

Aktionsideen 2023

zu den Büchern und Spielen der Lese- und Medienbox

für Kinder von
6 bis 10 Jahren



LESESTART

weil uns

LESEN

weiterbringt

Ein Projekt für Kinder mit Fluchterfahrung

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Stiftung Lesen

Neugierig sein: Eine Superkraft!

Vorlesen, Erzählen und Spielen mit Kindern mit Fluchterfahrung

Alles ist neu, so viel ist anders: Was hilft Kindern, sich in einem neuen Umfeld zurechtzufinden? Was unterstützt sie dabei, eine neue Sprache zu lernen? Und wie können sie dabei einfach sie selbst sein? Diese Fragen sind nicht leicht zu beantworten. Aber zum Lernen und Einleben bringen Kinder die idealen Anknüpfungspunkte immer schon mit: Sie lieben spannende Geschichten, sind wissbegierig und am meisten Freude machen Spielen und interessante Aktivitäten auf Augenhöhe.

Eine Mischung aus gemeinsamem Vorlesen, Erzählen und Spielen unterstützt Kinder mit Fluchterfahrung dabei, neue Beziehungen zu knüpfen und sich ihr neues Umfeld auf ihre eigene Weise zu erschließen.

Die Lese- und Medienbox 2023 hält 15 Bücher und Spiele bereit, die sich besonders gut für die Arbeit mit geflüchteten Kindern im Alter von 6 bis 10 Jahren eignen: Die bildstarken Titel setzen keine Sprachkenntnisse voraus und laden zum spielerischen Entdecken, Suchen und Kommunizieren ein. Zu jedem Buch und Spiel finden Sie in dieser Broschüre Aktionsideen, die leicht und mit wenigen Materialien umzusetzen sind.

**Wir wünschen Ihnen und
den Kindern viel Freude dabei!**

*Ihr Team von »Lesestart:
Weil uns Lesen weiterbringt«*



Vier Praxistipps zum Einstieg

1

Interessen berücksichtigen

Je älter die Kinder sind, desto ausgeprägtere Interessen haben sie bereits. Berücksichtigen Sie diese Vorlieben und greifen Sie Dinge auf, die spannend für die Kinder sind. Tiere sind häufig ein beliebtes Thema oder auch Charaktere, die Kinder weltweit aus den Medien kennen.

2

Kommunikation über Aktionen

Kombinieren Sie die Inhalte mit Aktionen wie Basteln, Forschen, Spielen oder Bewegen. So werden die Themen der Bücher und Spiele erfahrbar.

3

Kurze Häppchen

Das reine Vorlesen sollte bei Kindern dieser Altersgruppe nicht länger als 20 Minuten dauern. Generell gilt: Je jünger die Kinder, desto kürzer sollten Vorleseeinheit und Anschlussaktion im Hinblick auf die Konzentrationsfähigkeit sein.

4

Anschaun und ins Gespräch kommen

Bei Kindern mit geringen Deutschkenntnissen ist Vorlesen im klassischen Sinne oft nicht möglich. Über die Bilder in den Büchern werden Geschichten aber trotzdem erlebbar. Beim gemeinsamen Anschauen können ganz nebenbei Wörter gelernt werden und Fragen wie »Wie heißt das in deiner Sprache?« drücken eine Wertschätzung für die Herkunftssprache eines Kindes aus.

Hinweise zu den Aktionstipps

Altersangabe

Sie bietet eine erste Orientierung, ab welchem Alter ein Spiel oder Buch geeignet ist. Viele der Titel sind auch noch für deutlich ältere Kinder interessant!



z. B. ab 6 Jahre

Gruppengröße

Zu allen Medien schlagen wir Ihnen eine Gruppengröße für Vorleseaktionen vor.



z. B. bis zu 5 Kinder

Kategorien

Diese Symbole zeigen Ihnen auf einen Blick, um was für eine Aktion es sich handelt.



Basteln



Entdecken



Bewegen

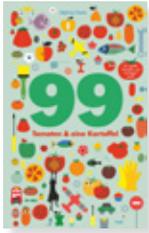


Eltern-Kind



Spielen

Medienübersicht



99 Tomaten & eine Kartoffel
Ein großer Wimmel- und Suchspielspaß

› Seite 6



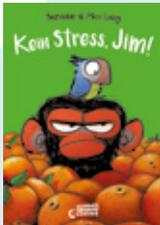
Durch die ganze Nacht
Menschen, die arbeiten, während wir schlafen

› Seite 8



Ich zeig dir meine Welt
Entdecke, wie wir Kinder leben

› Seite 10



Kein Stress, Jim!

› Seite 12



klein & groß
Ein Tierbaby-Memo

› Seite 14



Meine wimmelige Weltreise

› Seite 16



Pantomime für Kinder

› Seite 18



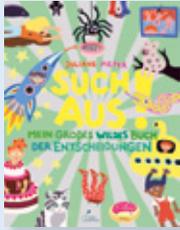
Spinne spielt Klavier
Geräusche zum Mitmachen

› Seite 20



Und heute?

› Seite 24



Suche aus!
Mein großes
wildes Buch der
Entscheidungen

› Seite 22



**Was für unfassbare
Sachen echte Drachen
gerne machen**

› Seite 26



Das magische Baumhaus
Im Tal der Dinosaurier

› Seite 28



Die Eiskönigin II
Der Manga

› Seite 30



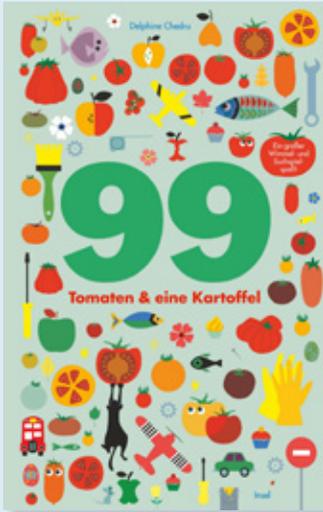
Ubongo! Mini
Das wilde Puzzlespiel

› Seite 32



Wilde Natur
Entdecke Tiere und
Pflanzen im Wald,
am Wasser und
in der Stadt

› Seite 34



ab 6
Jahre

bis 5
Kinder

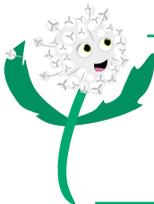
99 Tomaten & eine Kartoffel

Ein großer Wimmel- und Suchspielspaß!

