

LEIPZIGER LESEKOMPASS

Fürs Lesen begeistern

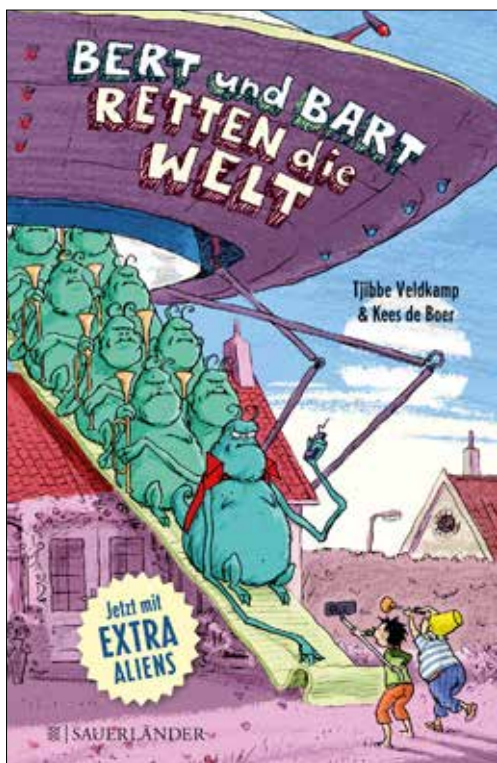


2014

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT
IN KLASSE 1-4

Stiftung Lesen





Tjibbe Veldkamp/Kees de Boer

Bert und Bart retten die Welt

Fischer Sauerländer

ab ca. 7–8 Jahren

ISBN 978-3-7373-6717-2

96 Seiten, € 9,99

auch als eBook erhältlich



Gleich zu Anfang werden ein paar Dinge klar gestellt: Bert und Bart sind Jungs, sie mögen Außerirdische und sie schießen gerne. Besonders auf Außerirdische, die zurückschießen. Wer mit dieser Ausgangssituation ein Problem hat, sollte lieber nicht in die völlig abgedrehte Geschichte der beiden Welten-Retter einsteigen, sondern sich lieber – wie Viola Frühlingshauch, die Mutter der Jungs – mit einem richtig guten Buch und einer Tasse Tee in den Garten zurückziehen. Allerdings ist man auch da nicht wirklich sicher. Zumindest dann nicht, wenn Bert und Bart gerade ihre Anti-Zurgh-Vernichtungswaffen ausprobieren. Und ob es wirklich zielführend ist, wenn man in diesem Fall als Strafe „Elfen malen“ verhängt, bleibt abzuwarten ...

Wer Sinn für allerschragsten Humor mit deutlichem Hang zu außerirdischem Klamauk hat und genüsslich bis an die Grenze ausgereizter Klischees gehen mag, wird hier auf jeden Fall fündig. Auch an die medialen Erfahrungen vieler Kinder knüpft das Abenteuer an. Falls Erwachsene (insbesondere Väter!) noch mehr Spaß an der Alien-Geschichte haben sollten als ihre Kinder (insbesondere Söhne!): Hier kann man sich auch bestens als Vorleser betätigen! Wenig Text, viele witzig-krakelige Illustrationen und ordentlich Action ...

„Hier kriegen alle ihr Fett weg – zum größten Vergnügen von Klein und Groß!“

Leseförderansatz: Spezielle Zielgruppen gezielt ansprechen

Wenn sich harmlose Alltagsobjekte in Waffen verwandeln, die Kinder im Kampf gegen unsichtbare Angreifer aus dem All lautstark einsetzen, werden einige Lehrkräfte sicher seufzend an manche Jungen aus ihrer Klasse denken. Die Geschichte von Bert und Bart greift genau diese jungenspezifische Spielsituation witzig und augenzwinkernd auf. Das Buch steckt dabei voller Ideen, mit denen Sie gerade lesescheue und aktionsorientierte Jungen für die Lektüre gewinnen können.

