

LEIPZIGER LESEKOMPASS

Fürs Lesen begeistern



2014

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT
IN KLASSE 5–8

Stiftung Lesen





Finn-Ole Heinrich/Rán Flygenring

Die erstaunlichen Abenteuer der Maulina Schmitt

Mein kaputtes Königreich

Hanser Verlag

ab ca. 11 Jahren

ISBN 978-3-446-24304-0

176 Seiten, € 12,90



Es war einmal ... ein Königreich namens Mauldawien. Das lag in einer Wohnung im vierten Stock mit einem wunderbar gruseligen Dachboden, einem Balkon mit vierundachtzig Topfpflanzen und einem großen blau-weißen Sofa hinter dem Küchentisch. Und dort lebten glücklich und zufrieden Vater, Mutter und ein kleines Mädchen. Das trägt eigentlich den Namen Paulina – aber der passt nicht mehr so recht zur jetzigen Ex-Bewohnerin von Mauldawien. Weil „der Mann“ sie und ihre Mama verlassen hat, alles anders geworden ist und man sie zwingt, in einem langweiligen Plastikhaus zu leben, die Schule zu wechseln und einfach ... unglaublich wütend zu sein!

Das „Wir hatten ...“ ist ein bitteres Gefühl und Maulina macht es sich und dem Leser nicht ganz leicht. Aber das ist auch gut so! Ihre Gefühle werden von der bildhaften Sprache und den zahllosen wunderbaren Zeichnungen im Comic-Stil so perfekt transportiert, dass man sich problemlos auch auf kompliziertere Satzgefüge, die zahlreichen Wortspiele und die oft bitterbösen Ausbrüche der Hauptfigur einlassen kann. Der geringe Buchumfang und die Gestaltung erleichtern den Zugang – und Stoff zum Nachdenken und Darüber-Reden liefert das Buch reichlich, nicht nur jungen Lesern!

„Wenn du Freunde suchst, lies einfach dieses Buch!“

Das besondere Leseförderpotenzial von Buchreihen nutzen

Maulinas Königreich liegt in Trümmern. Im ersten Band der geplanten Buchreihe erzählt Finn-Ole Heinrich, wie es dazu gekommen ist, dass sie Mauldawien verlassen musste. Aber damit will sie sich auf gar keinen Fall abfinden und beschließt, zu handeln. Wie geht es aber nun weiter mit dieser taffen Heldin, die alle in ihren Bann zieht? Mit dem abrupten Ende weist der Autor ausdrücklich auf die Fortsetzung dieser tragikomischen Geschichte hin und hält damit seine jungen Leserinnen und Leser geschickt in Spannung!

Thema: Sprachwitz

■ „*Interessiert mich wie Ohrenschmalz*“: Maulina, die Hauptfigur dieses Buchs, sprudelt nur so vor Energie und Sprachwitz. Ausdrucksstarke und bildgewaltige Metaphern prägen ihren Erzählstil, der dabei aber kindlich glaubwürdig und verständlich bleibt. Klären Sie zum Einstieg den Begriff Metapher anhand von Textbeispielen und schicken Sie die Schülerinnen und Schüler dann auf Spurensuche im Buch: Welche außergewöhnlichen Wortbilder finden sie im Text? Sammeln Sie sie gemeinsam an der Tafel. Anschließend wählen die Kinder jeweils ein Beispiel aus, das sie als Bild darstellen. Dann gibt es eine große Raterunde: Um welche Metapher handelt es sich jeweils?

■ „*Ich hab nämlich 'ne Laune wie ein Kolibri auf Koffein*“: Welche Bedeutung könnte wohl hinter dieser Aussage stecken? Was stellen sich die Kinder

Auf einen Blick

Klasse: 5–6

Fächer: Deutsch, Sozialkunde, Kunst

Themen: Familie, Trennung, Verlust, Freundschaft, Comics

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

unter dieser Metapher vor? Die Kinder suchen passende Adjektive, mit denen sie diesen Ausdruck „übersetzen“ würden. So können sie ebenfalls mit den anderen Textbeispielen verfahren. Besonders spannend wird es, wenn Sie die gemalten Metaphern der Kinder heranziehen: Passen die Adjektive auch zu den entsprechenden Bildern?