© Insel

Delphine Chedru

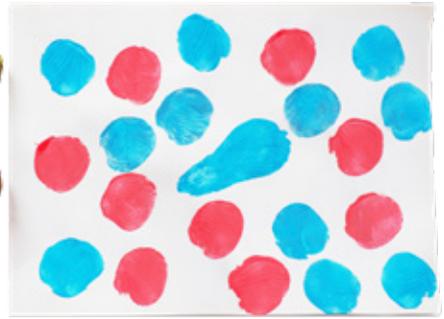
Auf jeder kunterbunten Wimmelseite dieses Buches hat sich eine Sache versteckt, die anders ist als die anderen. Entdecken die Kinder den Seestern unter den Fischen oder die Birne unter den Äpfeln? Dann kann es direkt mit den anderen Suchaufträgen weitergehen!



Tipp: Doppelseite für Doppelseite geht abwechselnd eines der Kinder auf die Suche. So kommen alle an die Reihe und können ihren Spürsinn unter Beweis stellen.



Eltern-Kind Obstdruck-Suchbilder



Nach dem Vorbild des Buches können die Kinder mit Obst- oder Gemüsedruck eigene Suchbilder gestalten. Benötigt werden Finger- oder Wasserfarben, Obst und Gemüse (wie z. B. Kartoffeln, Äpfel, Zitronen, Orangen, Birnen), Papierbögen, Küchenmesser und Schälchen. Laden Sie die Familien ein, mitzuwirken und zu unterstützen. Zeigen Sie zum Einstieg das Buch und bringen Sie ggf. ein vorbereitetes Beispielbild mit.

- Das Obst und Gemüse wird mit Unterstützung der Familien in Scheiben oder Hälften geschnitten.
- Die so entstandenen Stempel werden in kleine Schälchen mit Finger- oder Wasserfarbe getunkt und viele Male auf das Papier gestempelt.
- Dann kann entweder der Stempel verändert werden (z. B. ein Stück abschneiden) oder ein anderes Obst oder Gemüse zum Einsatz kommen.
- Wenn die Bilder getrocknet sind, beginnt der Suchspaß:
Welche Dinge auf jedem Bild sind anders? Und wie viele sind es?
Gemeinsam werden sie benannt und nachgezählt.



Spielen Was ist anders?

Bei diesem Spiel sind genaues Beobachten und Konzentration gefragt.

- Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind beginnt und schaut sich die anderen Kinder ganz genau an.
- Dann geht es vor die Tür.
- Nun wird eine Veränderung im Kreis vorgenommen, z. B. zwei Kinder tauschen die Plätze, ein Schuh wird ausgezogen oder ein Pullover falsch herum angezogen.
- Dann wird das Kind wieder hereingerufen: Erkennt es, was anders ist?
- Natürlich darf die Gruppe beim Entdecken und Benennen der Veränderung unterstützen!



ab 6
Jahre

bis 5
Kinder

Durch die ganze Nacht

Menschen, die arbeiten, während wir schlafen

© Beltz & Gelberg

Polly Faber | Harriet Hobday (Illustration)

Wenn die Sonne untergeht, ist es Zeit zum Schlafen. Jedoch nicht für alle! Denn vom Bäcker über die Hebamme bis zur Polizistin arbeiten viele Menschen auch nachts. Was sie dabei Spannendes erleben, zeigt dieses Bilderbuch.



Tip: Lassen Sie die Kinder das Buch zunächst selbstständig in einer kleinen Gruppe betrachten. Welche Berufe interessieren sie besonders? Was können sie bereits benennen?



Basteln **Sternenhimmelbilder**

Für diese funkelnden Bilder werden weißes Papier, bunte Wachsmalstifte und spitze Gegenstände zum Kratzen (z. B. Zahnstocher oder Büroklammern) benötigt. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit.



- Zunächst malen die Kinder mit Wachsmalstiften ein kunterbuntes Bild. Auf dem Blatt sollte möglichst kein Weiß mehr zu sehen sein.
- Dann wird mit einem schwarzen Wachsmalstift über das gesamte Blatt gemalt, bis alle Farben verschwunden sind.
- Nun werden mit dem spitzen Gegenstand Sterne auf das Blatt gekratzt. Die schwarze Schicht verschwindet und die bunten Farben kommen zum Vorschein.
- *Variante: Es können auch Häuser oder Landschaften gemalt werden, über denen der nächtliche Sternenhimmel erstrahlt.*



Spielen **Berufe raten**

Betrachten Sie gemeinsam die im Buch dargestellten Berufe. Überlegen Sie zusammen mit den Kindern passende Bewegungen oder machen Sie ein Pantomimespiel daraus, indem Sie die Kinder spontan etwas vorspielen lassen.

- Alle Kinder sitzen im Kreis. Das Buch liegt in der Mitte.
- Beginnen Sie und wählen Sie einen Beruf aus dem Buch aus. Machen Sie passende Bewegungen vor.
- Erraten die Kinder, um welchen Beruf es geht? Sie benennen ihn oder zeigen auf die entsprechende Abbildung im Buch.
- Dann ist eines der Kinder an der Reihe.



ab
6
Jahre

bis
5
Kinder

Ich zeig dir meine Welt

Entdecke, wie wir Kinder leben

© Penguin Junior

Nicola Edwards | Andrea Stegmaier (Illustration)

Wie wir wohnen, essen, spielen, schlafen, zur Schule gehen und miteinander sprechen, hat viel damit zu tun, wo auf der Welt wir leben oder wo wir herkommen. In diesem Bilderbuch lassen sich spannende Unterschiede – und Gemeinsamkeiten – entdecken!



Tipp: Gehen Sie zusammen mit den Kindern auf Entdeckungstour rund um die Welt: Welche Dinge kennen die Kinder? Was können sie bereits benennen?



Basteln

Das esse ich gern!

Nach dem Vorbild von Seite 26 und 27 des Buches können die Kinder einen Teller mit ihrem Lieblingsessen gestalten. Bringen Sie dazu weiße Pappteller und bunte Filzstifte sowie ggf. Lebensmittelprospekte, Kleber und Scheren mit.