Thema: Einstieg in die Lektüre

■ *„Sehr witzig, Jungs“*: Bevor Sie den Kindern den Buchtitel zeigen, schauen Sie sich gemeinsam die Illustration auf Seite 7 an, die Sie zur Präsentation vor der Klasse vergrößern können. Auf der Abbildung verstecken sich die beiden Hauptfiguren hinter einer Hecke. Das regt natürlich wunderbar zum Spekulieren an: Wie sehen Bert und Bart wohl aus? Welche Wesen verbergen sich hinter diesen Namen? Wie alt und groß sind sie? Was könnte das für ein Ding sein, das über die Hecke hinausragt? Lassen Sie jedes Kind frei fantasieren, ein Bild von Bert und Bart malen und anschließend einen kleinen Steckbrief entwerfen. Zum Abschluss der Lektüre wiederholen Sie diese Aktion: Sind Ähnlichkeiten zwischen beiden Versionen vorhanden?

Auf einen Blick

Klasse: 2–4

Fächer: Deutsch, Sachkunde

Themen: Außerirdische, Auseinandersetzungen, Krieg, soziales Verhalten, Familie

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

Thema: Rettet die Erde!

■ *Müll-Waffen*: Sammeln Sie mit den Kindern wiederverwertbaren Müll (Joghurtbecher, Papprollen, Kronkorken, Plastikflaschen u. a.), und bringen Sie Alltagsgegenstände wie Draht, Strohhalme, Alufolie und Papier mit. Aus diesen Einzelteilen können die Kinder ihre fantastischen Müll-Waffen zusammenbauen, am besten mit Hilfe einer Heißklebepistole, die es auch mit niedriger Temperatur für Kinder gibt. Mit farbigen Permanentmarkern werden letzte Details aufgemalt, die den fertigen Basteleien den letzten Pfiff verleihen! Jedes Kind kann nun der Gruppe seine eigene Waffe vorstellen und eine kurze Bedienungsanleitung verfassen: Wie funktioniert die Anti-Zurgh-Waffe und was bewirkt sie gegen Bedrohungen aus dem All?

Thema: Fremde Planeten

■ *Reise zum Planeten Zurgh*: In der Geschichte landet ein Raumschiff vom Planeten Zurgh auf der Erde. Aber wie es auf dem Planeten selbst aussieht, erfahren wir nicht. Was würde die Schülerinnen und Schüler alles brennend an Zurgh interessieren? Sammeln Sie die Fragen gemeinsam an der Tafel, denn sie kommen mit ins Gepäck für eine fantastische Reise auf den Planeten. Bilden Sie Gruppen, in denen jeweils einige Kinder in die Rolle der Zurghs schlüpfen, während die anderen als Reporter von der Erde ihre Fragen stellen. Mit verstellten Stimmen und passenden Geräuschen bereitet jede Gruppe eine kleine Szene vor, die sie anschließend der Klasse vorspielt. Als Highlight können Sie die inszenierten Interviews auf dem Planeten Zurgh mit einer Kamera aufnehmen und später gemeinsam anschauen.

■ *Unser Universum*: Welche Planeten und Monde unseres Universums kennen die Kinder? Hier bietet sich eine kleine Rechercheaufgabe an. Aus Sachbüchern, Zeitschriften und dem Internet (z. B. www.esa.int/esaKIDSde) suchen die Schülerinnen und Schüler Informationen zu jeweils einem Himmelskörper, den sie in Stichworten und mit Abbildungen auf einem Plakat präsentieren.

Thema: Ratgeber für eine bessere Welt

■ *„Die Welt wäre ein lieberer Ort, wenn ...“*: Angeregt durch ihre Lektüre „Alle sind lieb“ denkt sich Viola Frühlingshauch, die Mutter von Bert und Bart, immer wieder neue „liebe Sachen“ aus, die ihre Jungs machen sollen: Elfen malen, einen Schmetterlingstanz auf der Wiese aufführen und Bäume knuddeln. Diese Aufträge bieten einen ausgezeichneten Anlass, in der Klasse darüber zu reden, was die Kinder unter „lieb sein“ verstehen. Meinen Ihre Schülerinnen und Schüler, dass Violas Aufgaben Bert und Bart wirklich „lieber“ machen oder fallen ihnen andere Möglichkeiten ein, „lieb“ zu handeln? Wie verhalten sich die Kinder in ihrem Alltag um zu zeigen, dass sie „lieb sind“? Und welche Erwartungen werden an sie diesbezüglich von den Erwachsenen herangetragen?

