

Aktionsideen 2025

zu den Büchern und Spielen der Lese- und Medienbox

für Kinder von
0 bis 6 Jahren



LESESTART

weil uns

LESEN

weiterbringt

Ein Projekt für Kinder mit Fluchterfahrung

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Stiftung Lesen



Lesen, Spielen, Lernen: Zeit für »Lesestart: Weil uns Lesen weiterbringt«!

Vorlesen, Erzählen und Spielen mit Kindern mit Fluchterfahrung

Lese- und Sprachförderung – wortwörtlich mit Händen und Füßen, mit etwas Pappe, Kleber und jeder Menge Spaß: Dazu liefert Ihnen diese Broschüre konkrete Ideen und Inspiration.

Auf den folgenden Seiten finden Sie zu jedem Buch und Spiel abwechslungsreiche Aktionsideen, die Sie mit unterschiedlichen Gruppen ohne großen Aufwand und mit alltäglichen Mitteln umsetzen können.

Der einen oder dem anderen unter Ihnen kommen bestimmte Titel der diesjährigen Lese- und Medienbox sicher bekannt vor. Das Besondere dieses Mal: Einige der beliebtesten bildstarken Bücher und lustigen Spiele vergangener »Lesestart«-Editionen kehren für ein freudiges Wiedersehen zurück.

**Wir wünschen Ihnen
und den Kindern
viel Freude beim
Lesen, Spielen
und Lernen!**

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



Fünf Praxistipps zum Einstieg

1 Kleine Kinder, kleine Gruppen

Besonders bei sehr jungen Kindern sollten die Gruppen möglichst klein sein, damit alle Kinder Aufmerksamkeit und Zuwendung erfahren.

2 Erziehungsberechtigte einbeziehen

Können die Erziehungsberechtigten bzw. Eltern der Kinder an den Vorlese- und Erzählaktionen teilnehmen, fühlen sich die Kinder sicherer und das Lernen fällt leichter.

Auf der Projektwebsite www.weilunslesenweiterbringt.de finden Sie Tipps zum mehrsprachigen Vorlesen.

3 Kommunikation mit allen Sinnen

Aktionen wie Fingerspiele, Malen, Basteln und Nachahmungen unterstützen bei der Kommunikation und machen die Inhalte der Bücher und Spiele begreifbar.

4 Kurze Häppchen

Das reine Vorlesen sollte bei Kindern dieser Altersgruppe nicht länger als 5 bis 10 Minuten dauern. Generell gilt: Je jünger die Kinder, desto kürzer sollten Vorleseeinheit und Anschlussaktion im Hinblick auf die Konzentrationsfähigkeit sein.

5 Anschauen 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 Fragen gestellt und ganz nebenbei Wörter – aus der jeweils anderen Sprache – gelernt werden.

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 2 Jahre

Gruppengröße

Zu allen Medien schlagen wir Ihnen eine maximale 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



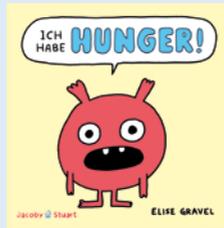
Spielen

Medienübersicht



Ente sagt Miau

› Seite 6



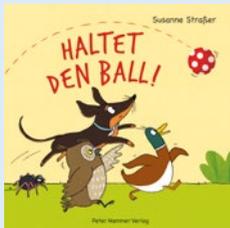
Ich habe Hunger!

› Seite 12



**Hörst du?
Mein supergroßes
Soundbuch**

› Seite 8



Haltet den Ball!

› Seite 10



1000 erste Wörter
Mein Bildwörterbuch für
den Kindergarten

› Seite 14



Eine Kiste irgendwas
Deutsch – Ukrainisch

› Seite 16



Ich bin einmalig!
Kannst du mich finden?
multilingual

› Seite 18



Was und wer gehört hierher?
Zuordnungsspiel zu Personen,
Orten und Fahrzeugen

› Seite 20



Wenn du träumst

› Seite 22



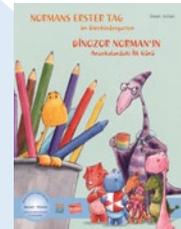
Monster vermisst

› Seite 26



Freunde

› Seite 24



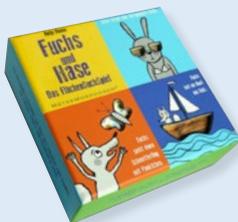
**Normans erster Tag
im Dinçerkindergarten**
Deutsch – Türkisch

› Seite 28



Schau dich um in der Natur
Der Wald

› Seite 30



Fuchs und Hase.
Das FlächenSuchSpiel

› Seite 32



Hier wird gebaut!
Eine Wimmelbilder-
Geschichte

› Seite 34



ab **1**
Jahr

bis **3**
Kinder

Ente sagt Miau

© Annette Betz

Juliette Maclver | Carla Martell (Illustration)

Was für ein vielstimmiges Tierkonzert – vom »Muh« der Kuh bis zum Wiehern des Pferdes. Doch Moment mal, warum macht die Ente »Miau«? Das wird auf wunderbare Weise erst ganz am Ende des Pappbilderbuches verraten!



Tipp: Gemeinsam können die Tierlaute Seite für Seite lautmalerisch nachgeahmt werden, und zwar so, wie sie in den verschiedenen Sprachen der Kinder klingen.



Eltern-Kind

Ente mit der Hand drucken

Hier wird aus dem Abdruck einer Hand eine Ente! Dazu benötigen Sie gelbe Finger- oder Wasserfarbe, einen Pinsel, weißes Papier, Filzstifte und ggf. Pappteller. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit und laden Sie die Familien ein, mitzuwirken.



