. Sparks. Er schrieb aromatisiert und nicht aromatisiert an
die Tafel.
Fällt sonst noch jemand eine Eigenschaft ein, die manche...haben und andere
nicht und die uns hilft unsere dünn geschnittenen... in Klassen einzuteilen.
S.91**

**Entgegen dem, was ihr vielleicht gehört habt, ist Globuli solaniani keine tödliche,
Krankheit, die euch nachts die Glieder abfallen lässt. Es auch keine Riesen-
Meeresschnecken, die am Ozeangrund lebt. Weiß jemand, was es ist?
S. 165**

4. Nun wird ein kleines Experiment durchgeführt. Die Gruppen überlegen sich in 5 Mi-
nuten:

S. 247 Welches sind die drei Grundzutaten des Kartoffelchips?
Salz, Öl und Kartoffeln

S. 249 In welchem Land sind Chips in den Geschmacksrichtungen Curry, Bouillon
und Sojasauce am beliebtesten?
Japan

Welche Kartoffelchipmarken kennt ihr?

5. Nun bekommen die Schüler folgende Fragen ausgeteilt und sollen mit Hilfe der verschiedenen Recherchemittel diese beantworten.

Suche in dem Buch **Duden, Basiswissen Schule; Biologie** Informationen über die **Kartoffel**.

Tipp: Schau Dich bei den Sachbüchern im Bereich **6 Ufa 41** genau um.

Wer hat das Buch **Leon und der Champion-Chip** geschrieben?

Schreibe den Autor und die Signatur des Buches auf.

Tipp: Benutze am Onlinekatalog das Feld **Titel**.

Welches Thema behandelt der Film **Super size me**?

Tipp: Benutze am Onlinekatalog das Feld **Titel**.

Tilde Michels hat ein Buch über **Pommes** geschrieben. Wie heißt es?

Tipp: Benutze am Onlinekatalog das Feld **Autor**.

Wie viele **Kalorien** hat eine Tüte?

Was schätzt Du?

Suche das Kochbuch **Abgekocht**.

Tipp: Schau Dich bei den Sachbüchern im Bereich **6 Xhs** um.

Ihr sucht ein Jugendbuch in dessen Titel das Wort **Frühstück** enthalten ist.

Tipp: Benutze am Onlinekatalog das Feld **Titel**.

Suche im Lexikon nach dem Begriff **Chip**.

Fasse es in drei Sätze zusammen.

Schau Dich im Bereich **Fantastisches** um.

Findest Du das Buch **Charlie und die Schokoladenfabrik** von **Roald Dahl**.

Tipp: Die Bücher sind alphabetisch nach Autorennamen sortiert.

Such eine CD von **Fettes Brot**.

Tipp: Benutze am Onlinekatalog das Feld **Autor**.

2.2.8 So B. it

Zielgruppe: Sekundarstufe I

Lernziel: Jugendliche setzen sich mit Literatur auseinander

Material: Das Buch *So B. It* von Sarah Weeks, Kopien von einigen Textstellen (pro Gruppe eine Kopie), Kopien der Suchaufgaben (pro Gruppe eine Kopie), Flipchart oder großes Blatt Papier, dicker Stift

Dauer: 1,5 Std.

Vorbereitung: Kopien erstellen, Flipchart aufstellen,

Durchführung:

- 1 Begrüßung: „Hallo, heute möchten wir neue Wege finden uns mit Jugendbüchern zu beschäftigen. Wir beginnen mit einem Experiment.“
- 2 Gruppen werden eingeteilt. Jede Gruppe bekommt den Auftrag so viele italienische Wörter wie möglich aufzuschreiben. Danach wird geschaut wie viele Wörter jede Gruppe gesammelt hat.
- 3 Nun wird den Jugendlichen die Liste der Wörter von Heidis Mutter vorgestellt. Dann wird darüber gesprochen wie eingeschränkt die Unterhaltung wäre wenn man nur so wenige Wörter zur Verfügung hätte. Jetzt soll jede Gruppe die wichtigsten 23 Wörter zusammenstellen.

Wörterliste:

Heidi, So be it, gut, nein, blau, Soof, raus, heiß, schlimm, fertig, psst, m-m, bis bald, hallo, Dette, Tee, geh, au, mehr, wieder, schön, nun, Kuss

- 4 Was könnte **Soof** bedeuten?

- 5 Nun bekommen die Schüler folgende Fragen ausgeteilt und sollen mit Hilfe der verschiedenen Recherchemittel diese beantworten.

Wie viele Wörter kann ein Kind das zwischen 12 und 24 Monate alt ist sprechen?
Schätzfrage

Wer hat das Buch **So B. it** geschrieben?