■ *„Alle sind lieb“*: Nachdem wir in der Geschichte einige Ratschläge zum Thema „Lieb sein“ kennengelernt haben, dürfen sich die Kinder nun selbst – nicht ganz ernst gemeinte – Aufgaben für Bert und Bart ausdenken, die ebenfalls in Violas Ratgeber stehen könnten. Nach der Auflistung aller Ideen verfasst nun jedes Kind einen kurzen Text, in dem es für den Ratgeber eine Anleitung zur Durchführung der Aktion gibt. Auf kreative Weise ergänzen die Kinder so Violas Ratgeber um viele, sicher sehr skurrile

Kapitel, die Sie natürlich zu einem eigenen Buch zusammenfassen können.

Thema: „Die große Schlacht“

■ *Pausenzapper*: „Habt ihr nicht eine Zapp-Pistole, mit der man eine bestimmte Person zappt, sodass sie sich eine bestimmte Zeit lang nicht mehr bewegen kann?“ Diese fantastische Idee können Sie auch ohne Zapp-Pistole mit Ihren Schülerinnen und Schülern auf spielerische Weise umsetzen: Ein Kind bestimmt durch ein akustisches Signal (Klatschen, Gong, Trillerpfeife o. ä.), wann die anderen in ihren Bewegungen innehalten müssen. Legen Sie vorher gemeinsam die Spielregeln für diese Aktion fest: Wer sind die Zurghs und wer die Erdlinge? Dürfen sich die Spieler berühren oder nicht? Wie in der Geschichte tun alle nur so, als ob sie gegeneinander kämpfen. Diejenigen, die nicht rechtzeitig erstarren, scheiden aus dem Spiel aus und setzen sich auf den Boden. Welche Partei gewinnt diese völlig harmlose Schlacht?

Mit diesem mit dem Leipziger Lesekompass ausgezeichneten Buch für die Altersgruppe 6–10 kann man ebenfalls gut spezielle Zielgruppen ansprechen:

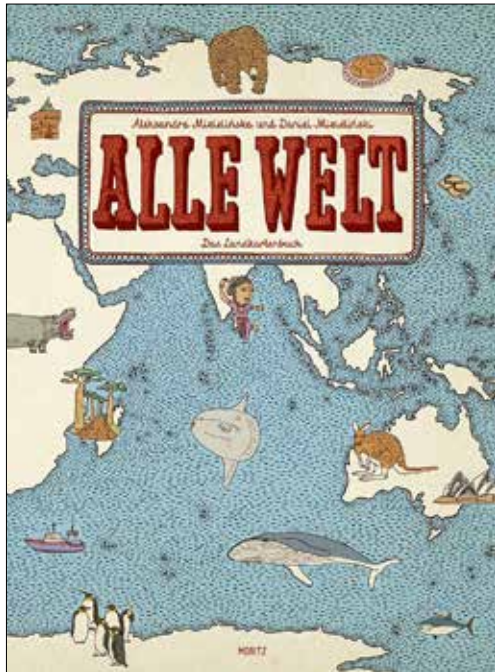
Mo O’Hara

**Mein dicker fatter Zombie Goldfisch
Frankie – Fischig, fies und untot**

Schneiderbuch

ISBN 978-3-505-13301-5

124 Seiten, € 9,99



Aleksandra Mizelińska/Daniel Mizeliński

Alle Welt Das Landkartenbuch

Moritz Verlag

ab ca. 8 Jahren

ISBN 978-3-89565-270-7

112 Seiten, € 26,00



Das großformatige Buch wirkt ein bisschen wie aus der Zeit gefallen. Es könnte auch aus dem staubigen Bücherregal eines belesenen Urgroßvaters stammen, den man sich bestens beim Blättern in diesem außergewöhnlichen Atlas vorstellen kann. Der einem staunenden Kind anhand der zahllosen detailverliebten Vignetten die Wunder der Welt erklärt und dabei – zum Vergnügen beider Betrachter – kein Ende findet: von den gewundenen Hörnern der russischen Schraubenziege über den Hut Napoleons und die Schlangenbeschwörung in Marokko bis zum Schelfeis der Antarktis. Auf dieser Bilderbuch-Weltreise lernt man nämlich neben den Kontinenten viele Länder mit ihren besonderen Tieren, markanten Bauwerken, historischen Figuren, typischen Speisen und vielem mehr kennen ...