- Finger und Innenfläche einer Hand werden mit dem Pinsel gelb angemalt. Alternativ kann die Hand in Fingerfarbe (z. B. auf einen Pappteller) gedrückt werden.
- Dann wird die Hand waagrecht auf das Papier gesetzt, wobei der Daumen nach unten zeigt.
- Die Finger bilden das Gefieder der Ente, die Handfläche den Körper. Jetzt noch mit der gelben Farbe einen Kopf aufmalen oder mit der Fingerspitze stempeln.
- Zum Schluss mit einem roten Filzstift den Schnabel und mit einem schwarzen Filzstift ein Auge aufmalen. Fertig!

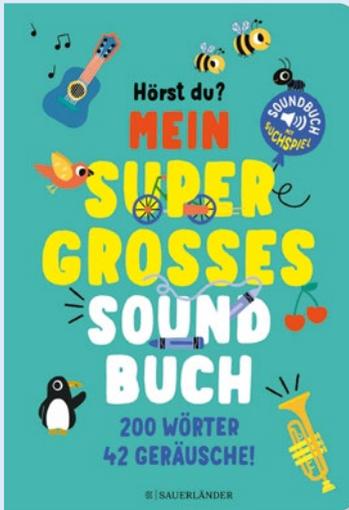


Bewegen

Alle meine Entchen

*Alle meine Entchen schwimmen auf dem See,
schwimmen auf dem See.
Köpfchen in das Wasser,
Schwänzchen in die Höh'.*

- Singen Sie das Lied zunächst vor. Zeigen Sie dazu die Bewegungen: Gehen Sie im Kreis und machen Sie mit den Armen Schwimmbewegungen. Beugen Sie am Ende den Kopf zu den Füßen.
- Singen Sie das Lied dann gemeinsam mit den Kindern. Die Noten finden Sie bei Bedarf im Internet.



ab 1,5
Jahre

bis 3
Kinder

Hörst du? Mein supergroßes Soundbuch

© Fischer Sauerländer

Marion Billet (Illustration)

Wer oder was ist luftig-leicht und saust über uns hinweg? Was gibt es in eisiger Kälte zu entdecken? Und was hören wir hier? All das kann man in diesem Pappbilderbuch entdecken – auf kunterbunten Bildern oder per Geräusch!



Tipp: Lassen Sie die Kinder reihum jeweils ein Geräusch auslösen. Und beim großen Geräuscherätsel auf der letzten Seite dürfen dann alle mitraten!



Spielen

Geräusche raten

Für diese Idee benötigen Sie einige Alltagsgegenstände, die Geräusche erzeugen können (z. B. Rassel, Papier, Bauklötze, Glöckchen, Steinchen, Topf und Löffel) und ein großes Tuch (z. B. eine Tischdecke).

- Hängen Sie das Tuch so auf, dass es als Sichtschutz dient, z. B. über einem Tisch bis zum Boden. Legen Sie die mitgebrachten Gegenstände hinter das Tuch.
- Erzeugen Sie mit den Dingen hinter dem Tuch ein Geräusch. Beginnen Sie am besten möglichst einfach, z. B. mit dem Läuten eines Glöckchens.
- Fragen Sie die Kinder, was sie hören. Was könnte das gewesen sein?
- Die Kinder äußern ihre Vermutungen in der Sprache, die ihnen zuerst einfällt. Dann folgt die Auflösung, und der Gegenstand wird erst genannt und dann gezeigt.
- Nun ist eines der Kinder an der Reihe und darf ein Geräusch machen.



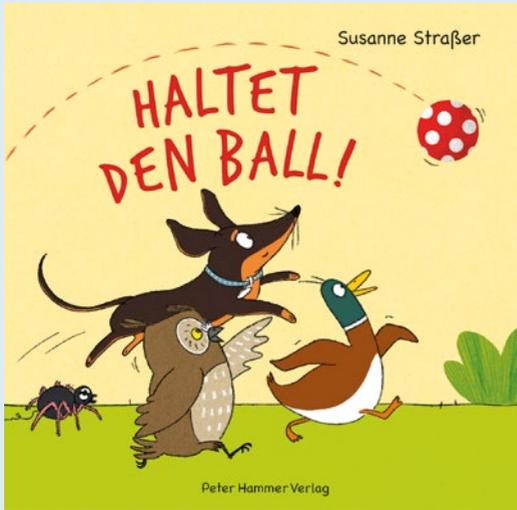
Entdecken

Geräusche mit dem Körper erzeugen

Welche Geräusche können verschiedene Teile unseres Körpers erzeugen?

- Alle Kinder stehen oder sitzen im Kreis.
- Das erste Instrument ist der Kopf.
Machen Sie es vor: Pfeifen, Schnalzen, Schnauben.
Die Kinder steuern eigene Geräusche bei.
- Dann folgen die Hände und Finger: Was fällt den Kindern ein?
Klatschen, Schnipsen, mit den Fingerspitzen auf dem Boden prasseln – oder etwas ganz anderes?
- Jetzt sind die Füße dran! Dann geht es reihum.
Jeweils ein Kind macht ein Geräusch vor und die anderen machen es nach.





ab
2
Jahre

bis
3
Kinder

Haltet den Ball!

© Peter Hammer
Susanne Straßer

**Ente spielt Ball. Aber huch, wo fliegt er plötzlich hin?
Gegen den Baum, durch die Büsche – und dann? Zum Glück
schließen sich immer mehr Tiere der rasanten Balljagd an!**



Tipp: Sprechen Sie die lautmalerischen Begriffe Seite für Seite gemeinsam mit den Kindern.



Spielen **Ein Ball für ...**

Für dieses Spiel benötigen Sie einen Ball.
Alle Kinder sitzen oder stehen im Kreis.