Tipp: Benutze am Onlinekatalog das Feld **Titel**.

Was bedeutet **So be it**?

Suche ein **Synonym** für das Wort **sublim**.

Benutze dazu ein Wörterbuch aus dem Bereich **6 Ogm**.

Suche ein Jugendbuch über **Multiple Sklerose**.

Tipp: Benutze am Onlinekatalog das Feld **Thema**.

Was bedeutet Phobie?

Tipp: Benutze das Lexikon.

Suche das Buch **Als könnt ich fliegen**.

Tipp: Benutze am Onlinekatalog das Feld **Titel**.

Suche das Buch **Up and down and up**.

Tipp: Das Buch steht bei der Gruppe Junge Erwachsene und wurde von Rosie Rushton geschrieben.

Wer hat das Buch **Geisterspinne** geschrieben?

Tipp: Benutze am Onlinekatalog das Feld **Autor**.

Suche im Bereich Freundschaft/Liebe das Buch **Küsse regnen nicht vom Himmel** von Usch **Lohn**.

Welches Thema wird in dem Buch angesprochen?

Tipp: Die Bücher sind alphabetisch nach Autorennamen geordnet.

2.2.9 Fantasy

Zielgruppe: Sekundarstufe I

Lernziel: Jugendliche setzen sich mit Literatur auseinander

Material: Twig bei den Himmelspiraten von Paul Stewart und Chris Riddell, Sabriel von Garth Nix, Die Stunde des Sehers von Dennis Foon, Kopien der Textstellen bzw. Illustrationen, Suchfragen

Dauer: 1,5 Std.

Vorbereitung: Kopien erstellen, Suchfragen ausdrucken, Bücher bestellen oder Cover ausdrucken

Durchführung:

- 1 Begrüßung:
„Hallo, heute ist unser Thema Fantasy. Zu Beginn starten wir mit einem Experiment“
- 2 Gruppen werden eingeteilt
Jede Gruppe bekommt ein Bild oder einen Begriff zugeteilt und soll sagen aus welchem Buch der Begriff bzw. die Textstelle stammt. Die Jugendlichen können sich dazu äußern ob und welches Buch sie lesen würden. (5 Minuten)

**Ausgewachsene Hungerlunger wurden als Lasttiere eingesetzt und zur Bewachung von Wertsachen, vorausgesetzt man hatte welche.
S. 18 Twig bei den Himmelspiraten**

**Einer der Bluttrinker kommt so nahe, dass Roan die Narben an den Stellen erkennen kann, wo früher die Ohren waren. Gierig saugt der Mann an dem zitternden Tier.
S. 124 Die Stunde des Sehers**

**Roan nimmt im Rollstuhl Platz und Alandra schiebt ihn nach draußen. Die Häuser in ihrer Straße sind mit herrlich bunten Keramikfliesen geschmückt.
S. 213 Die Stunde des Sehers**

**Ich sing euch ein Lied aus der alten Zeit,
ein Lied von den Sieben, seid ihr bereit?
Was haben die Sieben damals gemacht?
Das magische Wirkwerk der Charter vollbracht.
Fünf für die Kette, von Anfang bis End,
Zwei für den Schuss, damit sie keiner mehr trennt.
Das sind die Sieben, aber was ist mit den Neunen?
Was ist mit den beiden, die verneinten zu scheinen?**

**Der Achte verbarg sich, ward nicht mehr gesehen,
Als die Sieben ihn fanden, kam's ihn teuer zu stehen.
Der Neunte, Orannis, wehrte sich mit all seiner Macht,
Doch er ward niedergerungen und um sein Licht gebracht,
Zerbrochen und begraben unter dem Hügel,
Dort liegt er für immer und wünscht uns Übel.
S. 542 Lirael**

Das waren keine Toten Geister mit eigenem Willen, die den Perimeter infiltriert hatten, sondern Totenhände, erschaffen von einem Nekromanten auf der ancelstierrischen Seite der Mauer. Vom Geist des Nekromanten gelenkt, waren sie viel gefährlicher als freie Geister.

S.167 Lirael



3 Jetzt bekommen die Jugendlichen eine kurze Einführung in die Ausleihbedingungen und die Systematik. (10 Minuten)

4 Nun werden folgende Suchaufgaben an die Jugendlichen verteilt, diese sollen sie in Gruppenarbeit lösen.

Nenne ein Buch das Garth Nix geschrieben hat.

Tipp: Benutze am Online Katalog das Feld Autor.

Schau Dich im Bereich Fantastisches um.

Nenne ein Buch das Dir gefällt.

Wer hat das Buch Seide und Schwert geschrieben?

Tipp: Benutze am Online Katalog das Feld Titel.