Ein Augenschmaus und ein (Lese-)Schatz, der wunderbar von Kindern und Erwachsenen gemeinsam gehoben werden kann. Natürlich erhebt dieser Atlas der ganz anderen Art keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Aber genau das liefert vielfältige Aktionsideen! Fehlende Länder, Persönlichkeiten, typische Berufe oder Spezialitäten können gemeinsam recherchiert und anhand selbst gestalteter Karten und Vignetten ergänzt werden. Ein Lese- und Lernvergnügen ohne Verfallsdatum!

„Entdeckungsreise durch eine überwältigende Bilderschau!“

Leseförderansatz: Aus Büchern Projekte entwickeln

Dieser Atlas mit seinen detailreichen Illustrationen, die an antike und mittelalterliche Kartografie erinnern, bietet vielfältige Impulse für fächerübergreifende Projekte in der Schule. Denn über die wichtigen Eckdaten hinaus, wimmelt es nur so von kleinen Bildern und Informationen, die entdeckt, erforscht und erzählt werden wollen. Gleichzeitig ermöglichen die vielen Landstafeln auch die Durchführung einzelner Aktionen im Unterricht.

Thema: Die Welt entdecken

■ *Wo lebst du:* Schauen Sie sich gemeinsam die Weltkarte auf den Seiten 4–5 an. Wie viele und welche Kontinente gibt es hier zu sehen? Dabei können Sie die Begriffe „Kontinent“, „Land“ und „Stadt“ erläutern und die Kinder finden heraus, wo sie leben. Sicher gibt es in der Klasse auch Schülerinnen und Schüler, die aus anderen Ländern stammen. Suchen und markieren Sie zusammen auf der Übersichtskarte des jeweiligen Erdteils ihre Herkunftsländer.

■ *Kennst du unsere Nachbarn:* Am Beispiel Deutschlands und seiner Nachbarländer lässt sich ein spannendes Fragespiel entwickeln: Teilen Sie die Klasse in kleine Gruppen mit 2–3 Kindern ein, die jeweils für ein Land verantwortlich sind. Jedes Team erhält eine Kopie seiner Länderseite und denkt sich dazu drei bis fünf unterschiedliche Fragen rund um das jeweilige Land aus. Jedes Team notiert seine Fragen auf einem Blatt und legt es neben die Landkarte. Nun wechselt

Auf einen Blick

Klasse: 3–4

Fächer: Deutsch, Sachkunde, Kunst

Themen: Landkarten, Reise, Geografie, Kunst, Geschichte, Architektur

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

die Gruppe geschlossen zum nächsten Tisch und beantwortet auf ihrem Laufzettel die Fragen zum entsprechenden Land. Dann zieht sie weiter zur nächsten Station. Am Schluss gibt es die Auflösung. Wer hat alles richtig beantwortet?

■ *Wir erwecken Länder zum Leben:* In diesem Landkartenbuch sind nicht alle Länder eines Kontinents abgebildet. Gehen Sie gemeinsam auf Entdeckungsreise und finden Sie heraus, welche Staaten fehlen. Bilden Sie kleine Teams, die sich entscheiden dürfen, welches der nicht aufgeführten Länder sie gerne ergänzen möchten. Von dem ausgewählten Land fertigt die Gruppe einen Umriss im DIN-A3-Format an. Die Kinder suchen in Sachbüchern und im Internet zunächst nach den Kerndaten der einzelnen Länder (Ländername, Flagge, Hauptstadt, Sprache usw.). Anschließend dürfen sie nach Herzenslust nach allem stöbern, was sie zu diesem Land finden können, z. B. Flora und Fauna, Sehenswürdigkeiten und kulinarische Spezialitäten. Auf kleine Papierstücke malt und schreibt jedes Kind seine Entdeckungen und klebt sie auf die eigene Vorlage. Auf diese Weise werden die Länder zum Leben erweckt und das Landkartenbuch um wertvolle Informationen bereichert.