- Werfen oder rollen Sie den Ball einem Kind zu.
Nennen Sie dabei seinen Namen,
z. B.: »Ein Ball für Amira.«
- Dann rollt oder wirft das Kind den Ball zum nächsten Kind
und sagt dessen Namen, z. B.: »Ein Ball für Nazar.«
- So geht es weiter, bis alle Kinder den Ball einmal hatten. Wie wäre es
jetzt mit einer Blitzrunde in möglichst schneller Geschwindigkeit?
- *Variante: Zum Einüben der Namen kann das Kind, das den Ball fängt,
auch seinen eigenen Namen sagen: »Ich bin Amira. Und du bist ...?«*



Bewegen **Tierbewegungen**

Für diese Idee brauchen Sie etwas Platz. Wie bewegen sich die verschiedenen Tiere aus der Geschichte? Das kann gemeinsam ausprobiert werden!

- **Ente:** in der Hocke durch den Raum watscheln
- **Eule:** die Arme als Flügel schwingen
- **Spinne:** mit Händen und Füßen über den Boden krabbeln,
der Bauch zeigt nach oben
- **Hund:** auf allen Vieren durch den Raum laufen

Nachdem die verschiedenen Bewegungen zusammen eingeübt wurden, kann sich ein Spiel anschließen: Die Namen der Tiere werden genannt, und die Kinder bewegen sich entsprechend durch den Raum. Die Ansagen können zunächst langsam erfolgen und dann immer schneller.



ab
2
Jahre

bis
3
Kinder

Ich habe Hunger!

© Jacoby & Stuart
Elise Gravel

Was für ein Hunger! Weder die Pizza noch der Teller noch der Pizzakarton oder viel größere Gegenstände können den Riesen Hunger des kleinen Monsters in diesem Pappbilderbuch stillen. Bleibt nur noch eine Möglichkeit ...



Tipp: Welche Dinge aus der eigenen Umgebung könnte das Monster noch fressen? Reihum zeigen oder benennen die Kinder entsprechende Dinge.



Bewegen

Wir haben Hunger, Hunger, Hunger ...

*Wir haben Hunger, Hunger, Hunger,
haben Hunger, Hunger, Hunger,
haben Hunger, Hunger, Hunger,
haben Durst!*

- Singen Sie den Kindern das Lied zunächst vor. Dazu können Sie mit den Fäusten auf dem Tisch oder auf den Oberschenkeln trommeln.
- Dann singen Sie es zusammen in der Gruppe.
- Gemeinsam mit den Familien kann der Satz auch in die Herkunftssprachen der Kinder übersetzt werden, sodass das Lied in vielen Sprachen gesungen werden kann.
- Weitere Strophen des Liedes sowie Noten finden Sie im Internet.



Spielen

Monster-Gemüsesuppe

Für dieses Spiel benötigen Sie einen großen Topf, einen Kochlöffel und Abbildungen verschiedener Gemüsesorten (z. B. Tomate, Kartoffel, Zwiebel, Karotte, Zucchini, Paprika) aus Lebensmittelprospekten, die im Vorfeld auf kleine Kärtchen geklebt werden.

- Stellen Sie den Topf in die Mitte. Die Kärtchen liegen neben dem Topf.
- Nehmen Sie ein Kärtchen und sagen Sie: »In unsere Suppe kommt eine Tomate.«
- Legen Sie das Kärtchen in den Topf und rühren Sie um. Das nächste Kind darf nun eine Zutat hinzufügen, die gemeinsam benannt wird. Und umrühren!
- So geht es immer weiter, bis alle Kinder an der Reihe waren und die Suppe fertig ist. Pantomimisch kann nun gemeinsam gegessen werden.
- *Variante: In Anlehnung an das Buch können Sie auch Abbildungen von Dingen mitbringen, die nicht in eine Suppe gehören, z. B. einen Baum, einen Tisch, einen Stuhl. So wird das Ganze noch spielerischer.*





ab **3**
Jahre

bis **5**
Kinder

1000 erste Wörter

Mein Bildwörterbuch für den Kindergarten

© Dorling Kindersley

Von Kleidung und Nahrung über Haustiere, Jahreszeiten, Berufe, Essen und Trinken bis hin zu Märchen lässt sich in diesem Bildwörterbuch der Wortschatz zu vielen Themen erweitern.



Tipp: Im Buch werden die Wörter im Kontext von Bilder-
geschichten gezeigt. Abwechselnd kann jeweils ein Kind
die Geschichte mit dem Finger entlangfahren.



Spielen

Ich heiße ... und ich mag ...

Bei diesem Spiel, bei dem sowohl Begriffe mit gleichem Anfangsbuchstaben als auch das Gedächtnis trainiert werden, sitzen alle Kinder im Kreis.

- Ein Kind beginnt. Es sagt seinen Namen und nennt ein Obst oder eine Sache mit dem gleichen Anfangsbuchstaben: »Ich heiße Malek und ich mag Melonen.«
- Das nächste Kind ist an der Reihe. Es zeigt auf das erste Kind und sagt: »Du heißt Malek und du magst Melonen.« Dann zeigt es auf sich und sagt: »Ich heiße Samira und ich mag Salat.«
- Das dritte Kind wiederholt den Satz des ersten und des zweiten Kindes und fügt seinen Satz an usw.
- Um das Spiel zu vereinfachen, können Sie Abbildungen von Dingen mit den Anfangsbuchstaben der Kinder auslegen.



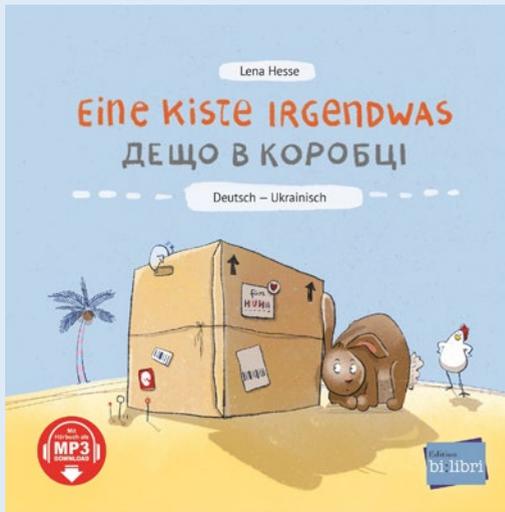
Entdecken

Was ist das?