Thema: Maulen als Lebenseinstellung

■ *Maul-Wörter*: Maulina heißt eigentlich Paulina. Aber weil sie das Maulen zur Kunst und sich selbst zur Prinzessin Mauldawiens erhoben hat, formt sie auch sprachlich die Welt nach ihrer Vorstellung. Maulina bekommt eine Maultacke und maultiert in ihrer Maulhöhle. Lassen Sie die Kinder alle Maul-Wörter, die sie in der Geschichte entdecken, entschlüsseln. Was bedeuten sie, und welche Silben wurden durch „maul“ ersetzt? Vielleicht fallen Ihren Schülerinnen und Schülern ja auch neue Wortschöpfungen mit dieser Silbe ein, die der Klasse „vorgemault“ werden dürfen.

■ *Maul-Orchester*: Im 19. Kapitel beschreibt Maulina wunderbar anschaulich, wie es sich anfühlt, wenn sie richtig wütend wird und der „Maul“ im Anmarsch ist. Wut ist ein sehr starkes Gefühl, das alle Kinder bestimmt aus eigener Erfahrung kennen. Den Umgang mit Wut können die Kinder mit dieser Aktion auf spielerische Art umsetzen und musikalisch zum Ausdruck bringen: Stellen Sie sich gemeinsam im Kreis auf. Übernehmen Sie die Rolle eines Orchesterdirigenten, und teilen Sie die Kinder in drei Gruppen auf. Die erste Gruppe soll mit den Händen auf die Oberschenkel trommeln, die zweite mit den Füßen stampfen und die dritte ihre Wut ausschreien. Sie als Dirigent bestimmen, wann jede Gruppe mit ihren „Instrumenten“ einsetzt.

Thema: Kreative Schreibimpulse

■ *„Die Nacht verbringe ich in einem Computerspiel“*: Ab Seite 80 beschreibt Maulina ihren Traum in Form eines Comics. Sie verwandelt sich in einen Computerhelden mit außergewöhnlichen Eigenschaften. Wie in Computerspielen und Apps, die viele Kinder gut kennen, muss die Figur einen Parcours bewältigen, Aufgaben lösen und Gegenstände einsammeln. Nach diesem Vorbild kann sich jedes Kind eine eigene Computerspielfigur ausdenken, mit der es sich identifizieren kann. Wie sieht sie aus, welche übermenschlichen Fähigkeiten besitzt sie und welche Aufgaben muss sie bewältigen? Im Comicstil bringt nun jeder sein eigenes Abenteuer aufs Papier.

Thema: Mein Reich

■ *Wo lebe ich*: Zu Beginn des Romans sehen wir eine Zeichnung von Maulinas Stadtviertel, in dem ihr Königreich Mauldawien liegt. Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler auf einem Stadtplan ihre Wohngegend markieren oder den entsprechenden Ausschnitt von Google Maps ausdrucken. Auf dem Plan kennzeichnet nun jede/r das eigene Wohnhaus und andere wichtige Gebäude: Hier wohnt mein bester Freund, hier meine Oma, hier ist mein Lieblingsbäcker usw. Auf diese Weise entstehen viele individuelle Pläne einer Stadt.

■ *Mauldawien*: Liebevoll beschreibt Maulina ihr einstiges Zuhause, von dem es auch auf den Seiten 14/15 eine detailreiche Abbildung gibt, deren ungewöhnliche Perspektive bereits einen Gesprächsanlass bietet: Welcher künstlerischen Tricks bedient sich der Illustrator, um dem Betrachter einen kompletten und freien Blick auf die Wohnung zu

gewähren? Nachdem Sie sich gemeinsam mit diesem Bild auseinandergesetzt haben, können die Kinder selbst aktiv werden und aus einer einfachen Perspektive ihr eigenes „Königreich“ zeichnen.

Thema: Es war einmal ...