Schau Dich im Bereich 6 Ed um. Steht ein Buch über Zaubersprüche im Regal?

Gibt es ein Buch über Manga zeichnen in der Bücherei. Schau Dich bei 6 Yde 1 um.

Wann und von wem wurde der Roman Utopia geschrieben?

Was bedeutet Utopie?

Tipp: Schau im Brockhaus Lexikon nach.

Suche die CD Artemis Fowl. Ist sie ausleihbar?

Tipp: Benutze am Online Katalog das Feld Titel und gebe bei Medienart CD an.

Informier Dich über die Hexenverfolgung.

Tipp: Benutze ein Lexikon

In welchen Büchereien gibt es die DVD Lemony Snicket - Rätselhafte Ereignisse?

Tipp: Benutze das Feld Titel und gebe bei Medienart DVD ein.

5 Fragen werden durchgesprochen. (10 Minuten)

6 Schüler können in der Bücherei stöbern. (10 Minuten)

2.2.10 Antike

Zielgruppe: Sekundarstufe I

Lernziel: Das Lehrplanthema Antike wird spannend vermittelt

Material: Hautcreme, Kajalstift, Tee, Brot, Handspiegel, Tuch, Suchfragen, verschiedene Bücher zu diesem Thema.

Dauer: 1,5 Std.

Vorbereitung: Auf ein Tuch Gegenstände die es in der Antike schon gab und drei neue Gegenstände legen, Suchfragen ausdrucken, Bücher bereitstellen

1. Begrüßung:
„Heute reisen wir in die Antike. Welche Gegenstände gab es in der Antike noch nicht?“
2. Jugendliche sehen auf einem Tuch ausgebreitet Gegenstände und müssen abstimmen welche Gegenstände es in der Antike gab und welche nicht.
(5 Minuten)
3. Ausleihbedingungen und Systematik werden kurz erklärt. (10 Minuten)
4. Jugendliche werden in Gruppen eingeteilt und sollen folgende Fragen beantworten. (15-20 Minuten)
5. Jugendliche können nun selbst stöbern. (10 Minuten)
6. Im Abschluss können Jugendliche noch über das beste Cover abstimmen. Hierzu können Bücher zum Thema oder aktuelle Jugendromane verwendet werden.
(5 Minuten)

Antikes Rom und Griechenland

Rallye durch die Bücherei Benrath

- 1.) Suche in der Kinderbücherei das Regal mit den Sagen.

Suchtipp: Es ist ein Wandregal!

- 2.) Suche in diesem Regal ein Buch mit der Argonautensage.
In welchem Buch kannst Du diese Sage nachlesen?

.....

- 3.) Wie heißt die Mutter der Brüder Romulus und Remus?

Suchtipp: Schau nach in dem Buch: „Sagen und Mythen aus aller Welt“. Das Buch steht in der Kinderbücherei im Regal mit den Sagen. In diesem Buch gibt es ein Kapitel über Romulus und Remus.

- 4.) Schlage nach, wann Platon gelebt hat.
Von welchem Philosophen ist Platon ein Schüler?

Suchtipp: Schau nach in einem Kinder- und Jugendlexikon.

- 5.) Suche den Roman: „Ein Kampf um Rom“ von Felix Dahn.

Suchtipp für den PC: Klicke das Feld Autor an, trage dort den Autorennamen ein und klicke auf „Suchen“.

Ist das Buch auch in der Bücherei Benrath ausleihbar?

Wie heißt der Buchstabe, unter dem es bei den Romanen einsortiert ist?

.....

- 6.) Wo findest Du in der Kinderbücherei Bücher über das alte Rom?

Suchtipp: Schau Dich bei den Sachbüchern für Kinder ab 9 Jahre genau um. Achte auf die Schilder über und an den Regalen!

Welche Sportart war bei den Römern besonders beliebt?

Suchtipp: Schau Dir ein oder zwei Bücher über die Römer genau an!

- 7.) Wie viele Medien (Bücher, CDs, Zeitschriften, Kassetten, CD-ROM, Spiele, DVDs ...) gibt es Deiner Meinung nach insgesamt in der Bücherei Benrath?

- a) unter 15.000 Medien
- b) zwischen 15.000 und 25.000 Medien
- c) zwischen 25.000 und 30.000 Medien
- d) zwischen 30.000 und 40.000 Medien
- e) zwischen 40.000 und 50.000 Medien
- f) über 50.000 Medien

- 8.) Gibt es in der Kinderbücherei ein „Was-ist-Was“-Buch über Entdecker?
Wenn ja, welche Bandnummer:

Suchtipp: Sieh Dich noch einmal bei den Sachbüchern für Kinder ab 9 Jahre genau um!