Für dieses Tastspiel benötigen Sie einen Schal oder ein Tuch zum Verbinden der Augen sowie verschiedene Gegenstände, die ertastet werden können, z. B. ein Spielzeugauto, einen kleinen Ball, ein Kuscheltier, einen Becher, einen Würfel.

- Legen Sie alle Gegenstände in einen Beutel.
- Einem Kind werden die Augen verbunden.
- Es zieht einen Gegenstand aus dem Beutel und untersucht ihn mit den Händen.
- Die anderen Kinder fragen: »Was ist das?«
- Errät das Kind, welcher Gegenstand es ist? Sonst dürfen die anderen Kinder helfen.





ab 3
Jahre

bis 5
Kinder

Eine Kiste irgendwas

Deutsch – Ukrainisch

© Edition bi:libri

Lena Hesse

Huhn bekommt eine Kiste. Darin ist »irgendwas«, wie Hase auf seine interessierte Nachfrage zu hören bekommt. Klar, dass da sofort das Kopfkinospringer! Doch für Hase ist sonnenklar, was in dem Paket geliefert wurde. Ob das wohl stimmt?



Tipp: Mit dem QR-Code hinten im Buch können Sie das begleitende MP3-Hörbuch in dreizehn Sprachen herunterladen.



Spielen In meiner Kiste ist ...

Das Buch liefert die Idee: Sie brauchen einen Karton, Klebeband, kleine Gegenstände, z. B. Spielfiguren, Stifte, Kamm, Becher.

- Alle Kinder sitzen im Kreis um ein Tuch, auf dem die Gegenstände ausgebreitet sind. Was liegt da?
- Heimlich legen Sie dann einen Gegenstand in den Karton und verschließen ihn mit Klebeband.
- Sagen Sie: »In meiner Kiste ist irgendwas.«
- Reihum raten die Kinder, was in der Kiste ist. Wer möchte einen Hinweis?
- Das Kind, das das Irgendwas richtig errät, darf die nächste Sache in den Karton packen.



Bewegen Pick, pick, pick

Sagen Sie den Text langsam vor, und zeigen Sie die Bewegungen.

Pick, pick, pick,

› Tippen Sie mit dem Zeigefinger auf den Boden.

so macht das Huhn.

Es hat heute viel zu tun.

Pick, pick, pick,

› Tippen Sie mit dem Zeigefinger auf den Boden.

es legt ein Ei.

› Zeigen Sie ein Ei mit Zeigefinger und Daumen.

Und an manchen Tagen sogar zwei.

› Zeigen Sie zwei Eier.

Pick, pick, pick,

› Tippen Sie mit dem Zeigefinger auf den Boden.

nun ruht das Huhn.

› Legen Sie den Kopf auf beide Hände.

Es hat gar nichts mehr zu tun.



ab 3
Jahre

bis 5
Kinder

Ich bin einmalig! Kannst du mich finden?

multilingual

© Talisa

Manjula Padmanabhan

Auf jeder Seite dieses Bilderbuches hat sich ein Gegenstand versteckt, der nicht zu den anderen passt. Der zugehörige Suchauftrag wird stets in einer anderen Sprache erteilt.



Tipp: Einmalig? Das kann für jede*n etwas anderes sein. Bei Bedarf finden sich hinten im Buch beispielhafte Auflösungen der Suchspiele.



Entdecken

Was passt zusammen?



Für diese Idee benötigen Sie 10 bis 20 Alltagsgegenstände, wie z. B. Gabel und Löffel, Mütze, Schal und Handschuhe, verschiedene geometrische Formen, Spielfiguren, Spielkarten und Würfel, mehrere Kuscheltiere, Zahnbürste und Zahnpasta, kleine Bücher, Stifte und Hefte, Seife und ein kleines Handtuch.

- Breiten Sie alle Gegenstände auf einer Decke oder einem Tisch aus.
- Lassen Sie die Kinder die Gegenstände zunächst betrachten. Welche können sie benennen?
- Fragen Sie: »Was passt zusammen?«
- Die Kinder sortieren die Gegenstände. Dabei gibt es verschiedene Ordnungsmöglichkeiten, z. B. nach Farbe, Form oder Funktion.
- Anschließend zeigen die Kinder ihre Zuordnungen und erklären, warum diese Dinge zusammenpassen. Dabei dürfen Sie gern unterstützen.



Spielen

Alles anders

Immer zwei Kinder spielen dieses Spiel zusammen. Die anderen Kinder sitzen im Kreis und beobachten.

- Eines der beiden Kinder macht etwas vor. Das andere Kind versucht, immer genau das Gegenteil zu machen. Macht sich das eine Kind z. B. ganz groß, macht sich das andere ganz klein, lacht das eine Kind, schaut das andere Kind traurig, hüpfte das eine Kind, bleibt das andere still stehen, steht das eine Kind auf dem einen Bein, stellt sich das andere Kind auf das andere Bein.
- Die Kinder im Kreis dürfen helfen und sagen oder zeigen, wie das Gegenteil jeweils aussehen könnte.
- Machen Sie das Spiel am besten zunächst zu zweit vor.



Was und wer gehört hierher?

Zuordnungsspiel zu Personen, Orten und Fahrzeugen

© Don Bosco

Angela Gully | Nadine Bougie (Illustration)

Welche Fahrzeuge, Personen oder Dinge lassen sich in der Schule, im Schwimmbad, im Supermarkt oder auf der Baustelle entdecken? Das können Kinder mithilfe der 32 Bildkarten spielerisch erforschen.



Tipp: Die Karten ermöglichen viele verschiedene Spielvarianten. Hinweise dazu gibt das Begleitheftchen.



Eltern-Kind

Was passt hierher?