- Jedes Kind bekommt einen Pappteller.
- Mit den Filzstiften malen die Kinder ihr Lieblingsgericht auf den Teller oder schneiden Lebensmittel, die sie gern mögen, aus Prospekten aus und kleben sie auf.
- Dann werden alle Teller einander vorgestellt. Beginnen Sie, zeigen Sie den Kindern Ihren Teller und sagen Sie: »Ich esse gern ...!«
- Nun sind die Kinder an der Reihe und zeigen reihum ihre Teller. Unterstützen Sie beim Benennen der Lieblingsgerichte.



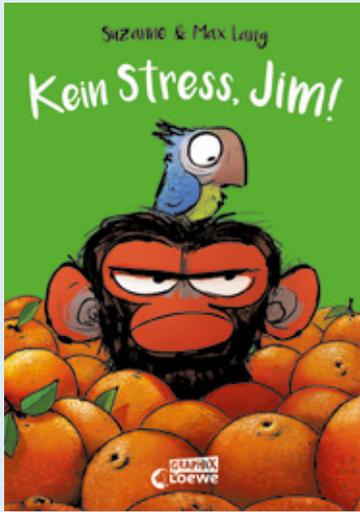
Eltern-Kind

Alle unsere Sprachen

Mit dieser Aktionsidee können Sie die Sprachen der Kinder in Ihrer Einrichtung sichtbar machen und dazu einladen, die Umgebung in verschiedenen Sprachen zu entdecken. Laden Sie die Eltern ein, bei dieser gemeinsamen Aktion mitzuwirken. Stellen Sie bunten Tonkarton, Stifte und Klebeband bereit.

- Von Stühlen über Tische und Schränke bis hin zu Fenstern, Lampen oder dem Fußboden gibt es im Raum viele Dinge zu entdecken – und in verschiedenen Sprachen zu benennen!
- Wählen Sie jeweils eine Sache aus. Benennen Sie sie gemeinsam mit den Familien in verschiedenen Sprachen.
- Die Bezeichnungen werden dann mit Unterstützung der Eltern auf die Kärtchen geschrieben. Die Kärtchen können von den Kindern noch verziert werden.
- Dann werden sie mit Klebeband an den Gegenständen befestigt und die Kinder können Vergleiche zwischen den verschiedenen Schriftzeichen anstellen.





ab
6
Jahre

bis
5
Kinder

Kein Stress, Jim!

© Loewe Graphix

Suzanne Lang | Max Lang (Illustration)

Herrlich, so ein ruhiger Morgenspaziergang, findet Affe Jim. Doch ehe er sich versieht, sind Gorilla, Giraffe, Stachelschwein und Co. mit von der Partie. Wie gut, dass Jim seine Stress-Orange dabei hat – zumindest bis sie platzt. Ob die Tiere gemeinsam Ersatz finden?



Tipp: Die im Comicstil verfasste Geschichte lässt sich gut anhand der Bilder entdecken. Ihre kurzen Sätze eignen sich auch für Kinder, die das Lesen üben möchten.



Bewegen

Affen außer Rand und Band

Bei diesem Bewegungsspiel können die Kinder ordentlich Dampf ablassen. Benötigt werden etwas Platz und, falls vorhanden, eine Trommel oder Klangschaale.

- Machen Sie zu Beginn gemeinsam in der Gruppe nach, wie Affen sich bewegen und brüllen.
- Auf das Signal mit Trommel oder Klangschaale (alternativ: in die Hände klatschen) springen und sausen die Kinder als Affen brüllend und mit den Armen fuchtelnd durch den Raum.
- Wenn das Zeichen erneut ertönt, setzen die Affen sich hin, essen pantomimisch eine Banane und ruhen sich aus.
- Beim erneuten Signal rast die Affenbande wieder los.



Basteln

Entspannungsball basteln

Statt einer Orange eignet sich auch ein kleiner Ball, um Stress oder Wut abzubauen. Sie benötigen Frischhaltefolie, zwei Luftballons pro Ball, Mehl, Teelöffel, Scheren und Filzstifte.

- Die schmalen Enden der beiden Ballons werden abgeschnitten.
- Dann wird etwas Mehl auf ein Stück Frischhaltefolie gegeben (ca. 8 bis 10 Teelöffel).
- Die Folie wird zu einer Kugel geformt und durch Zusammendrehen der Enden möglichst luftdicht verschlossen.
- Nun wird das Mehlsäckchen vorsichtig in den Ballon gesteckt und die entstehende Kugel in Form gedrückt.
- Jetzt noch den zweiten Ballon über die Kugel ziehen, am besten so, dass die Öffnung diesmal auf der anderen Seite ist.
- Mit einem Filzstift lässt sich noch ein Gesicht auf den Entspannungsball malen. Nun ist er einsatzbereit und kann geknetet werden, wann immer Entspannung gefragt ist.





ab 6
Jahre

bis 5
Kinder

klein & groß

Ein Tierbaby-Memo

© Laurence King
Gerrard Gethings

Zwei gleiche Abbildungen finden – darum geht es bei den meisten Memospielen. Auf diesen Spielkärtchen bilden jedoch immer ein Tierbaby und das ausgewachsene Tier ein Paar. Das bietet tolle Möglichkeiten, ihre Namen, Laute und passende Adjektive zu entdecken.



Tipp: Schauen Sie zum Einstieg gemeinsam alle Karten an. Welche Tiere können die Kinder bereits benennen?



Spielen

Zu wem gehöre ich?

Wählen Sie zur Vorbereitung für dieses Spiel so viele Paare aus dem Tierbaby-Memo aus, dass jedes Kind eine Karte bekommt. Außerdem benötigen Sie einige Tücher (alternativ Kissen, Reifen oder Servietten) und Musik (Smartphone, CD-Player).