■ *Familiengeschichten*: Maulina besucht regelmäßig ihren Opa, den „General für Käse“. Er und seine Geschichten von früher tun ihr gut, wie sie selbst sagt. Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler herausfinden, ob es auch im eigenen Familienkreis Geschichten und Anekdoten gibt, welche die Großeltern immer wieder erzählen. Entdecken sie vielleicht sogar alte Fotos, hinter denen sich kleine Episoden aus früheren Zeiten verbergen? Jedes Kind darf anschließend in einer gemütlichen Runde eine Geschichte erzählen.

Mit diesen mit dem Leipziger Lesekompass ausgezeichneten Titeln für die Altersgruppe 10–14 kann man ebenfalls gut das besondere Leseförderpotenzial von Buchreihen nutzen:

Frank M. Reifenberg/Gina Mayer
Die Schattenbande legt los!
Bloomoon/arsEdition
ISBN 978-3-7607-9936-0
240 Seiten, € 12,99

Sonja Kaiblinger
Scary Harry – Von allen guten Geistern verlassen
Loewe Verlag
ISBN 978-3-7855-7742-4
240 Seiten, € 12,95



Jochen Till/Zapf (Ill.)

Spackos in Space

Tulipan Verlag

ab ca. 11 Jahren

ISBN 978-3-86429-154-8

174 Seiten, € 13,95



Schon mal richtig Ärger für irgendeinen Unsinn in der Schule bekommen? Da kann Cornelius Spacko alias Conny auf jeden Fall mitreden! Auf Weisung seiner bedauerlich jähzornigen trandorkanischen Mutter soll er die Ferien ausgerechnet bei seinem längst in die Weiten des Alls abgetauchten Erzeuger verbringen. Und das nur, weil er die Schwanzspitze eines Bobolaners angezündet hat! Schon einen 37-stündigen Flug später – den Conny neben einer schwangeren Wawanerin und einem müffelgalaktischen Geschäftsmann mehr schlecht als recht übersteht – findet er sich auf der RS Rumpel wieder, dem abgewrackten Trümmer-Raumschiff von Connys Vater, Kapitän Spacko. Ein intergalaktisches Chaos-Abenteuer beginnt ...

Sinn für außerirdischen Humor, drastisch-komische Comic-Zeichnungen, abgedrehte Wortspiele und ein ebensolches Layout sollte man schon haben, wenn man sich auf diesen Weltraum-Klamauk einlässt. Dann aber werden insbesondere Jungs ihre helle Freude an den aberwitzigen Erlebnissen der Rumpel-Crew haben. Wortwitz, Fantasie und biestige Anspielungen auf seltsame Erwachsenenvorstellungen gibt es jedenfalls reichlich. Wer also schon immer was über Sprotzballspiele, garstige grüne Floblobbs oder aggressiv hygienische Putzroboter wissen wollte: Dockanker los!

„Riskiere einen Blick ins Buch! Du wirst dich fühlen, als wärst du dabei ...“

Auf einen Blick

Klasse: 5–6

Fächer: Deutsch, Sachkunde, Kunst

Themen: Weltall, Aliens, Anderssein, Familie, Abenteuer, Raumschiff, Sprache

Leseförderansatz: Spezielle Zielgruppen gezielt ansprechen

Der Titel hält, was er verspricht: Eine abgefahrene Abenteuergeschichte mit skurrilen Außerirdischen, einem aufmüpfigen Helden mit galaktischer Jugendsprache und vielen witzigen Illustrationen im Comic-Stil. Das ist genau das, worauf Jungs stehen, weil der Lesespaß hier nicht zu kurz kommt.

Thema: Freaks aus dem Weltall

■ *Galaktisches Kartenspiel:* In der Geschichte tauchen viele schrille Figuren auf, die im Comic-Stil überspitzt dargestellt werden. Sie liefern eine anregende Grundlage für das Basteln eines eigenen Kartenspiels mit ca. 15 Paaren nach dem Prinzip des „Schwarzen Peter“. Suchen Sie gemeinsam alle Gestalten aus der Geschichte heraus, die sich für das Spiel eignen. Nun wählen jeweils zwei Kinder eine Figur, von der sie zwei unterschiedliche Bilder als Kartenmotive in einer vorgegebenen Größe abzeichnen oder einscannen. Als „Schwarzer Peter“ eignet sich zum Beispiel das Raumschiff Rumpel oder einer der Planeten. Die Schülerinnen und Schüler kleben ihre Abbildungen auf vorbereitete Spielkarten.