Thema: Reise im Kopf

■ *Kleiner Reiseführer:* Auf jeder Länderseite im Buch verstecken sich zwei einheimische Kinder, die landestypische Namen tragen. Jedes Kind der Klasse sucht sich ein Land aus, das es gerne einmal besuchen würde. Wer könnte es besser auf seiner Rundreise begleiten als die beiden kleinen Gastgeber? Ausgehend von der Hauptstadt wählt jeder drei bis fünf Ziele, die er unbedingt sehen möchte und organisiert nun

seine eigene Route: Mit Bildern und kurzen Texten, die zu Hause oder in der Schule recherchiert werden, beschreibt jeder seine Sehenswürdigkeiten, die er zu einem kleinen und ganz persönlichen Reiseführer zusammensetzen kann.

■ *Post aus dem Urlaub:* Es ist eine schöne Tradition, aus dem Urlaub an Freunde und Verwandte eine Postkarte zu schicken. Für diese kreative Aktion bereiten Sie aus weißem Karton oder stärkerem Papier DIN-A5-große Karten vor. Als Hilfestellung für die Kinder können Sie an der Tafel aufzeichnen, wo sich Adresszeilen, Briefmarken- und Textfeld befinden. Wenn sich die Kinder jeweils für ein Urlaubsland entschieden haben, suchen sie sich für die Bildseite Motive aus. Wovon werden die Kinder den anderen zu Hause wohl von ihrer Reise berichten?

Thema: Länder-Spiele

■ *Ich kenne ein Land, das du nicht kennst:* Nachdem die Kinder sich intensiv mit dem Landkartenbuch auseinandergesetzt haben, bietet sich dieses lustige Ratespiel an: jedes Kind sucht sich aus einem Land drei Merkmale heraus, die es für besonders typisch und bemerkenswert hält. Mit der Einleitung „Ich kenne ein Land, das du nicht kennst ...“ beginnt jeder sein Rätsel, das er der Klasse stellt. Wer errät anhand der drei Besonderheiten, um welches Land es sich handelt?

■ *Märchen aus aller Welt:* Jedes Land und jede Kultur besitzen einen eigenen Märchenschatz. Mit einem Losverfahren bestimmen Sie, zu welchem Land die Kinder jeweils ein Märchen finden sollen. In Bibliotheken, im Internet oder vielleicht zu Hause wird danach gestöbert. Ihre Fundstücke bringen die Kinder mit und lesen sie der Klasse vor, ohne zunächst das

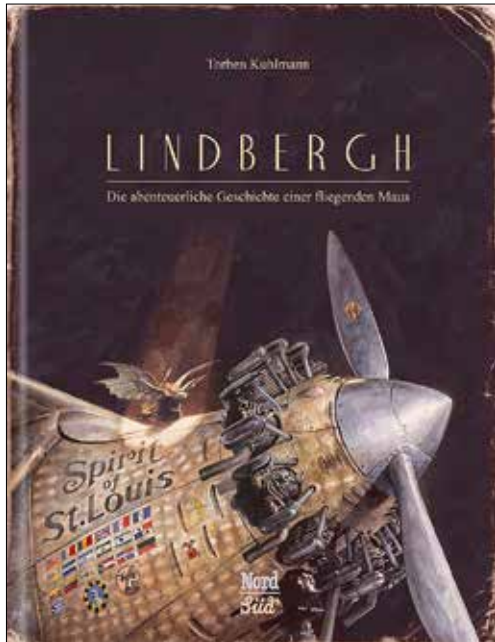
Ursprungsland zu verraten. Kann man anhand der Figuren, der beschriebenen Orte und Motive vielleicht sogar selbst herausfinden, aus welcher Gegend der Welt das Märchen kommt?

■ *Fußball-WM:* Fußballfans wird die folgende Idee bestimmt begeistern: Jedes Kind sucht sich aus den letzten WM-Teilnehmern eine Nationalmannschaft aus. Als echter Fan braucht man ein passendes Trikot, die Länderflagge und einige Wörter der Landessprache zum Anfeuern der Mannschaft. Jedes Kind darf sich selbst malen und mit allem ausstatten, was dazu gehört, z. B. Schal, Kappe und Flagge. In einem kleinen Steckbrief können die Kinder ihre Mannschaft vorstellen: Wer ist der Trainer, der bekannteste Spieler, der Mannschaftskapitän usw.? Mit dem Internetprogramm www.translate.google.de können alle leicht herausfinden, was zum Beispiel „Tor“ auf Polnisch heißt.