Das Spiel lässt sich hervorragend um eigene Ideen und Bilder erweitern. Damit bietet es viele Gesprächsanlässe und fördert die sprachliche und kreative Auseinandersetzung. Laden Sie die Familien ein, mitzuwirken. Sie benötigen Pappkärtchen in der Größe der Spielkarten, Bunt- und Filzstifte sowie die Ortskärtchen aus dem Spiel.

- Zeigen Sie ein Ortskärtchen. Fragen Sie: »Was passt noch hierher?«
- Die Kinder malen Gegenstände, Fahrzeuge oder Personen, die an diesem Ort zu finden sein könnten.
- Anschließend werden die Bilder einander gezeigt und die Dinge zusammen benannt.
- Welche Sachen kommen mehrfach vor? Welche nur einmal? Was fehlt noch?



Basteln

Fahrzeuge aus Eierkartons basteln

Für diese Bastelidee benötigen Sie möglichst viele Eierkartons, Pappe, Wasserfarben, Pinsel, Kleber, Klebeband, Scheren, Filzstifte und ggf. Eisstiele, Holzspieße sowie runde Deckel.



- Je nach Fahrzeuggröße können beliebig viele Fächer eines Eierkartons zum Einsatz kommen. Der Deckel wird abgeschnitten und kann später, z. B. als Ladefläche, zum Einsatz kommen.
- Alle Teile werden bunt angemalt. Gut trocknen lassen!
- Nun können aus Pappe die Räder ausgeschnitten und angeklebt werden. Alternativ lassen sich auch Deckel verwenden.
- Anschließend kann das Fahrzeug weiter ausgestaltet werden und z. B. mit Papierstreifen beklebt, mit Filzstiften bemalt oder mit den Holzspießen erweitert werden, je nachdem, ob es ein Auto, ein Bus oder ein Baustellenfahrzeug sein soll.



ab 3
Jahre

bis 5
Kinder

Wenn du träumst

© Peter Hammer

Adrian Draschoff | Natascha Baumgärtner (Illustration)

Mit dem Trampolin ins Weltall springen, einem Löwen die Mähne frisieren oder ein Picknick auf der Sonne veranstalten? All das und vieles mehr ist in unseren Träumen möglich, wie sich in diesem farnefrohen Bilderbuch entdecken lässt.



Tipp: Lassen Sie die Kinder das Buch zunächst selbstständig betrachten. Welche der dargestellten Dinge würden sie am liebsten einmal im Traum erleben?



Bewegen

Riese, schläfst du noch?

Für dieses Bewegungsspiel benötigen Sie etwas Platz und eine Decke.

- In der Kreismitte liegt ein Kind als »schlafender Riese« auf der Decke.
- Die Kinder schleichen sich nun an, um den Riesen sanft zu wecken.
- Dabei flüstern sie: »Riese, schläfst du noch?«
- Solange der Riese schläft, stellen sie die Frage immer lauter, bis sie schließlich rufen.
- Wenn es dem Riesen zu laut wird, erwacht er und versucht, ein Kind zu fangen.
- Das gefangene Kind ist dann der nächste Riese.



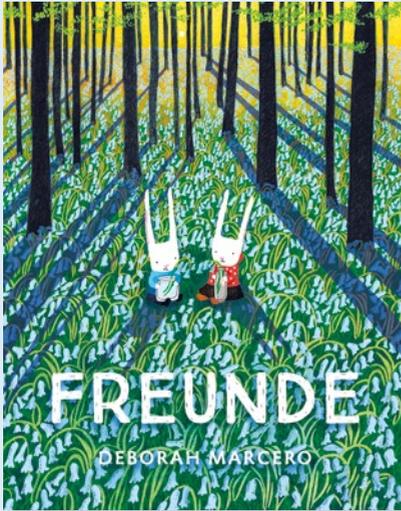
Eltern-Kind

Traumfänger basteln

Für die Traumfänger benötigen Sie Pappteller, Wollreste, Wasserfarben, Pinsel, Scheren, einen Locher und ggf. Holzperlen, Federn oder getrocknete Blätter. Laden Sie die Familien ein, mitzubasteln. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit.

- Zunächst wird der innere Kreis des Papptellers ausgeschnitten, sodass nur noch der äußere Rand stehenbleibt.
- Der Rand wird nun mit Wasserfarbe angemalt.
- Dann werden mit dem Locher im Abstand von ca. 5 cm Löcher in die Innenseite des Tellerrandes gestanzt.
- Durch die Löcher nun die Wollfäden kreuz und quer über die Öffnung spannen. Anfang und Ende der Fäden jeweils mit einem Knoten auf der Rückseite befestigen.
- Zum Schluss in den unteren Außenrand des Pappkreises fünf Löcher stanzen. Durch sie werden längere Fäden geführt und auf der Rückseite festgeknotet. An ihrem Ende werden Holzperlen, Federn oder getrocknete Blätter befestigt. Fertig!





ab
4
Jahre

bis
5
Kinder

Freunde

© Adrian Verlag
Deborah Marcero

Blumen, Federn, Steine – Leander sammelt Dinge in Gläsern. Eines Tages lernt er Leni kennen. Zusammen fangen die beiden Hasen nun besondere Dinge ein, wie die Wunder des Winters oder die langen Tage des Sommers. Doch dann zieht Leni weg. Was macht Leander jetzt?



Tipp: Die wunderbare Freundschaftsgeschichte lässt sich auch nur anhand der Bilder entdecken.