■ *Was für ein Typ:* Kapitelüberschriften, Comic-Szenen und die direkte Rede der Roboter Scrubby und Nö werden im Text durch unterschiedliche Schrifttypen hervorgehoben, die deren speziellen Charakter unterstreichen. Analysieren Sie gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern, wie die Schriftgestaltung die Aussage des Textes bereichert, und was sie über

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

den jeweiligen Sprecher ausdrückt. Lassen Sie sich anschließend von den schrägen galaktischen Buchfiguren inspirieren und für jede ein eigenes Alphabet entwickeln, das zu ihrem Aussehen und Wesen passt. Dabei können die Schülerinnen und Schüler ihrer Fantasie freien Lauf lassen und mit Stift und Papier kreativ eigene Buchstaben gestalten oder auch auf die Schriftarten der Textverarbeitungsprogramme zurückgreifen.

■ *Wünsch dir was*: Stellen Sie sich vor, die RS Rumpel landet mit der kompletten Crew in Ihrem Klassenzimmer. Beim gemeinsamen Kennenlernen präsentieren die Besucher ihre außergewöhnlichen und ziemlich verrückten Eigenschaften und Fähigkeiten, auf die selbst unser Held Conny ein wenig neidisch ist: Wer möchte nicht sechs Arme wie Krollo besitzen, um mehrere Aktionen gleichzeitig durchzuführen oder durch Gedankenübertragung kommunizieren wie die Trandorkaner? Bevor das Raumschiff wieder abfliegt, darf sich jedes Kind als Abschiedsgeschenk eine spezielle Begabung von einem Außerirdischen wünschen, die es auf der Erde gut gebrauchen könnte. In einer kurzen Fantasiegeschichte kann die neu erworbene Eigenschaft beschrieben und bildlich dargestellt werden. Und wozu lässt sie sich im Alltag sinnvoll einsetzen?

Thema: „Verfrockte“ Sprache

■ *Cornelius Spackos Wörterbuch*: Der Jugendliche Cornelius Spacko, Erzähler der Geschichte, lebt in einem anderen Universum und unternimmt eine intergalaktische Reise zu seinem Vater. Sein Wortschatz ist geprägt von einer Mischung aus erfundener Jugendsprache und galaktischen Fremdwörtern. Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler während oder nach

der Lektüre eine Liste aller Ausdrücke erstellen, die ihnen im Text als neue Wortschöpfungen begegnen. Da im Kontext schnell klar wird, was sie bedeuten, können die Kinder sie nun leicht in unsere Sprache übersetzen: Was heißt wohl „Muskeltiger“, „Koffi“ oder „fröppen“?

■ *Mädchenkram und Männersache*: Conny langweilt sich in seinem rosaroten Mädchenzimmer derart, dass er sogar ein Abenteuer aus „Kuschelsamt & Schnuckelhörnchen“ liest, eine galaxieweit erfolgreiche Buchreihe aus 47 Bänden. Die kleine märchenhafte Szene greift sämtliche Klischees trendiger mädchenpezifischer Kinderbücher auf, und übertreibt dabei heillos: Zwei Zweihörner befreien Prinzessin Gernes Schön von Glitzerland aus den Fängen des mächtigen Donnerdrachen. Wie würde sich diese Geschichte wohl aus der Perspektive eines Jungen anhören, wenn er Figuren, Setting und Sprachstil nach seinen Vorlieben austauscht? Träfen gar blutrünstige Werwölfe auf einen fiesen Zombie, der einen Jungen in seiner Gewalt hat? Jeder darf seine eigene fantasievolle Version dieses Abenteuers so verfassen und illustrieren, dass damit besonders Jungs angesprochen werden.