- 9.) Suche das Buch „Die römischen Kaiser“.
Suchtipp für den PC: Klicke das Feld Titel an, trage den Titel dort ein und klicke auf „Suchen“.

Wer hat das Buch geschrieben?
Achte auf den genauen Wortlaut des Titels!

Ist das Buch auch in der Bücherei Benrath ausleihbar?.....

Welche Signatur hat das Buch?

Gehe ans Regal und suche das Buch.

Schlage das Inhaltsverzeichnis auf und schaue nach, wie viele Kapitel das Buch hat:

- 10.) Welche Signatur haben die Bücher über das antike Griechenland in der Kinderbücherei?

Suchtipp: Schau Dich bei den Sachbüchern für Kinder ab 9 Jahre genau um. Achte auf die Schilder über und an den Regalen!
Die Signatur mit der Zahl 6.

- 11.) Suche nach einem Buch, in dem etwas über das Kolosseum in Rom zu finden ist. **Suchtipp:** Gehe in der Erwachsenenbücherei zur Sachbuchgruppe Kunst und schaue Dir die Bücher zum Thema Architektur an.
Oder schlage in einem Lexikon nach (z.B.: Brockhaus Enzyklopädie)

Kannst Du herausfinden, wann das Kolosseum erbaut wurde?

- 12.) Suche im PC nach einem Buch / nach Büchern zum Thema Archäologie.

Suchtipp für den PC: Klicke das Feld Thema an, trage den Begriff „Archäologie“ ein und klicke auf „Suchen“.
Es erscheint eine Liste mit Schlagwörtern zum Thema.
Klicke bei Thema: „Archäologie“ an, wo 34 Titel zu finden sind.

Suche nach einem Titel, der auch in der Bücherei Benrath ausleihbar ist.

Titel:

Versuche, diesen Titel am Regal zu finden.

3 Materialsammlung

3.1 Bibliotheksquiz (Fragebogen – Dauer: ca. 10 Min.)

Was brauchst Du, um in der Bibliothek etwas auszuleihen?

- eine Busfahrkarte
- fünf Euro
- einen Bibliotheksausweis

Was kostet dieser Ausweis?

- nichts
- sieben Euro
- zehn Gummibärchen

Wie lange kannst Du Bücher ausleihen?

- einen Tag
- vier Wochen
- zwei Wochen

Was musst Du tun, wenn du etwas länger behalten willst?

- in der Bibliothek vorbeigehen und Bescheid sagen
- gar nichts es ist nicht schlimm wenn es zu spät zurückgebracht wird
- einen Purzelbaum machen

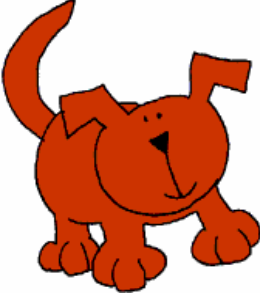





Wo bekommst Du einen Büchereiausweis?

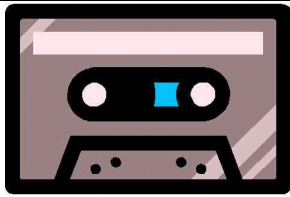
- in der Schule
- in der Bibliothek
- im Supermarkt

Was gibt es nicht in der Bibliothek?

- CD-ROMs
- Turnschuhe
- Comics

3.2 Bibliotheksrallye (Bildkärtchen mit Fragen – Dauer: ca. 10 Minuten)

 <p>Suche ein Buch mit einem orangefarbenen Signatur-schild (unten) und Interessenkreis-aufkleber (oben), auf dem „Tiere“ steht.</p>	 <p>Suche ein Buch das (unten) ein orangefarbenes Signatur-schild hat und einen Interessenkreis-aufkleber, auf dem Großdruck steht.</p>
 <p>Suche ein Buch mit einem orangefarbenen Signatur-schild (unten) und einem Interessenkreis-aufkleber (oben), auf dem Lustiges steht.</p>	 <p>Suche ein Buch mit einem orangefarbenen Signatur-schild (unten) und einem Interessenkreis-aufkleber (oben), auf dem Familie/ Freunde steht.</p>
 <p>Suche ein Was-Ist-Was Buch. Es hat ein blaues Signatur-schild (unten) und auf dem Buch steht Was-Ist-Was.</p>	 <p>Suche eine Audiokassette.</p>



Kann man in der Bibliothek auch **Kassetten** ausleihen?



Gibt es auch **Comics** in der Bibliothek?



Wo muss man die **Bücher abgeben**?



Wer hilft Dir wenn Du nicht mehr weiterweißt?



Was passiert, wenn Du die Bücher **zu spät zurückbringst**?



Kannst Du in der Bibliothek auch **Computerspiele** spielen?