Aus diesen mit dem Leipziger Lesekompass ausgezeichneten Büchern für die Altersgruppe 6–10 lassen sich ebenfalls gut Projekte entwickeln:

Heidi Trpak/Laura Momo Aufderhaar
Gerda Gelse – Allgemeine Weisheiten über Stechmücken
Wiener DOM Verlag
ISBN 978-3-85351-247-0
26 Seiten, € 14,90

Johann Wolfgang von Goethe/Sabine Wilharm (Ill.)
Der Erbkönig
Kindermann Verlag Berlin
ISBN 978-3-934029-48-4
24 Seiten, € 15,50



Torben Kuhlmann

Lindbergh Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus

NordSüd Verlag

ab ca. 6–7 Jahren

ISBN 978-3-314-10210-3

96 Seiten, € 17,95



Es kann nie schaden, die Nase in ein Buch zu stecken! Das gilt auch für die kleine Maus, die ihre Zeit am liebsten in Bibliotheken verbringt. Doch als sie eines Tages aus ihrem staubigen Versteck hervorkommt, sind alle anderen Mäuse verschwunden, vertrieben von einer tödlichen neuen Erfindung namens Mausefalle. Sind sie etwa nach Amerika ausgewandert, wo angeblich eine große Statue alle Neuankömmlinge begrüßt? Und wie soll die kleine Maus dorthin gelangen? Ihre geflügelten Fledermausverwandten liefern die zündende Idee – und es beginnt ein Flugzeug-Konstruktions-Abenteuer, das neben allerhand Material, jede Menge Mäusegrips verlangt ...

Eine Maus als Flugpionier? In diesem liebevoll gestalteten Bilderbuch mit vielschichtigen, witzigen und bis ins Detail ausgetüftelten Collagen im Stil alter Fotos und Zeitungsberichte, wird die Geschichte der Luftfahrt lebendig. Und die Atlantiküberquerung des herzbewegend mutigen Helden wird selbstverständlich Vorbild für die fliegerische Großtat eines gewissen Charles Lindbergh. Gute Leser/innen können die kurzen Kapitel selbst lesen, die anderen entziffern vielleicht nur Buchstaben oder Wörter aus Artikelüberschriften. Man kann die Geschichte vorlesen oder die Kinder zu den Bildern erzählen lassen. Knappe Sachinfos gibt's im Anhang und Ideen für weiterführende Projekte fliegen einem nur so zu!

„Märchenhaftes Abenteuer, das die Fantasie beflügelt!“

Leseförderansatz: Durch Vorlesen zum eigenständigen Lesen motivieren

„Lindbergh“ ist ein ganz besonderes Bilderbuch, das Kleine und Große mit viel Spaß und Genuss gemeinsam beim Vorlesen entdecken können. Die ansprechenden Illustrationen, die weit über den Text hinausweisen, versetzen die Leserinnen und Leser in eine vergangene Epoche, in der eine Maus mit bahnbrechender Idee ein Abenteuer erlebt. Kurze, übersichtliche Textabschnitte, die sich großzügig über das gesamte Buch verteilen, bieten viel Raum, um auf Fragen einzugehen und die Geschichte während des Zuhörens wie in einem Film mitzuerleben.

Thema: Vergangene Epochen

■ *Geschichte entdecken:* Mit seiner abgegriffen anmutenden Umschlaggestaltung und den scheinbar angestoßenen Ecken wirkt dieses Buch bereits auf den ersten Blick herrlich antiquiert. Tatsächlich spielt die Geschichte vor langer Zeit, im frühen zwanzigsten Jahrhundert. Welche Gegenstände, Geräte und Kleidungsstücke aus der Vergangenheit können die Kinder in den Bildern entdecken, die sie so heute nicht mehr kennen? Stellen Sie gemeinsam eine Liste aller Fundstücke zusammen und klären Sie deren Funktion.