- Verteilen Sie Tücher in der Anzahl der Paare auf dem Fußboden.
- Jedes Kind erhält ein Kärtchen des Memospiels, das den anderen nicht gezeigt werden darf.
- Starten Sie die Musik. Alle Kinder bewegen sich durch den Raum.
- Wenn die Musik stoppt, finden sich immer zwei Kinder auf einem Tuch zusammen und zeigen sich ihre Tiere. Passen sie zusammen? Dann darf sich das Paar gemeinsam an den Rand setzen.
- Falls nicht, bewegen sich die Kinder weiter durch den Raum. Beim nächsten Signal treffen sie ein anderes Kind auf einem Tuch. Passt es diesmal?
- Das Spiel dauert so lange, bis sich alle Paare gefunden haben.
- *Variante: Die Kinder können sich auch wie ihr Tier durch den Raum bewegen und versuchen, anhand der Bewegungen ihre Partnerin oder ihren Partner zu finden.*



Basteln

Igelfamilie aus Blättern

Aus gesammelten und getrockneten Blättern und braunem Tonkarton entsteht bei dieser Idee eine Igelfamilie. Dazu braucht es außerdem Scheren, Kleber, Filzstifte und ggf. Pappe.

- Auf dem braunen Tonpapier werden zunächst Igelkörper in unterschiedlicher Größe aufgemalt. Stellen Sie ggf. Schablonen aus Pappe bereit.
- Dann werden die Igel ausgeschnitten und ihre Körper mit Laub beklebt. Die Köpfe werden dabei ausgespart!
- Abschließend noch die Gesichter aufmalen. Fertig!





ab 6
Jahre

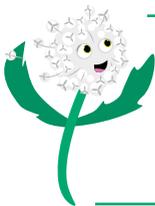
bis 3
Kinder

Meine wimmelige Weltreise

© frechverlag GmbH

Paula Bossio (Illustration)

Von den Tiefen des Weltraums über die Weiten des Himmels, die Berge, Wälder, Städte und das Meer bis sogar unter die Erde gibt es auf dieser Weltreise so viel Spannendes zu sehen, dass das Buch immer und immer wieder zur Hand genommen werden kann.



Tipp: Hier gibt es so vieles zu entdecken und zu benennen – starten Sie am besten mit wenigen Kindern und einer Doppelseite. Die Lösungen zu den teilweise recht kniffligen Suchaufträgen gibt es hinten im Buch.



Basteln

Weltraumraketen basteln

Für diese Idee benötigen Sie lange Papprollen (z. B. von Küchenpapier), Wasserfarben und Pinsel, farbigen Tonkarton, Tonpapierreste, Kleber und Scheren. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit.

- Zunächst wird die Papprolle einfarbig mit Wasserfarbe angemalt.
- Aus Tonkarton werden pro Rakete vier Dreiecke aus farbigem Tonkarton ausgeschnitten (Länge ungefähr 8 cm). Stellen Sie ggf. eine Schablone zur Verfügung.
- Die Dreiecke werden an der langen Seite eingeschnitten, sodass sie als Flügel ans untere Ende der Rolle gesteckt werden können.
- Aus farbigem Tonpapier wird nun ein Halbkreis ausgeschnitten (ca. 14 cm Durchmesser), zu einer Spitze gerollt und zusammengeklebt.
- Die Spitze wird am oberen Ende der Rakete festgeklebt.
- Nun kann aus buntem Papier noch ein rundes Fenster ausgeschnitten und aufgeklebt werden. Fertig!



Spielen

Ich sehe was, was du nicht siehst

Die farbenfrohen Seiten des Buches eignen sich gut, um in kleiner Gruppe spielerisch in die Welt der Farben einzutauchen. Bringen Sie ggf. zur Unterstützung vorbereitete Pappkärtchen in verschiedenen Farben mit.

- Schlagen Sie eine Doppelseite auf und wählen Sie z. B. einen roten Gegenstand aus. Sagen Sie: »Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist rot.« Zeigen Sie dazu das rote Farbkärtchen.
- Was entdecken die Kinder in dieser Farbe auf der Doppelseite? Reihum dürfen sie es zeigen und benennen. Unterstützen Sie dabei.
- Nun beginnt das eigentliche Spiel: Wer findet als Erstes den Gegenstand, den Sie im Kopf haben? Das Kind, das die gesuchte Sache entdeckt, ist als Nächstes an der Reihe.



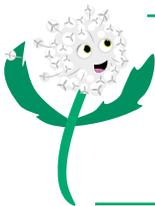
ab 6
Jahre

bis 8
Kinder

Pantomime für Kinder

© moses

Tiere, Berufe, Aktivitäten, Fahrzeuge und besondere Wesen halten die vierzig bunten Kärtchen dieses Spiels bereit. Gespielt wird in zwei Teams und für jeden richtig erratenen, pantomimisch dargestellten Begriff gibt es einen Punkt. Wer gewinnt?



Tip: Die gesuchten Begriffe sind auf den Karten jeweils abgedruckt. Betrachten Sie die Karten am besten vor dem Spiel gemeinsam und benennen die dargestellten Dinge.



Entdecken

Ich mag ...

Bei diesem Spiel können die Kinder einander zeigen, was sie gern mögen.

- Sortieren Sie zur Vorbereitung aus dem Pantomimespiel alle Tiere und Tätigkeiten aus. Legen Sie sie mit den Bildern nach oben in der Mitte aus.
- Beginnen Sie und wählen Sie eine Karte aus. Zeigen Sie sie den Kindern und sagen Sie: »Ich mag Katzen.« oder »Ich mag tanzen.«
- Dann ist das Kind neben Ihnen an der Reihe und darf eine Karte auswählen. Es zeigt sie der Gruppe und formuliert, was es mag. Unterstützen Sie dabei.
- Am Ende kann jeweils noch die Frage »Und ihr?« gestellt werden. Dann stehen alle Kinder auf, die die Sache ebenfalls mögen.



Basteln

Spielkarten basteln

Bestimmt fallen den Kindern noch weitere Tiere, Berufe oder Aktivitäten ein, um die sie das Spiel erweitern können. Stellen Sie weißen Tonkarton und Filzstifte zur Verfügung.