Basteln Hasenbild tupfen

Für die kunterbunten Hasenbilder benötigen Sie weißes Papier, Fingerfarbe, Tonkarton, Watte, Schere und Klebeband. So geht's:

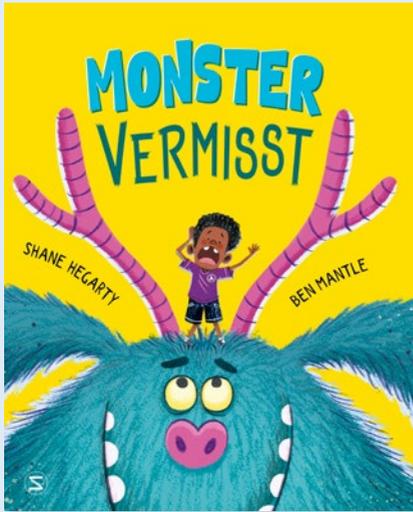
- Die Umrisse eines Hasen werden auf den Tonkarton gezeichnet und ausgeschnitten. Stellen Sie dazu ggf. eine zuvor angefertigte Vorlage aus Pappe zur Verfügung.
- Dann wird der Hase an der Unterseite mit Klebeband auf dem Papierbogen befestigt.
- Mit den Fingerfarben tupfen die Kinder nun einen farnefrohen Hintergrund auf das Blatt.
- Nun noch die Hasenschablone abziehen und den Wattebausch als Puschelschwanz aufkleben. Fertig!



Basteln Freundschaftsarmband

Für diese Armbänder benötigen Sie zwei Wollfäden in verschiedenen Farben. Die Fäden sollten etwa dreimal so lang sein wie der Umfang des Handgelenks. So geht's:

- Die beiden Wollfäden werden an einem Ende zusammengeknotet.
- Ein Kind hält das geknotete Ende fest, während ein anderes Kind die losen Enden miteinander verdreht. Das geknotete Ende kann auch an einem Stuhl befestigt werden.
- Die Wollfäden so lange eindrehen, bis ein schönes Streifenmuster entsteht.
- Dann wird das Ende der Schnur zum geknoteten Anfang geführt, dabei dreht sich die Schnur weiter ein.
- Jetzt noch beide Enden verknoten und das Armband am Handgelenk befestigen.



ab
4
Jahre

bis
5
Kinder

Monster vermisst

© Schneiderbuch

Shane Hegarty | Ben Mantle (Illustration)

Wo steckt bloß Dexters Waa-Wuu? Weder im Garten noch auf dem Klo oder im Bett ist sein Freund zu finden. Aber was ist eigentlich ein Waa-Wuu? Auf jeden Fall hat es Höllenaugen, Schlabberohren und scharfe Zähne. Klingt nach einem furcht-einflößenden Monster, oder?



Tipp: Was denken die Kinder, wie das Waa-Wuu aussieht? Stoppen Sie die Geschichte vor der Auflösung und lassen Sie die Kinder malen oder beschreiben, was sie erwarten.



Basteln

Monster-Malspiel

Hier entstehen fantasievolle Monster, die auch erst ganz am Ende in ihrer schaurig-schönen Pracht entdeckt werden können. Sie benötigen Filzstifte und weißes Papier (DIN A4).

- Jedes Kind legt ein Blatt hochkant vor sich und malt am oberen Ende des Papiers einen Monsterkopf. Dann knickt es das Blatt so nach hinten um, dass nur noch ein Stück des Halses zu sehen ist. Alle Blätter werden reihum zum nächsten Kind weitergegeben.
- Nun malt jedes Kind einen Monsterkörper mit Armen. Dann wird das Blatt wieder umgeknickt und weitergegeben.
- Es folgen die Monsterbeine mit den Füßen.
- Alle Blätter werden noch mal weitergeben – bevor sie auseinandergefaltet werden. Gegenseitig zeigen die Kinder sich die fantasievollen Monster.



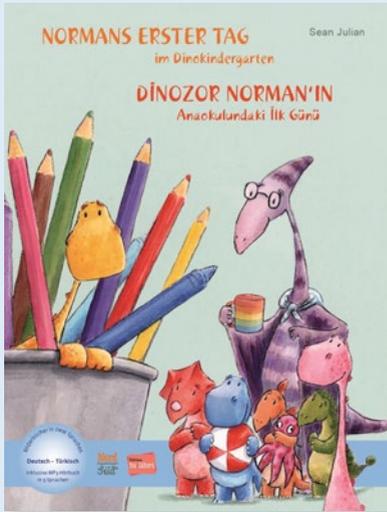
Bewegen

Monstermäßige Bewegungen

Machen Sie die verschiedenen Bewegungen zunächst vor. Die Kinder wiederholen sie und denken sich eigene aus, die dann alle machen.

- **Monster gehen:** Alle gehen mit großen, langsamen Schritten durch den Raum, als ob sie ein schweres Monster wären.
- **Monster hüpfen:** Die Kinder hüpfen monstermäßig durch den Raum.
- **Monster schleichen:** Die Kinder schleichen vorsichtig und leise wie ein Monster, das nicht entdeckt werden will.
- **Monster rennen:** Alle rennen wie große Monster durch den Raum.
- **Monster springen:** Die Kinder springen wie ein Monster in die Luft.





ab
4
Jahre

bis
5
Kinder

Normans erster Tag im Dinokindergarten

Deutsch – Türkisch

© NordSüd | Edition bi:libri

Sean Julian

Norman ist neu im Dinokindergarten. Ganz schön spannend, so eine neue Umgebung und die vielen anderen Dinos! Gut, dass es in der Kita viele Möglichkeiten zum Verstecken gibt. Doch schüchtern zu sein, ist voll okay, finden zumindest die anderen Dinos ...



Tipp: Lassen Sie die Kinder Seite für Seite suchen, wo Norman sich versteckt hat.



Eltern-Kind

Schnipseldinos gestalten

Laden Sie die Familien ein, bei dieser Bastelidee mitzumachen. Benötigt werden weißes Papier (DIN A3), Stifte, Bunt- oder Geschenkpapier(-reste), Schere und Klebestift.

- Zunächst wird auf das Blatt der Umriss eines Dinos gezeichnet.
- Dann werden aus dem Buntpapier kleine Vierecke ausgeschnitten.
- Anschließend wird der Körper des Dinos mit Kleber versehen, um die bunten Schnipsel Stück für Stück aufzukleben.
- Zum Schluss nur noch ein Auge aufmalen.