■ *Museum altertümlicher Dinge:* An diese Idee aus dem Buch können Sie gut im Unterricht anknüpfen. Finden Sie zunächst gemeinsam heraus, welche Gebrauchs- oder Haushaltsgegenstände die Kinder aus ihrem Alltag kennen, wie z. B. Digitalkamera,

Auf einen Blick

Klasse: 1–2

Fächer: Deutsch, Sachkunde, Kunst

Themen: Luftfahrt, Geschichte, Mäuse, Mut, Abenteuer, Basteln und Konstruieren

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

Waschmaschine, MP3-Player, Handy. Gab es sie in dieser Form schon zur Zeit ihrer Eltern und Großeltern? Woraus haben sie sich entwickelt, wie sahen die Vorläufer aus? Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler von diesen alten Objekten Fotos aus privaten Fotoalben oder Abbildungen aus Medien heraussuchen und legen Sie sie zur Präsentation aus: Richten Sie so in einer Ecke Ihres Klassenzimmers ein kleines Museum für altertümliche Dinge ein. Selbstverständlich können auch echte Exponate, die die Kinder mitbringen, die Ausstellung bereichern. Ein Kärtchen mit Benennung, ungefähre Jahreszahl und einer kurzen Erläuterung zur Herkunft und Funktion ergänzen ihre Ausstellungsstücke.

■ *Kofferpacken:* Im Kapitel „Botschaften aus einem fernen Land“ finden Sie eine Illustration, auf der Menschen mit ihrem Gepäck darauf warten, eine Reise mit einem Schiff anzutreten. Auf der nächsten Seite sieht man ein Bild voller aufeinandergestapelter Koffer. Bereiten Sie sich gedanklich mit Ihrer Klasse auf eine weite Reise zu einem fernen Ort vor: Was packen die Kinder in ihren Koffer, worauf wollen sie auf keinen Fall verzichten? Welche Erinnerungstücke dürfen nicht fehlen und warum? Diese Aktion können Sie auch gut als kreativen Schreibanlass nutzen.

Thema: Bilder erzählen Geschichten

■ *Bildergeschichte:* Am Ende der Geschichte gelingt es der kleinen Maus tatsächlich, über den Atlantik nach New York zu fliegen. In kleinen fotoähnlichen und dokumentarisch anmutenden Bildern wird ohne Text ihre abenteuerliche Reise erzählt. Teilen Sie Ihre Klasse in drei Gruppen ein, und kopieren Sie für jedes Team jeweils eine Bilderserie von Reisebeginn,

Atlantikflug und Ankunft in New York. Schritt für Schritt können die Kinder nun in eigenen Worten über die Erlebnisse der Maus berichten.

■ *Und was sagen die Tiere:* Katzen, Eulen, Fledermäuse und selbst der kleine Mäuseheld bleiben in unserer Geschichte sprachlos. Der Autor lädt die Leserinnen und Leser geradezu ein, sich eigene Gedanken und Vorstellungen darüber zu machen, was die Tiere denken und sagen könnten. Jedes Kind sucht sich eine Bilderbuchseite aus, auf der ein Tier abgebildet ist. Passend zur Szene stellt es sich vor, was diesem Tier durch den Kopf gehen könnte, und was es in diesem Moment erzählen würde. So eröffnen sich ganz neue Perspektiven, wenn jedes Kind an der passenden Stelle seinen „tierischen“ Kommentar vorliest.

■ *Eine alptraumhafte Erfindung:* In der Zeitung liest die kleine Maus über die Erfindung der Mausefalle, die alle ihre Freunde offenbar vertrieben hat. Auf einer großen Illustration zu Beginn der Geschichte bildet der Autor verschiedene Zeitungsartikel ab, die dieses Thema aufgreifen. Die Menschen sind begeistert über diese neue Erfindung, aber wie sehen das wohl die Mäuse? Hier dürfen die Kinder in die Rolle eines Mäuse-Journalisten schlüpfen und einen eigenen Zeitungsbericht schreiben, versehen mit großer Überschrift und Bild.

Thema: Luftfahrt

■ *Geschichte der Luftfahrt:* Im Anhang der Geschichte erhalten die Leserinnen und Leser auszugsweise Informationen zur Geschichte der Luftfahrt. Hier bietet sich eine kleine Recherche an, bei der die Kinder herausfinden, wie sich die Luftfahrt

von der Antike über Otto Lilienthal und Charles Lindbergh bis heute entwickelt hat. Jedes Kind wählt aus Sachbüchern oder dem Internet (z. B. www.blinde-kuh.de) eine Figur der Fluggeschichte aus und schreibt einen kurzen Artikel nach den Beispielen im Buch, den es gerne mit Abbildungen ergänzen darf. Chronologisch geordnet entsteht ein wunderbarer Überblick zur Geschichte der Luftfahrt.