- Zunächst werden auf den Tonkarton Karten aufgezeichnet. Als Schablone können die Spielkarten dienen. Dann werden die Kärtchen ausgeschnitten.
- Nun malt jedes Kind ein weiteres Tier, eine weitere Aktivität oder einen weiteren Beruf auf sein Kärtchen.
- Am unteren Kartenrand wird wie bei den Spielkarten Platz gelassen.
- Nun zeigen die Kinder sich gegenseitig ihre Karten.
- Benennen Sie gemeinsam, was darauf zu sehen ist, und schreiben Sie das Wort auf die Karte.





ab 6
Jahre

bis 5
Kinder

Spinne spielt Klavier

Geräusche zum Mitmachen

© Carlsen

Benjamin Gottwald

Spinne spielt Klavier und wir hören – nichts! Denn die Geräusche zu den kunterbunten Illustrationen können die Kinder Seite für Seite selbst beisteuern: vom brüllenden Löwen über den gähnenden Mann bis zum trommelnden Mädchen. Viel Spaß dabei!



Tipp: Reihum darf jedes Kind eine (Doppel-)Seite auswählen und das passende Geräusch vormachen.



Spielen **Was hören wir?**

Für dieses Geräuscherätsel benötigen Sie lediglich das Buch – und natürlich gespannte Stille.



- Beginnen Sie und wählen Sie eine Illustration aus dem Buch aus, ohne sie den Kindern zu zeigen. Machen Sie dazu passende Geräusche vor.
- Erraten die Kinder, was gemeint ist? Zum Abschluss können Sie die entsprechende Illustration im Buch gemeinsam betrachten.
- Dann sind reihum die Kinder an der Reihe, passende Geräusche zu einer selbst ausgewählten Seite vorzumachen. Wieder ist genaues Hinhören gefragt.
- *Variante: Um das Spiel zu vereinfachen, können zu den Geräuschen auch passende Bewegungen vorgemacht werden.*



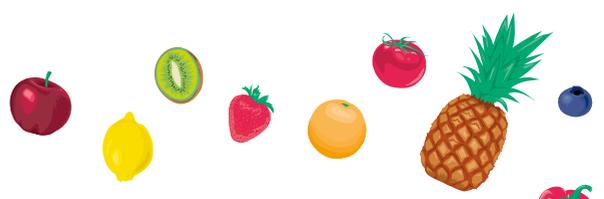
Entdecken **Wie klingen ...?**

Wie klingt Reis? Und wie unterscheidet sich das Geräusch z. B. von Kürbiskernen, Steinchen, Nüssen, Murmeln oder Würfeln? Das kann mit diesen selbst gebastelten Rasseln erforscht werden. Sie benötigen Plastikbecher, Stoffreste und Gummibänder zum Verschließen, verschiedene Füllmaterialien und ggf. bunte Papierreste, Scheren und Kleber zum Verzieren.

- In jeden Plastikbecher werden je nach Größe einige Esslöffel eines Füllmaterials gegeben.
- Dann wird der Becher mithilfe eines kleinen Stücks Stoff und einem Gummiring verschlossen.
- Anschließend können die Instrumente noch mit buntem Papier beklebt und verziert werden.
- Dann heißt es Ohren auf:
Wie klingen die verschiedenen Rasseln?
Wodurch unterscheiden sie sich?
Welcher Klang gefällt den Kindern besonders gut?
- Zu Musik oder selbst gesungenen Liedern können die Instrumente zum Einsatz kommen.



Entdecken Entscheidungsspiel



Passend zum Buch dürfen bei diesem Spiel jede Menge Entscheidungen getroffen werden. Benötigt werden Papier und Filz- oder Buntstifte.

- Wählen Sie ein Thema aus, z. B. Essen. Zeigen Sie den Kindern ein Blatt, das in der Mitte gefaltet wurde. Rechts vom Falz ist ein Apfel zu sehen, links eine Birne.
- Zeigen Sie das Bild und fragen Sie »Apfel oder Birne?« Die Kinder sagen nun reihum, was sie lieber mögen.
- Nach diesem Vorbild gestalten die Kinder eigene Entscheidungsbilder. Natürlich können auch verrückte Dinge nach Vorbild des Buches zur Auswahl gestellt werden.
- Nacheinander zeigen sich die Kinder ihre Bilder und fragen z. B.: »Gurke oder Karotte?« oder »Pizza oder Pommes?«. Unterstützen Sie dabei.
- Die Kinder sagen nun reihum, für welches der beiden sie sich entscheiden würden.



Basteln Quatschklamotten malen

Die lustigen Bilder des Buches machen Lust auf eigene Quatschbilder! Ausgehend von der Illustration des Klamottenbergs auf der Doppelseite »Welche Socken möchtest du anziehen?« malen die Kinder gemeinsam verrückte Outfits. Benötigt werden dazu Papier und Filzstifte. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit.

- Jedes Kind bekommt ein Blatt. Darauf malt es die Silhouette eines Körpers (am besten mit Bleistift) und auf den Kopf eine verrückte Kopfbedeckung. Anschließend wird der Kopf nach hinten gefaltet, sodass er nicht mehr zu sehen ist. Dann wird das Blatt an das nächste Kind weitergereicht.
- Nun malt jedes Kind ein verrücktes Oberteil, knickt das Blatt um und gibt es weiter.
- Es folgen Hose oder Rock und danach noch die Schuhe.
- Zum Schluss werden alle Blätter auseinandergefaltet. Nun heißt es, das verrückteste Outfit zu küren.



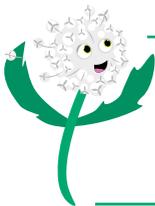
ab 6
Jahre

bis 5
Kinder

Und heute?

© Bohem
Julie Morstad

Jeder Tag steckt voller Möglichkeiten – und in diesem Buch lassen sie sich entdecken! Seite für Seite können die Kinder auswählen: Was würden sie gern am Morgen anziehen? Was möchten sie frühstücken, was unternehmen und womit spielen? Gesprächsanlässe vorprogrammiert!



Tipp: Für welche Dinge würden die Kinder sich entscheiden? Geben Sie ihnen den Raum zu zeigen, was sie anspricht! So ergeben sich viele Anlässe zum Austausch.



Basteln Das bin ich!

Ein Plakat nur über mich! So können die Kinder sich selbst den anderen vorstellen. Sie benötigen große Papierbögen, Wasser- oder Fingerfarben, Bunt- oder Filzstifte, alte Zeitschriften, Prospekte und Kataloge, Scheren und Kleber. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit.