Basteln

Sorgenfresser basteln

Dieser einfache Sorgenfresser bietet Kindern eine kreative Möglichkeit, Ängste und Sorgen zu teilen. Zum Basteln braucht es buntes Tonpapier, Schere, Kleber und einen Filzstift.

- Zu Beginn falten die Kinder alle Ecken eines quadratischen Stücks Tonpapier in die Mitte. So entsteht ein Briefumschlag. Er sollte oben offenbleiben, die anderen Teile werden zusammengeklebt.
- Aus Tonpapier werden zwei Kreise für die Augen, kleine Dreiecke für die Zähne sowie Hände und Füße ausgeschnitten.
- Die Augen werden so an den oberen Rand des zugeklappten Umschlags geklebt, dass sie zur Hälfte überstehen. Dann die Pupillen mit dem Filzstift einzeichnen. Jetzt noch die Hände an den Seitenrändern und die Füße am unteren Rand festkleben.
- Als Letztes die Zähne am Rand der aufgeklappten Umschlaglasche festkleben.
- Jetzt kann der Sorgenfresser mit kleinen Zeichnungen von Dingen gefüttert werden, die den Kindern Sorgen machen.





Schau dich um in der Natur Der Wald

© Penguin Junior

Moira Butterfield | Jesús Verona (Illustration)

Drei Kinder machen einen Waldspaziergang und finden dabei viele spannende Dinge. Von den verschiedenen Bäumen mit ihren Blättern und Früchten bis hin zu den Waldbewohner*innen gibt es dabei für die Betrachtenden dieses Sachbuchs viel zu entdecken.



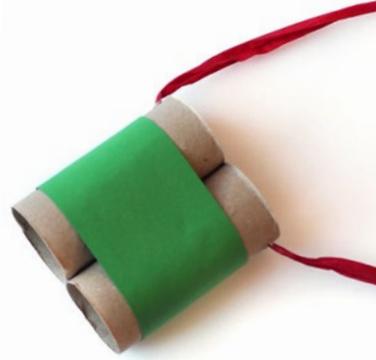
Tipp: Das wiederkehrende »Sieh nur, was ich gefunden habe!« können die Kinder Seite für Seite mitsprechen und abwechselnd die Suchaufträge übernehmen.



Basteln

Fernglas aus Papprollen

Egal ob drinnen, draußen oder auf den Buchseiten – mit diesem selbst gebastelten Fernglas können die Kinder auf Entdeckungstour gehen. Pro Fernglas werden zwei Papprollen, farbiges Tonpapier, ein Wollfaden, Scheren und Kleber benötigt. Bringen Sie ein vorbereitetes Beispiel mit.



- Zuerst kleben die Kinder die beiden Papprollen an der Längsseite zusammen.
- Dann schneiden sie einen ca. 4 cm breiten Streifen an der Längsseite eines farbigen Tonpapierbogens ab und kleben ihn mittig um die beiden Papprollen.
- Nun wird mit der Schere und mit Hilfe von einem Erwachsenen vorsichtig ein Loch in die Außenseite jeder Papprolle gestochen.
- Anschließend noch den Wollfaden hindurchfädeln und mit Knoten befestigen, schon kann die Expedition beginnen!

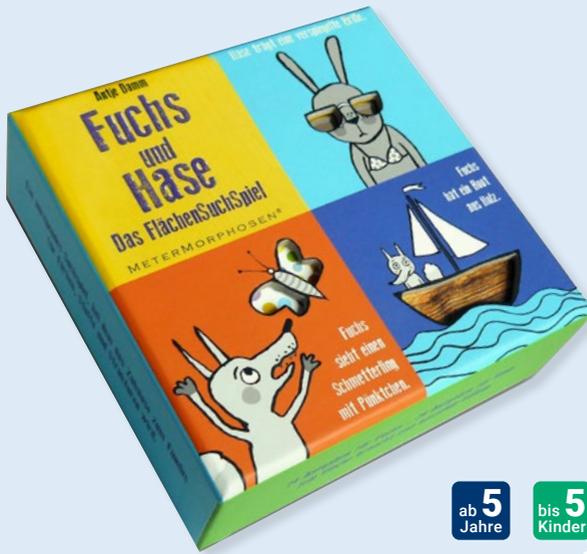


Entdecken

Naturmaterialien entdecken

Sammeln Sie gemeinsam im Außengelände Naturmaterialien oder bringen Sie zuvor gesammelte Dinge (Blätter, Ästchen, Kastanien, Blumen, Steine, Grashalme mit).

- Legen Sie alle Materialien auf eine Tischdecke oder ein großes Tuch in die Mitte.
- Nun ist der Forscher*innengeist der Kinder gefragt: Sie schauen sich alle Dinge an und dürfen sie nach eingehender Betrachtung sortieren – entweder nach Farbe, nach Form, nach Anzahl oder was den Kindern sonst einfällt.
- Betrachten Sie die Ordnung zusammen und benennen Sie die Dinge.
- Welche Dinge finden die Kinder im Buch wieder?



Fuchs und Hase. Das FlächenSuchSpiel

© MeterMorphosen
Antje Damm

Was passt zusammen? Dieses Spiel verwandelt die Umgebung in eine riesige Spielfläche, denn es geht darum, passende Hintergründe für die ausgestanzten Flächen der 24 Spielkarten zu finden.



Tipp: Betrachten Sie die Karten am besten zuvor mit den Kindern und besprechen Sie gemeinsam, worum es jeweils geht. Dann kann der kreative Suchspaß beginnen.



Entdecken

Was siehst du im Bilderrahmen?

Basteln Sie gemeinsam mit den Kindern Bilderrahmen, die zum Erkunden der Umgebung einladen. Sie brauchen feste Pappe, Lineale, Scheren, Filzstifte und evtl. Dekomaterialien.