■ *Fliegerei-Memory:* Um die zahlreichen Informationen nun auch spielerisch zu verarbeiten, bietet sich ein selbst gebasteltes Memory an. Alle Kinder suchen aus Büchern und anderen Medien ihre Flugobjekte heraus, kopieren sie zweifach und kleben sie auf vorbereitete Kärtchen. Viel Spaß beim Paare finden!

■ *Papierflieger:* Mit einfachsten Mitteln konstruiert die Maus ihr erstes Flugobjekt. Aus Papier können auch die Kinder auf unkomplizierte Weise ihre eigenen Flieger basteln. Vielfältige Anleitungen für jeden Schwierigkeitsgrad finden Sie in Büchern und im Internet. Auf dem Schulhof können Sie nun einen Flugwettbewerb austragen.

Auch dieses mit dem Leipziger Lesekompass ausgezeichnete Buch für die Altersgruppe 6–10 eignet sich gut, um durch Vorlesen zum eigenständigen Lesen zu motivieren:

Elise Broach/Constanze Spengler (Ill.)
**Die Barker Boys –
Das Geheimnis in den Bergen**
Aladin Verlag
ISBN 978-3-8489-2003-7
308 Seiten, € 12,90

Sehr geehrte Damen und Herren,

welcher Lesestoff eignet sich dazu, Kinder und Jugendliche nachhaltig fürs Lesen zu begeistern? Eine spannende Frage, die Sie sich sicher nicht nur im beruflichen Kontext stellen. Der Rückgriff auf Bewährtes ist nicht automatisch Erfolg versprechend. Im Gegenteil: Gerade schräge Titel oder ungewöhnliche Genres bieten sich zur Leseförderung an, da sie den Nerv junger Menschen treffen – von Vielesern bis zu Lesemuffeln. Doch welche Titel aus der großen Flut der Neuerscheinungen favorisieren Leseförderer aus ganz unterschiedlichen Bereichen? Welche Bücher motivieren auch Jungs zum Weiterlesen? Gibt es Neuerscheinungen, die eine attraktive Schullektüre darstellen und Stoff für Gespräche sowie Anknüpfungspunkte für die pädagogische Arbeit im Unterricht bieten? Der Leipziger Lesekompass gibt Antworten auf diese Fragen und stellt eine Orientierungshilfe im Meer der Neuerscheinungen dar.

In dieser Broschüre finden Sie methodisch-didaktische Impulse zu drei Titeln der 2014 mit dem Leipziger Lesekompass

ausgezeichneten Bücher für die Altersgruppe 6–10 Jahre. Anhand dieser Titel werden exemplarisch Leseförderansätze vorgestellt, die sich wunderbar auch auf andere Bücher übertragen lassen! Auch die Praxisseminare zum Leipziger Lesekompass verbinden die Titelauswahl mit diesen bewährten Ansätzen der Leseförderung:

- Durch Vorlesen zum eigenständigen Lesen motivieren
- Spezielle Zielgruppen (z. B. Jungen oder Lesemuffel) gezielt ansprechen
- Das besondere Leseförderpotenzial von Buchreihen nutzen
- Aus Büchern Projekte entwickeln
- Aktuelle Themen und Trends auf dem Buchmarkt (z. B. Dystopien, Kreative Sachbücher etc.) aufgreifen

Wir hoffen, die „Ideen für den Unterricht“ geben Ihnen abwechslungsreiche Impulse für die nächste Klassenlektüre und wünschen Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern mit den Titeln des Leipziger Lesekompass unvergessliche Lesestunden!

Ihre Stiftung Lesen

www.leipziger-lesekompass.de



Impressum

Herausgeber und Verleger: Stiftung Lesen,
Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de
Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas
Programme und Projekte: Sabine Uehlein
Redaktion: Miriam Holstein
Gestaltung: COMANDO GmbH – Kommunikation
und Medien, Leipzig, www.comando.ag
Druck: Druckstudio Gallé GmbH, Am Weinkastell 9,
55270 Klein-Winternheim, Auflage: 100 Exemplare
Fachautorinnen: Eszter Miletics, Ute Theilen
(Bildungsinitiative Buch erleben)
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten;
© Stiftung Lesen, Mainz 2014



LEIPZIGER
LESEKOMPASS
Fürs Lesen begeistern