- In die Mitte des Plakats malt jedes Kind sich selbst. Unter das Selbstporträt kann, ggf. mit Unterstützung, der Name geschrieben werden.
- Ringsherum malen die Kinder nun Dinge, die sie gern mögen. Vom Lieblingsessen über Lieblingsspiele bis hin zu Landschaften oder Menschen.
- Auch in den Zeitschriften, Prospekten und Katalogen können die Kinder auf die Suche nach Lieblingsdingen oder -beschäftigungen gehen. Alle Fundstücke werden ausgeschnitten und aufgeklebt.
- Gegenseitig stellen sich die Kinder ihre Bilder und damit auch sich selbst vor. Unterstützen Sie dabei, z. B. durch Fragen.

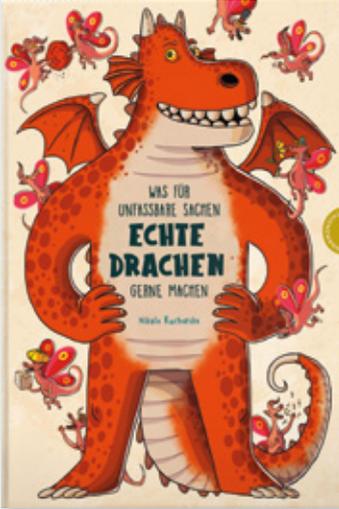


Spielen Was nehme ich mit?

Bei dieser Idee werden spielerisch die Namen der Kleidungsstücke und Farben geübt. Benötigt werden verschiedene saubere (Kinder-)Kleidungsstücke und ein kleiner Koffer oder eine Tasche. Legen Sie im Vorfeld ein Kleidungsstück hinein.

- Benennen Sie zum Einstieg gemeinsam die Kleidungsstücke der Kinder und deren Farben.
- Zeigen Sie den Kindern den Koffer bzw. die Tasche. Fragen Sie: *Welches Kleidungsstück nehme ich mit?*
- Reihum darf jedes Kind raten, was sich wohl im Koffer oder in der Tasche befindet.
- Wurde das Kleidungsstück erraten, ist seine Farbe an der Reihe. Das Kind, das hier richtig liegt, darf das nächste Kleidungsstück einpacken.





ab 6
Jahre

bis 5
Kinder

Was für unfassbare Sachen echte Drachen gerne machen

© Thienemann-Esslinger
Nikola Kucharska

Wüstendrachen sind echte Nörgler, **Eisdrachen** äußerst hilfsbereit und **Weltraumdrachen** teilen sich den Planeten **Schnalzer** mit netten **Gummibärchen-Wesen**. Diese und viele weitere lustige »Fakten« rund um alle Aspekte des Drachenlebens lassen sich hier in abwechslungsreichen Bildern entdecken.



Tipp: Drachen sind für Kinder aller Altersgruppen spannend. Lassen Sie die Kinder eine Doppelseite auswählen, die sie zuerst gemeinsam anschauen möchten!



Basteln

Drachen basteln

Für die farbenfrohen Drachen benötigen Sie Papprollen, gelbes und rotes Krepppapier, buntes Tonpapier, Wasserfarben, Pinsel, einen schwarzen Filzstift, Kleber und Scheren. Bringen Sie ggf. ein vorbereitetes Beispiel mit.

- Zuerst wird die Papprolle mit Wasserfarbe in einer Drachenfarbe der Wahl angemalt. Gut trocknen lassen!
- Dann für die Ohren aus buntem Tonpapier zwei gleich große Dreiecke ausschneiden und im oberen Bereich der Rolle ankleben.
- Nun noch die Augen und Nasenlöcher aus Tonpapier ausschneiden und aufkleben.
- Mit dem Filzstift werden Augen, Ohren und Nasenlöcher weiter ausgestaltet.
- Aus gelbem und rotem Krepppapier Streifen in unterschiedlicher Länge und Breite zuschneiden und am Innenrand der Mundöffnung festkleben.
- Wenn die Kinder nun auf der anderen Seite in die Rolle pusten, fliegen die Krepppapierstreifen und der Drache speit Feuer.



Bewegen

Drache, schläfst du noch?

Bei diesem Spiel werden Bewegung und Zahlen miteinander verbunden. Führen Sie es zum Einstieg am besten zu zweit vor.

- Alle Kinder fassen sich an den Händen und stehen im Kreis. Ein Kind ist der Drache und sitzt oder liegt in der Mitte.
- Die Kinder fragen: »Drache, schläfst du noch?«
- Der Drache antwortet: »Ja!«
- Die Kinder fragen: »Wie lange noch?«
- Der Drache sagt: »Bis ... (nennt eine Zahl)«
- Die Kinder gehen im Kreis umher und zählen: »Eins hat's geschlagen, zwei hat's geschlagen.« Sobald die Aufstehzeit genannt wird, springt der Drache auf und versucht, eines der anderen Kinder zu fangen. Gelingt es, wird das gefangene Kind der nächste Drache.



ab **7**
Jahre

bis **3**
Kinder

Das magische Baumhaus Im Tal der Dinosaurier

© Loewe Graphix

Mary Pope Osborne | Jenny Laird | Kelly & Nicole Matthews (Illustration)

Als Anne und Philipp das Baumhaus im Wald entdecken, ahnen sie noch nicht, welche besonderen Fähigkeiten es hat. Doch plötzlich – wie durch Magie – landen sie damit im Tal der Dinosaurier und erleben spannende Abenteuer.



Tipp: Dinosaurier erfreuen sich bei vielen Kindern großer Beliebtheit. Welche der Exemplare im Comic kennen die Kinder bereits? Wie heißen sie und was wissen sie über sie?



Basteln Dinosaurier basteln

Für diese Dinos werden weiße Pappteller, Wäscheklammern aus Holz, Wasserfarben, Pinsel, Kleber, Scheren, Bleistifte und ein schwarzer Filzstift benötigt.