Thema: Spielerisch durchs All

■ *Quiz à la Doktor Meier-Metzel*: Doktor Meier-Metzel, der Schiffsarzt, ist ganz scharf darauf, Körperteile zu amputieren. Aus dieser Idee können Sie ein lustiges Quiz für die ganze Klasse gestalten: Kopieren Sie zuerst möglichst großformatig die Figur auf Seite 141. Schneiden Sie sie grob aus und befestigen Sie sie an der Tafel. Anschließend denkt sich jedes Kind eine Frage zum Buch aus, die es gemeinsam mit seinem Namen auf einen kleinen Zettel schreibt. Die Zettel

werden zusammengefasst und in einem Behälter gesammelt. Nacheinander kommt jedes Kind nach vorne, zieht eine Frage, liest sie laut vor und versucht sie zu beantworten. Wenn es stockt, können die Klassenkameraden gerne helfen, ausgenommen ist natürlich das Kind, das sich die Frage ausgedacht hat. Mit der entsprechenden Nummer auf dem Antwortzettel können Sie die Lösung überprüfen. Bleibt eine Frage unbeantwortet, kommt Doktor Meier-Metzel zum Zuge, und von der Figur wird mit der Schere ein Körperteil „amputiert“.

■ *Im Buckelnebel*: Fällt die Navigation im Buckelnebel aus, fliegt man völlig blind durchs Weltall. In dieser Aktion verwandeln sich die Kinder in Raumschiffe, die sich im Buckelnebel verirren: Jeweils einem Kind werden die Augen verbunden, während die anderen Schüler einzeln oder in Gruppen einen Parcours bilden. Hindernisse, wie zum Beispiel von Kindern gebildete Tore, Brücken, am Boden liegende Objekte, müssen von dem „blinden“ Mitspieler überwunden werden. Zur Orientierung dürfen die Schülerinnen und Schüler, die das nächste Hindernis darstellen, den Herumirrenden durch Zurufe leiten: „Wir sind ein Tor, du musst durch uns hindurchgehen“, oder „Ich bin ein am Boden liegender Baumstamm, du musst über mich steigen.“

Mit diesem mit dem Leipziger Lesekompass ausgezeichneten Buch für die Altersgruppe 10–14 kann man ebenfalls gut spezielle Zielgruppen ansprechen:

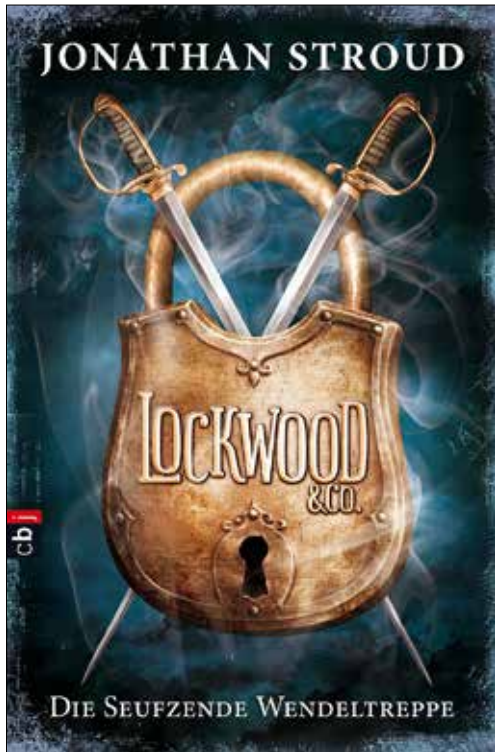
James Proimos

12 things to do before you crash and burn

Gerstenberg Verlag

ISBN 978-3-8369-5756-4

128 Seiten, € 12,95



Jonathan Stroud

Lockwood & Co.

Die seufzende Wendeltreppe

cbj

ab ca. 12 Jahren

ISBN 978-3-570-15617-9

432 Seiten, € 18,99

auch als eBook erhältlich



Ein Gefühl, als ob ein Grabstein auf der Brust lastet, lähmende Kälte, Benommenheit: So äußert sich die Geisterstarre, die bei der Begegnung mit den wabernden Schatten oft tödliche Folgen hat. Aus diesem Grund sind in England Geisterjäger im Einsatz, die die wandelnden Toten bekämpfen und ihre Rückzugsorte versiegeln. Besonders begabt im Umgang mit den gefährlichen Gespenstern sind Kinder und Jugendliche. Und so nehmen auch Lucy, die Ich-Erzählerin, George und Anthony als Agentur „Lockwood & Co.“ Aufträge von geistergeplagten Kunden entgegen. Nach dem verheerenden Abfackeln eines Geisterhauses werden sie von Geldsorgen geplagt und stürzen sich in einen Auftrag, der ihr letzter sein könnte ...