- Aus der Pappe wird zunächst ein Rechteck (ca. 11 x 14 cm) ausgeschnitten.
- In ungefähr 2 cm Abstand vom Rand wird ein innerer Rahmen eingezeichnet.
- Mit der Schere nun vorsichtig den inneren Ausschnitt entlang des eingezeichneten Rahmens ausschneiden.
- Dann kann der entstandene Bilderrahmen mit Filzstiften bemalt oder mit Dekomaterialien beklebt werden.
- Jetzt geht die Entdeckungsreise los: Was sehen die Kinder, wenn sie den Rahmen auf Bücher, Kataloge und Werbeblättchen legen oder einen Ausschnitt ihrer Umgebung durch ihn betrachten?



Entdecken

Geometrische Formen entdecken

Welche Formen haben die Dinge um uns herum? Stellen Sie ein weißes Plakat (DIN A3) und verschiedene Prospekte, Kataloge und Zeitschriften zur Verfügung.

- Zeichnen Sie auf das Plakat drei gleich große Spalten, die mit den Wörtern »Dreieck«, »Kreis« und »Rechteck« überschrieben sind. Malen Sie jeweils die passenden Formen dazu.
- Nun suchen die Kinder in den Prospekten, Katalogen und Zeitschriften Dinge in den drei Formen. Diese werden ausgeschnitten und in die entsprechende Spalte geklebt. Leichter wird es, wenn Sie einige ausgeschnittene Bildchen in den passenden Formen mitbringen.
- Am Ende schauen sich alle zusammen die Tabelle an und benennen gemeinsam die verschiedenen dreieckigen, runden bzw. rechteckigen Gegenstände.



ab
5
Jahre

bis
5
Kinder

Hier wird gebaut!

Eine Wimmelbilder-Geschichte

© Beltz & Gelberg

Doro Göbel | Peter Knorr

Zwei Kinder, Ida und Ruben, ziehen in die Stadt und beobachten fasziniert, wie neue Häuser in den Himmel wachsen. Dabei wimmelt es nur so von spannenden Ereignissen.



Tipp: Ein leichter Einstieg ins Buch: Auf der Buchrückseite werden Ida, Ruben und weitere Personen vorgestellt, die immer wieder im Buch auftauchen und von den Kindern gesucht werden können.



Basteln

Hochhäuser und Wolkenkratzer

Sammeln Sie im Vorfeld leere Küchenpapierrollen, Bierdeckel, kleine Kartons und Pappstücke. Stellen Sie außerdem Kleber und Klebeband zur Verfügung.

- Nun beginnen die Kinder in kleinen Gruppen mit dem Häuserbauen. Sie stapeln verschiedene Bauteile aufeinander und befestigen diese mit Kleber oder Klebestreifen aneinander.
- Welche Gruppe errichtet das höchste Gebäude? Alle Häuser können anschließend noch verziert oder angemalt werden.



Bewegen

Mein Häuschen

Mein Häuschen ist nicht gerade,

› *mit den Händen
ein Hausdach formen*

oh, wie schade!

Mein Häuschen ist ganz krumm,

› *die Hände schief zur Seite neigen*

hui, da bläst der Sturm hinein,

› *in das Haus hinein pusten*

hui, da bläst der Sturm hinein,

› *in das Haus hinein pusten*

bautz, da kracht das Häuschen ein.

› *die Hände auf die Oberschenkel
krachen lassen*

Zehn Freunde haben sich rangetraut

› *mit 10 Fingern wackeln*

und fest das Häuschen aufgebaut.

› *Hände abwechselnd
übereinanderschichten*

- Sprechen Sie den Reim langsam vor und zeigen Sie die Bewegungen.
- Dann sprechen alle Kinder mit und machen die Bewegungen nach.

Bildnachweis (Fotos und Illustrationen):

U1, U4: © minkadu Kommunikationsdesign Berlin

Seite 1: © Adobe Stock/liderina

Seiten 7, 21, 23, 25, 29, 31, 33: © Stiftung Lesen

Seite 8: © Adobe Stock/Andreas Koch

Seite 11: © Adobe Stock/Dilshad

Seite 13: © Adobe Stock/ChaoticDesignStudio

Seite 15: © Adobe Stock/Lukas Klauser, Vera NewSib, BillionPhotos.com, Yummy Boom, Gabi Günther

Seite 17: © Adobe Stock/somemeans

Seite 19: © Adobe Stock/Suradech, Kira Nova

Seite 27: © Adobe Stock/deagreez

Seite 35: © Adobe Stock/denisik11

Bildnachweis (Bücher und Spiele):

Seiten 4, 6: © Annette Betz

Seiten 4, 8, © FISCHER Sauerländer

Seiten 4, 10: © Peter Hammer Verlag

Seiten 4, 12: © Jacoby & Stuart

Seiten 4, 14: © Dorling Kindersley

Seiten 4, 16: © Edition bi:libri

Seiten 4, 18: © Talisa

Seiten 4, 20: © Don Bosco

Seiten 5, 22: © Peter Hammer Verlag

Seiten 5, 24: © Adrian Verlag

Seiten 5, 26: © Schneiderbuch

Seiten 5, 28: © NordSüd/Edition bi:libri

Seiten 5, 30: © Penguin Junior

Seiten 5, 32: © MeterMorphosen

Seiten 5, 34: © Beltz & Gelberg

Impressum

Herausgeberin:

Stiftung Lesen

Römerwall 40

55131 Mainz

www.stiftunglesen.de

Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas

Programme: Sabine Uehlein

Projektleitung: Tina Seibert | Ulrike Weber

Redaktion: Miriam Holstein | Wilke Bitter

Gestaltung: minkadu Kommunikationsdesign Berlin

Druck: johnen-druck GmbH & Co. KG | Bornwiese 5 | 54470 Bernkastel-Kues

Auflage: 1.000

Mehr Informationen zum Projekt:

www.weilunslesenweiterbringt.de

© Stiftung Lesen, Mainz 2025



Hier finden Sie die Broschüre digital:

www.weilunslesenweiterbringt.de