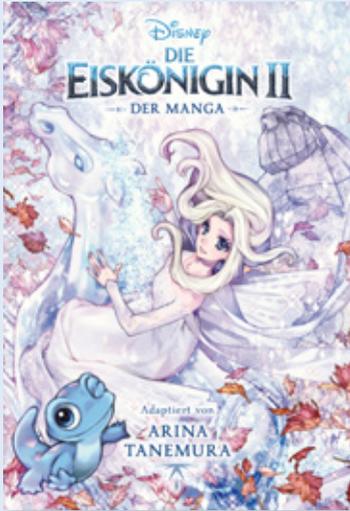
- Zuerst wird der Pappteller in zwei Hälften geschnitten. Der eine Halbkreis dient als Körper des Dinos.
- Auf den anderen Halbkreis können Hals, Kopf und Zacken für den Rücken aufgemalt und ausgeschnitten werden. Stellen Sie ggf. Schablonen zur Verfügung.
- Nun werden alle Teile, auch jeweils zwei Holzwäscheklammern für die Beine, mit Pinsel und Wasserfarben angemalt. Gut trocknen lassen.
- Die Teile werden nun von hinten an den Körper des Dinos geklebt und die Wäscheklammern an den Körper geklammert.
- Nun noch das Gesicht aufmalen – fertig!



Bewegen Dino-Eier retten

Für dieses Bewegungsspiel benötigen Sie kleine Bälle (z. B. Tischtennisbälle, alternativ aus Zeitungspapier geformte Kugeln), zwei Esslöffel, zwei Stühle und Kreppband oder ein Seil, um den Start zu markieren.

- Markieren Sie die Startlinie und stellen Sie am Ende der Strecke zwei Stühle auf.
- Teilen Sie die Gruppe in zwei Teams. Aufgabe ist es, möglichst viele Dino-Eier sicher zurück ins Nest zu bringen.
- Jede Gruppe erhält einen Esslöffel und pro Kind einen kleinen Ball als Dino-Ei.
- Ein Kind jedes Teams beginnt und legt das Dino-Ei auf den Esslöffel. Auf das Startsignal hin muss es das Ei vom Start um den Stuhl herum und ggf. über Hindernisse hinweg zurück ins Nest balancieren. Ist das Ei sicher im Nest gelandet, erhält das Team einen Punkt, und das nächste Kind ist an der Reihe.
- Welches Team schafft es, in einer bestimmten Zeit die meisten Dino-Eier zu retten?



ab 7
Jahre

bis 3
Kinder

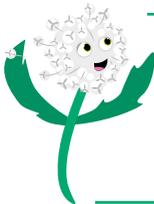
Die Eiskönigin II

Der Manga

© Carlsen

Disney | Arina Tanemura

In dieser Manga-Version des Animationsfilms »Die Eiskönigin II« geht Elsa ihrer Vergangenheit auf die Spur: Warum wurde sie mit magischen Kräften geboren? Gemeinsam mit Anna, Kristoff, Olaf und Sven bricht sie zu einer gefährlichen Reise auf.



Tipp: Viele Kinder kennen sicher die weltberühmte »Eiskönigin«. Entdecken sie im Manga die ihnen bekannten Figuren und können diese zeigen und benennen?



Eltern-Kind

Eislichter basteln

Bei dieser Idee können bei einem Familiennachmittag gemeinsam Eislichter gebastelt werden. Benötigt werden leere, saubere Gläser (z. B. Marmeladengläser), Bastelleim, Pinsel, Zucker, Teelichter oder LED-Lichter und evtl. Geschenkbänder oder andere Dekomaterialien zum Verzieren. Bringen Sie ggf. ein vorbereitetes Beispiel mit.



- Das Glas wird von innen mit dem Pinsel mit Bastelleim bestrichen.
- Nun etwas Zucker hineingeben und das Glas so bewegen, dass er am Leim haften bleibt.
- Gut trocknen lassen und den überschüssigen Zucker entfernen.
- Dann kann das Eislicht ggf. noch mit einer Schleife oder anderem Dekor verziert werden, bevor das Tee- oder LED-Licht hineingestellt wird.
- *Variante: Mit dem Pinsel und Bastelleim von außen ein Motiv aufs Glas malen. Dann Zucker darüber streuen, sodass er auf der Klebefläche haften bleibt. Gut trocknen lassen und den restlichen Zucker entfernen, fertig.*



Bewegen

Schneeballschlacht ohne Schnee

Statt Schnee können hier Bälle aus Papier zum Einsatz kommen. Bringen Sie dazu einfach alte Zeitungen mit.

- Aus der Doppelseite einer Zeitung wird jeweils ein kleiner Ball geformt.
- Jedes Kind sollte mindestens drei Schneebälle haben, dann kann es losgehen.
- Die Kinder bewegen sich im Raum und versuchen, sich gegenseitig mit den Schneebällen abzuwerfen.
- Wer getroffen ist, scheidet aus.
- Das Kind, das am Ende übrig bleibt, hat gewonnen.



ab
7
Jahre

bis
4
Kinder

Ubongo! Mini

Das wilde Puzzlespiel

© Kosmos

Grzegorz Rejchman

Wer schafft es zuerst, die auf der Karte markierte Fläche mit acht Legeteilen abzudecken? Dabei sind Puzzle- und Knobel Freude gefragt – und natürlich auch Schnelligkeit. Die Regeln sind denkbar einfach und so kann direkt losgespielt werden!



Tipp: Der Schwierigkeitsgrad des Spiels lässt sich auf verschiedene Arten anpassen. Hinweise dazu finden Sie in der Anleitung.



Basteln

Puzzle selbst machen

Mit selbst gestalteten Puzzles können die Kinder sich gegenseitig zum Knobeln herausfordern und nebenbei verschiedene Formen entdecken. Sie benötigen Papier, Tonkarton, Filzstifte, Kleber und Scheren.

- Zunächst wird das weiße Papier auf einen Bogen Karton geklebt.
- Darauf malen die Kinder nun ein Bild – passend zu einem Buch oder Thema oder auch ganz frei gewählt.
- Anschließend wird das Bild in viele verschiedene Puzzleteile geschnitten. Hierbei kann auch das Thema Formen eine Rolle spielen. Die Puzzleteile können erst mit Bleistift vorgezeichnet werden.
- Am Ende gibt jedes Kind sein Puzzle an ein anderes Kind weiter. Kann es das Bild wieder richtig zusammenfügen?