Degen, Eisenspäne und Silbernetze: Schon die Ausstattung der jugendlichen Geisterjäger deutet den wilden Genre-Mix des Romans an, der sich hemmungslos bei Vampir-, Agenten- und klassischen Gespenstergeschichten bedient. Das Resultat ist spannend, gut erzählt und besticht mit starken Charakteren, einem virtuos konstruierten Spannungsbogen ebenso wie mit staubtrockenem Humor und hohem Gänsehautfaktor. Der Autor der kultigen „Bartimäus-Reihe“ hat hier den eigenständigen Auftakt einer packenden neuen Buchreihe geliefert, die aufgrund der Genre-Zitate viele Anknüpfungspunkte für Projekte und weiterführende Lektüre bietet.

„Stürzt euch in ein geheimnisvolles Abenteuer und vergesst die Welt um euch herum!“

Leseförderansatz: Aktuelle Themen und Trends auf dem Buchmarkt aufgreifen

Gemütlich in der Lesecke oder auf dem Sofa lässt es sich herrlich gruseln. Ob Geister, Vampire oder Untote: Nach wie vor liegen schauerliche Gruselgeschichten im Trend der Jugendliteratur. Die Grenzen der Realität in der Fantasie auszutesten und zu überschreiten, reizt besonders jugendliche Leserinnen und Leser an diesem Genre, was sich auch im großen Interesse an übernatürlichen Phänomenen im Internet widerspiegelt. Geschickt greift der Autor diese Thematik auf und bereichert sie mit spannenden Elementen des Detektivromans und alter Sagenwelten.

Thema: Unheimliche Orte

■ *Sehenswürdigkeiten für Geisterjäger:* Bevor die drei jungen Agenten von Lockwood & Co. einen neuen Auftrag ausführen, recherchiert George in Bibliotheken und Archiven den geschichtlichen Hintergrund des Ortes der Heimsuchung: Wer lebte dort? Was ist im Laufe der Zeit alles passiert? Ist vielleicht jemand unter mysteriösen Umständen ums Leben gekommen? In jeder Gegend existieren auch in der Realität geschichtsträchtige Schlösser, verlassene Burgruinen, Plätze und Gebäude, die von Mythen umwoben sind. In Teams suchen die Jugendlichen in Büchern, Broschüren der Touristenbüros und im Internet nach Informationen zu einem ausgewählten „sagenhaften“ Ort: seine geografische Lage, die Entstehungszeit und die Historie dürfen sie so werbewirksam wie möglich auf einem Plakat

Auf einen Blick

Klasse: 7–8

Fächer: Deutsch, Sachkunde, Kunst

Themen: Geister, Agenten, Abenteuer, Freundschaft, London

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

präsentieren, um viele Touristen und „Geisterjäger“ anzulocken.

■ *Heimatsagen*: Viele Sagen und Legenden ranken sich um historische Persönlichkeiten und Orte, die eine Region für die Bewohner und Besucher erst so richtig spannend und lebendig machen. Lockwood und seine Kompagnons werden in ihren Fällen auch mit solchen „sagenhaften“ Phänomenen konfrontiert, deren wahren Kern sie zunächst aufdecken müssen. Welche Heimatsagen kennen Ihre Schülerinnen und Schüler? Jeder wählt eine Geschichte, die er mit Bildmaterial aus verschiedenen Medien ausgestaltet oder sogar mit eigenen Fotos dokumentiert.