Suche ein Buch über **Pflanzen** mit einem **orangefarbenen Signaturschild** (unten).



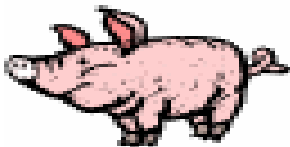
Suche ein Buch mit einem **orangefarbenen Signaturschild** (unten) und einem **Interessenaufkleber** (oben), auf dem „**Vorlesegeschichte**“ steht.



Suche ein Buch über **Kunst** mit einem **orangefarbenen Signaturschild** (unten).



Suche ein Buch über **Sagen**.
Es hat ein **gelbes Signaturschild** (unten).



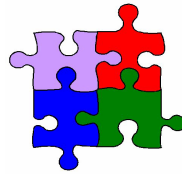
Suche ein Buch über den **Bauernhof** mit einem **orangefarbenen Signaturschild** (unten).



Suche ein **Liederbuch** mit einem **orangefarbenen Signaturschild** (unten).



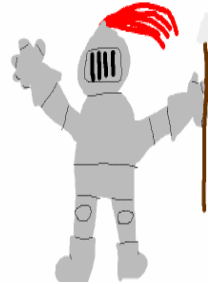
Suche ein Märchen. Märchen haben **grüne Signaturschilder** (unten).



Suche ein **Spiel**.



Suche ein Buch über Autos mit einem **orangefarbenen Signaturschild** (unten).



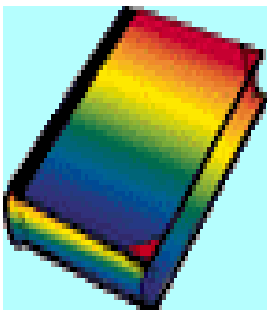
Suche ein Buch über **Ritter** mit einem **orangefarbenen Signaturschild** (unten).



Suche ein Buch mit einem **orangefarbenen Signaturschild** (unten) und einem **Interessenaufkleber** (oben), auf dem „**Fantastisches**“ steht.



Suche ein **Comic**.



Suche ein Buch mit einem **orangefarbenen Signaturschild** (unten) und einem **Interessenaufkleber** (oben), auf dem „**Schreibschrift**“ steht.



Suche ein Buch mit einem **orangefarbenen Signaturschild** (unten) über den Körper.



Suche ein Buch mit einem **orangefarbenen Signaturschild** (unten) und einem Interessenaufkleber „**Krimi**“ (oben).



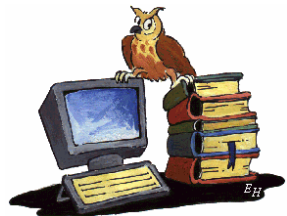
Suche ein Buch mit einem **orangefarbenen Signaturschild** (unten) und einem Interessenaufkleber „**Abenteuer**“ (oben).



Wie viel kostet eine **Kopie** in der Bücherei? Suche den Kopierapparat!



Wie lange darf man Bücher **ausleihen**?



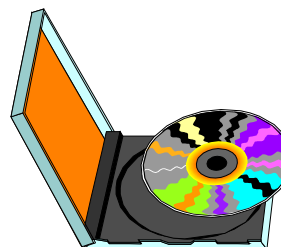
Wann hat die Bibliothek **geschlossen**?



Was brauchst Du, um Bücher auszuleihen?



Was **kostet** ein Bibliotheksausweis?



Wie lange kannst Du CD-ROMs **ausleihen**?

3.3 Auswahl von Buchtiteln zum Thema Lesen und Buchstaben (geeignet zum Vorlesen im Rahmen einer Führung)

Bilderbücher

Abgeschlossen / Marjan De Smet & Marja Meijer. Dt. Bearb.: Andrea Grotelüschen
- Oldenburg : Lappan, 2001. - [26] S. : überw. Ill. ; 21 x 29 cm. -
ISBN 3-8303-1026-9 Pp. : DM 24,80

1 Abgesc

Allance, Mireille d:

Robbi und das neue Buch / Mireille d´Allance. [Aus dem Franz. Von Markus Weber und Susanne Koppe] . - Frankfurt am Main : Moritz, 2001. - [26] S. : überwiegend Ill ; 27 cm. -

ISBN 3-89565-121-4 Pp. : DM 19,80

1 Allanc

Baltscheit, Martin:

Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte / Martin Baltscheit. - Zürich : Bajazzo-Verl., 2002. - [32] S. : überw. Ill. ; 20 x 31 cm. -

ISBN 3-907588-36-3 Pp. : EUR 13.00, sfr 23.00

1 Baltsc

Biet, Pascal:

Der kultivierte Wolf / Pascal Biet. [Übers.: Andrea Grotelüschen]. - Oldenburg : Lappan, 1999. - [26] S. : überw. Ill.. -

ISBN 3-89082-232-0

1 Biet

Browne, Anthony:

Ich liebe Bücher. - Oldenburg : Lappan, 1990. - (20) S. : Zahlr. Ill. - A.d. Engl.