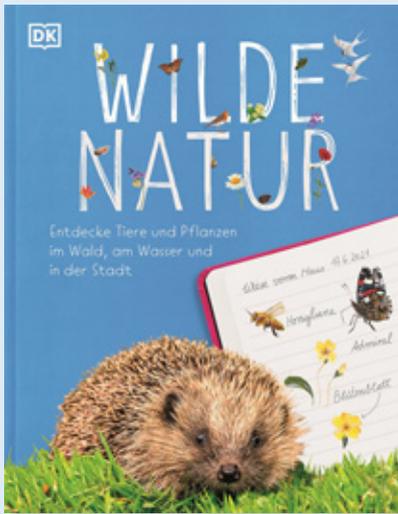
Eltern-Kind

Spielesachmittag

Laden Sie die Familien zu einem gemeinsamen Spielesachmittag ein. Mit Tee, Keksen und Teelichtern können Sie eine gemütliche Atmosphäre schaffen.

- Fragen Sie die Familien im Vorfeld, ob sie Reime oder Spiele aus ihrem Herkunftsland vorstellen möchten.
- Stellen Sie die Spiele aus der Medienbox zur Verfügung und bringen Sie, falls vorhanden, eine Spielesammlung oder ein Kartenspiel mit.
- Legen Sie alle Spiele gut sichtbar aus, sodass Kinder und Eltern sich eingeladen fühlen, Bekanntes auszuprobieren. Auch die selbst gebastelten Puzzles (s. o.) können zum Einsatz kommen.
- Einen geeigneten Einstieg bieten auch die verschiedenen Bewegungsspiele aus dieser Broschüre.
- Anschließend können in kleineren Gruppen die Gesellschaftsspiele entdeckt werden.





ab **7**
Jahre

bis **5**
Kinder

Wilde Natur

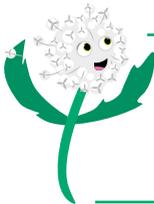
Entdecke Tiere und Pflanzen im Wald, am Wasser und in der Stadt

© Dorling Kindersley

Stephanie Farrow | Andrea Mills

Francesco Piscitelli | Abby Cook (Illustration)

Egal, wo wir sind – im Wald, in den Bergen, am Meer oder sogar mitten in der Stadt: Die Natur umgibt uns. Mit diesem Sachbuch können die Kinder in den verschiedenen Lebensräumen auf Expedition gehen und dabei Bekanntes und Neues entdecken.



Tipp: Lassen Sie die Kinder das Buch zunächst selbstständig betrachten und herausfinden, was sie besonders interessiert.



Entdecken

Naturmaterialien entdecken

Sammeln Sie gemeinsam im Außengelände verschiedene Naturmaterialien (z. B. Blätter, Ästchen, Kastanien, Blüten, Eicheln, Steine) oder bringen Sie diese mit.

- Breiten Sie die Fundstücke auf einer Decke aus und lassen Sie sie die Kinder sortieren:

Welche Dinge haben die gleiche Farbe oder Form?

Was ist der leichteste oder schwerste Gegenstand?

Wovon gibt es mehrere und wovon nur eines?

- Dabei entstehen viele Gelegenheiten für einen Austausch.
- Zum Abschluss kann gemeinsam geschaut werden:

Welche der Fundstücke finden die Kinder im Buch?

Und welche können sie bereits benennen?



Basteln

Bienentränke gestalten

Bienen brauchen Wasser – zum Trinken, für die Verdauung und für das Versorgen ihrer Nachkommen. Einen Großteil des Bedarfs gewinnen sie aus Nektar. Den Rest müssen sie zusätzlich aufnehmen, z. B. über eine selbst gestaltete Bienentränke. Dazu benötigen Sie eine flache Schale oder einen tiefen Teller und Naturmaterialien wie Steine, Zapfen, Zweige, Korken oder andere kleine Dinge, auf denen die Insekten landen können.

- Aus den vorhandenen Naturmaterialien gestalten die Kinder in dem Gefäß eine Landschaft mit ausreichend Landeplätzen für Bienen – denn die Tiere können nicht schwimmen!
- Dann die Schale zu ungefähr zwei Dritteln mit Wasser auffüllen.
- Anschließend kann die Bienentränke draußen aufgestellt werden, am besten an einem möglichst windstillen, sonnigen Ort, in der Nähe von Pflanzen.
- Die Kinder beobachten, ob die Tränke von Bienen oder anderen Insekten oder Tieren genutzt wird. Abwechselnd können die Kinder in den nächsten Tagen und Wochen dafür sorgen, dass das Wasser regelmäßig erneuert wird.

Bildnachweis (Fotos und Illustrationen):

U1, U4: © minkadu Kommunikationsdesign Berlin

Seite 1: © Adobe Stock/zinkevych

Seiten 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 27, 29, 31 und 35: © Stiftung Lesen

Seite 21: © Adobe Stock/photophonie

Seite 23: © Adobe Stock/Daniel Berkmann

Seite 25: © Adobe Stock/nataka

Seite 33: © Adobe Stock/M. Schuppich

Bildnachweis (Bücher und Spiele):

Seiten 4, 6: © Insel

Seiten 4, 8: © Beltz & Gelberg

Seiten 4, 10: © Penguin Junior

Seiten 4, 12: © Loewe Graphix

Seiten 4, 14: © Laurence King

Seiten 4, 16: © frechverlag GmbH

Seiten 4, 18: © moses

Seiten 4, 20: © Carlsen

Seiten 5, 22: © Klett Kinderbuch

Seiten 5, 24: © Bohem

Seiten 5, 26: © Thienemann-Esslinger

Seiten 5, 28: © Loewe Graphix

Seiten 5, 30: © Carlsen

Seiten 5, 32: © Kosmos

Seiten 5, 34: © Dorling Kindersley

Impressum

Herausgeber und Verleger:

Stiftung Lesen

Römerwall 40

55131 Mainz

www.stiftunglesen.de

Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas

Programme: Sabine Uehlein

Projektleitung: Tina Seibert | Ulrike Annick Weber

Redaktion: Miriam Holstein | Wilke Bitter

Gestaltung: minkadu Kommunikationsdesign Berlin

Druck: I.B. HEIM GmbH, Berliner Straße 1a, 55131 Mainz

Auflage: 700

Mehr Informationen zum Programm:

www.weilunslesenweiterbringt.de

© Stiftung Lesen, Mainz 2023