Thema: Agentur für übersinnliche Ermittlungen

■ *Gründet eine Agentur!* Im Roman ist von „dem Problem“ die Rede, das vor vielen Jahrzehnten plötzlich in ganz England aufgetreten ist und übernatürliche Erscheinungen mit grausigen Todesfällen zur Folge hat. Um die zunehmend bedrohliche „Geisterepidemie“ zu bekämpfen, schießen Agenturen für übersinnliche Ermittlungen nur so aus dem Boden. Es ist also wichtig, sich als Agentur gegen die Konkurrenz mit einem besonderen Profil abzusetzen. Lassen Sie die Jugendlichen in Teams ihr eigenes Unternehmen gründen: Ein ansprechender und einprägsamer Name, ein passendes Logo als Eyecatcher und ein pfiffiger Werbeslogan müssen gefunden werden, um im harten Wettbewerb um Kunden zu bestehen!

■ *Agentur sucht Außendienstmitarbeiter*: Nach dem Beispiel auf Seite 78 im Buch kann nun jedes

Team eine eigene Stellenausschreibung für einen neuen Mitarbeiter formulieren: Was gehört zu seinem Aufgabengebiet? Welche Persönlichkeitsmerkmale sollte er besitzen? Und welche übersinnlichen Fähigkeiten sind gefragt? Diese Annoncen können Sie anschließend für alle Interessenten im Klassenraum aushängen.

■ *Bewerbung als Geisterjäger*: Die vorangegangene Idee bietet einen wunderbaren Anlass, Ihre Schülerinnen und Schüler eine Bewerbung für eine der präsentierten Stellenanzeigen schreiben zu lassen. In ihrem Motivationsschreiben dürfen sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen und Gründe, Qualifikationen und übersinnliche Fähigkeiten hervorheben, die sie für diese Stelle als Geisterjäger besonders auszeichnen. Das fertige Schreiben überreichen sie nun der entsprechenden Agentur, die aus allen Bewerbern ihr neues Teammitglied auswählt.

Thema: Geisterabwehr

■ *Finde die Quelle!* Um eine Heimsuchung erfolgreich zu beenden, muss die „Quelle“ gefunden werden. Darunter versteht man den Ort, an dem ein Verbrechen stattgefunden hat oder wo sich ein Gegenstand befindet, der für den Verstorbenen von besonderer Bedeutung war. Je mehr sich die Geisterjäger einer Quelle nähern, umso kälter wird die Temperatur. Zur Auflockerung zwischendurch können Sie mit Ihrer Klasse das altbekannte Suchspiel „Heiß und Kalt“ in umgekehrter Version durchführen: Ein Geisterjäger verlässt den Raum. Die anderen bestimmen einen beliebigen Gegenstand, den der Mitspieler als Quelle auffinden soll. Wenn er den Raum wieder betreten hat, leiten ihn die anderen Schülerinnen und Schüler mit Zurufen

zum Versteck. Rufen sie „heiß“, ist der Geisterjäger weit von der Quelle entfernt. Bei „kühl“ nähert er sich dem Gegenstand. „Kalt“ oder „eisigkalt“ signalisiert, dass er sich in unmittelbarer Nähe des Verbrechens befindet. Nun muss er erraten, um welchen besonderen Gegenstand es sich handelt.

Thema: Hörspiel

■ *Gruselige Klangcollage*: Eine seufzende Wendeltreppe, polternde Geister und von der Decke tropfendes Blut laden die Leserinnen und Leser geradezu ein, markante Szenen des Romans mit Klängen und Geräuschen akustisch zum Leben zu erwecken. In kleinen Gruppen suchen sich die Jugendlichen besonders gruselige Textpassagen aus, deren unheimliche Atmosphäre sie mit einer klangvollen Geräuschkulisse untermalen. Während ein Teammitglied den ausgewählten Ausschnitt der Klasse vorliest, inszenieren die Anderen den akustischen Hintergrund. Mit einem Handy oder anderen Gerät können die gespenstischen Lesungen aufgenommen und später gemeinsam angehört werden.

Mit diesem mit dem Leipziger Lesekompass ausgezeichneten Buch für die Altersgruppe 10–14 kann man ebenfalls gut aktuelle Trends am Buchmarkt aufgreifen:

Jan von Holleben/Antje Helms
Kriegen das eigentlich alle?
Gabriel Verlag
ISBN 978-3-522-30338-5
160 Seiten, € 16,99

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 Viellesern 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 10–14 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