ISBN 3-89082-093-X DM 14,80

1 Brow

Bruna, Dick:

Ich kann lesen / Dick Bruna. Aus dem Niederländ. Von Sabine von Bülow. - München : Parabel, 1998. - [28] S. ; 16 cm. -

ISBN 3-7898-0436-3 Pp. : DM 7.80, sfr 7.80, S 57.00

1 Bruna

Anderson, Lena:

Hase Will Eine Geschichte Vorlesen. - Reinbek : Carlsen, 1989. - (18) S. : Nur Ill.. -

A.d. Schwed..

ISBN 3-551-11673-3 Dm 9,80

1 ANDE

Heidelberg, Nikolaus:

Ein Buch für Bruno / Nikolaus Heidelberg. - 2. Aufl. - Weinheim : Beltz und Gelberg, 1997. - 36 S. : überw. Ill. -

ISBN 3-407-79194-1 Pp. : DM 26.00

1 Heidel

Jeram, Anita:

Du bist mein Lieblingsbuch / Anita Jeram. Dt. von Hans TenDoornkaat. - Aarau ; Frankfurt am Main : Sauerländer, 2002. - [28] S. : überw. Ill. ; 27 cm. -

1 Jeram

Lionni, Leo:

Der Buchstabenbaum / Leo Lionni. Dt. von Fredrik Vahle. - München :

Middelhauve, 1999. - [30] S. : Ill. ; 23 cm. -

(Middelhauve -Broschur)

ISBN 3-7876-9334-3 kart. : DM 9.80, sfr 9.80, S 72.00

EST: The alphabet tree <dt.>

1 Lionni

MacPhail, David:

Emma und der kaputte Fernseher / David McPhail. - Wien u.a. : Betz im Verlag

Ueberreuter, 1984. - 24 S. : überw. Ill. -

Aus dem Engl. übers..

ISBN 3-219-10300-6 DM 12,80

1 Macp

Maus, die Maus, liest und liest / Geschichte: Hanna Johansen. Bilder: Klaus Zumbühl. -

Zürich : Orell Füssli, 2000. - 24 S. : überw. Ill. -

ISBN 3-280-02910-4 Pp. : DM 14,80

1 Maus

Maus, die Maus, liest ein langes Buch / Hanna Johansen. Bilder: Klaus Zumbühl.

- Zürich : Orell Füssli, 2000. - 24 S. : überw. Ill. -

ISBN 3-280-02911-2 Pp. : DM 14,80

1 Maus

Müller, Jörg:

Das Buch im Buch im Buch / Jörg Müller. - 1. Aufl. - Aarau ; Frankfurt am Main :

Sauerländer, 2001. - [32] S. : überw. Ill. ; 32 cm. -

ISBN 3-7941-4860-6 Pp. : DM 34,95 , EUR 17.87

1 Müller

Slupetzky, Stefan:

O Berta! Verschwinde aus diesem Buch! Stefan Slupetzky. - München : Parabel,

1997. - [24] S. : überw. Ill. ; 28 cm. -

(Parabel -Bilderbuch)

ISBN 3-7898-0447-9 Pp. : DM 22,80

1 Slupet

Thompson, Colin:

Für immer leben / Colin Thompson. _Übers. Hildegard Kraheâ. - 3. Aufl.. - Oldenburg : Lappan, 1996. - _32â S. : überw. Ill.. - ISBN 3-89082-158-8 Pp. : DM 25,00

1 Thom

Tut Mir Leid : 12 Fabelhafte Ausreden für Vergessliche Kinder. - Reinbek : Carlsen, 1988. - : 36 S.. - (Reinbeker Kinderbücher)

A.d. Engl..

ISBN 3-551-51390-2 pp. : Dm 19,80

1 Tut

Das verbotene Buch / von Edith Nesbit. Ill. Von Inga Moore. Aus dem Engl. übers. von Reinhard Tiffert. - Hamburg : Ed. Riesenrad, 2001. - [54] S. : zahlr. Ill. ; 30 cm. - (Riesenrad)

ISBN 3-935746-11-3 Pp. :

1 Verbot

Erzählungen für Kinder von 6 bis 9 Jahren

Biermann, Franziska:

Herr Fuchs mag Bücher! / Franziska Biermann. - Orig.-Ausg.. - Reinbek bei Hamburg : Rowohlt-Taschenbuch-Verl., 2001. - [68] S. : überw. Ill. ; 24 cm. - (rororo-Rotfuchs ; 21149)

ISBN 3-499-21149-1 kart. : DM 19,90, EUR 10,50

4.1 Bierma (39)

Die Buchstabenmaus / Text: Eveline Hasler. Bilder: Lilo Fromm. - Orig.-Ausg.. - München : Dt. Taschenbuch-Verl., 1994. - 30 S. : zahlr. Ill.. - (dtv ; 75034 : dtv junior : Lesebär : große Druckschrift)

ISBN 3-423-75034-0 kart. : DM 8,90

4.1 BUCHST

Bydlinski, Georg; Holland, Carola:

Der dicke Kater Pegasus : seltsame Geschichten / Georg Bydlinski ; Carola Holland. - Wien : Dachs-Verl., 2000. - 44 S. : zahlr. Ill.. -

ISBN 3-85191-201-2 Pp. : DM 23,00

4.1 Bydlin (6)

Frisch, Otto von; Otte, Angelika:

Das Tüpfelchen auf dem i / Text Otto von Frisch. Bilder Angelika Otte. - 1.

Aufl.. - Würzburg : Arena, 1981. - _50â S. : zahlr. Ill.. -

ISBN 3-401-03946-6 Pp. : DM 18,80

4.1 Frisch (8)

Der kleine Ritter lernt lesen / Claudia Ondracek. Ill. von Peter Nieländer. -
1. Aufl. - Bindlach : Loewe, 2002. - 22, [6] S. : zahlr. Ill. ; 30 cm. -
(Mein erstes LeseBilderBuch)
ISBN 3-7855-4340-9 Pp. : EUR 8.90 (DE), EUR 9.20 (AT), sfr 16.30

4.1 Kleine (46)

Könnecke, Ole:

Fred und die Bücherkiste / Ole Könnecke. - Berlin : Elefanten Press, 1995. -
[44] S. ; 22 cm. -
(Elefanten-Press-Kinderbücher)
ISBN 3-88520-557-2 Pp. : DM 16.90

4.1 Koen 2)

Millan, Jose Antonio:

Die kleine Geschichte, die ein großes Buch werden wollte / Jose Antonio
Millan. Mit Ill. von Perico Pastor. Aus dem Span. von Ariane Böckler. - 1.
Aufl. - München : Bertelsmann, 1999. - 79 S. : Ill. ; 22 cm. -
ISBN 3-570-12358-8 Hgewebe : DM 16.90
EST: C., el pequeno libro que aun no tenia nombre <dt.>

4.1 Millan

Nahrgang, Frauke:

Katja und die Buchstaben / Frauke Nahrgang. - Weinheim : Beltz und Gelberg,
1995. - 140 S. ; 19 cm. -
(Gulliver-Taschenbuch ; 212 : Gulliver für Kinder)
Lizenz des Anrich-Verl., Weinheim.
ISBN 3-407-78212-8 kart. : DM 10.80

4.1 Nahr (33)

Leopoldo und der Bücherberg / Susanna Tamaro. Mit Bildern von Ute Krause. Aus
dem Ital. von Christine Stemmermann. - Zürich : Diogenes, 1999. - 37 S. :
zahlr. Ill. ; 25 cm. -
ISBN 3-257-00856-2 Pp. : DM 24.90
EST: Papirofobia <dt.>

4.1 Tamaro (8)

Wieslander, Jujja:

Mama Muh und die Krähe. - Hamburg : Oetinger, 1995. - 128 S. : Ill.. -
A.d. Schwed. ; (39, 52).
ISBN 3-7891-5105-X pp. : Dm 19,80

4.1 Wiesla

3.4 Diaserien zu Bilderbüchern

Biet, Pascal:

Der kultivierte Wolf / Pascal Biet. [Übers. : Andrea Grotelüschen]. - Oldenburg : Lappan, 1999. - [26] S. : überw. Ill. ; in Mappe & 13 Dias. - ISBN 3-89082-232-0

7 Biet

Boujon, Claude:

Die Bücherhasen / Claude Boujon. Aus dem Franz. Von Leslie Giger. - Frankfurt am Main :Moritz, 1994. - 17 Bl. : überwiegend Ill. ; in Mappe & 21 Dias. - Einheitssacht. : Un beau livre <dt.>. ISBN 3-89565-012-9

7 Boujon

Jules Ratte oder selber lernen macht schlau: eine Geschichte in Versen / von Peter Hacks. Mit Ill. Von Klaus Ensikat. - München : Middelhauve, 1995. - [15] Bl. : überw. Ill. ; in Mappe & Dias. -

(Bibliothek Peter Hacks; Bd. Nr. 18 : Middelhauve-Bilderbuch)

ISBN 3-7876-9396-3

7 Jule

Tom Tapiert, Bücherdetektiv / erzählt von Jean-Baptiste Baronian. Mit Bildern von Laurence L. Ins Dt. übertr. Von Tina Kleine. - München : Ars-Ed., c 1996. -

[26] S. : überw. Ill. ; in Mappe & 13 Dias. -

ISBN 3-7607-1208-8 DM 52,80

EST: Rouletapir <dt.>

7 Tom

Wiesmüller, Dieter:

Komm mit, Moritz / Dieter Wiesmüller. - 2. Aufl.. - Aarau [u.a.] : Sauerländer, 1990. - [18] Bl. : überw. Ill. & 19 Dias. -

ISBN 3-7941-2995-4

7 Wiesmu

3.5 Internetadressen

www.lesedock.de

Stadtbücherei Göppingen

www.stabi.fto.de

Stadtbibliothek Rosenheim

www.stadtbibliothek.rosenheim.de

Stadtbibliothek Marburg

<http://www.stadtbuecherei-marburg.de/detail/21149>

Hamburger Bücherhalle

<http://www.buecherhallen.de/default.cfm?name=kompakt/main.cfm?kat=687&show=no>

Klassenführungen verschiedenster Bibliotheken

http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/medienpaedagogik_lesefoerderung/spielerisch

<http://www.bildungspartner.nrw.de/FachThema/Kooperationsmethoden/klassenfuehrungen.pdf>

3.6 Sekundärliteratur

Groeben, Norbert: Lesekompetenz - Bedingungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim [u.a.], Juventa, 2002

Stiftung Lesen Schriftenreihe "Lesewelten" Leseverhalten in Deutschland im neuen Jahrtausend " - eine Studie der Stiftung Lesen

Vom Entdecker zum Rechercheprofi - Klassenführungen im Projekt „Öffentliche Bibliothek und Schule - neue Formen der Partnerschaft“ - Gütersloh: Bertelsmann Stiftung, 1998

Näger, Sylvia: Kinderverse, Reim und Rap - Lyrik in KiTa und Kindergarten In: Kiga heute , 5/2002

Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen. Deutsch - Düsseldorf, Kultusministerium des Landes Nordrhein-Westfalen, Heft 2001

Richtlinien und Lehrpläne für die Hauptschule in Nordrhein- Westfalen. Deutsch - Düsseldorf, Kultusministerium des Landes Nordrhein-Westfalen, Heft 3201

Richtlinien und Lehrpläne für die Realschule in Nordrhein-Westfalen. Deutsch Düsseldorf, Kultusministerium des Landes Nordrhein-Westfalen, Heft 3315

Richtlinien und Lehrpläne für das Gymnasium - Sekundarstufe 1 in Nordrhein-Westfalen. Deutsch - Düsseldorf, Kultusministerium des Landes Nordrhein-Westfalen, Heft 3409

Bilderbücher im Blickpunkt verschiedener Wissenschaften und Fächer - Bamberg: Nostheide, 1990, S. 1

Zeitschriften

Julit
Grundschule
Eselsohr
Kiga heute

Richtlinien und Lehrpläne

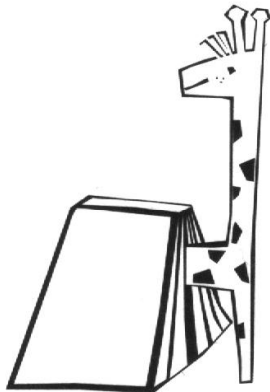
Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule des Landes Nordrhein-Westfalen
Richtlinien und Lehrpläne für die Gesamtschule des Landes Nordrhein-Westfalen
Richtlinien und Lehrpläne für die Hauptschule des Landes Nordrhein-Westfalen
Richtlinien und Lehrpläne für die Realschule des Landes Nordrhein-Westfalen
Richtlinien und Lehrpläne für das Gymnasium des Landes Nordrhein-Westfalen

⇒ **Haben Sie noch Fragen zu den Konzepten?**

Kontakt:

Katja Knoblauch
Stadtbüchereien Düsseldorf

E-Mail: katja.knoblauch@stadt.duesseldorf.de



Redaktion:

Susanne Krüger, Hochschule der Medien, kruegers@hdm-stuttgart.de
Peter Marus, Hochschule der Medien, marus@hdm-stuttgart.de

Das Copyright liegt prinzipiell bei der Autorin!

Die Autorin erklärt sich aber einverstanden, dass die Beiträge für kinder- und jugendbibliotheksbezogene Portale (z.B. www.ifak-kindermedien.de, www.schulmediothek.de, www.bibweb.de) ausgewertet werden!