

Aktionsideen 2025

zu den Büchern und Spielen der Lese- und Medienbox

für Kinder von
6 bis 10 Jahren



LESESTART

weil uns

LESEN

weiterbringt

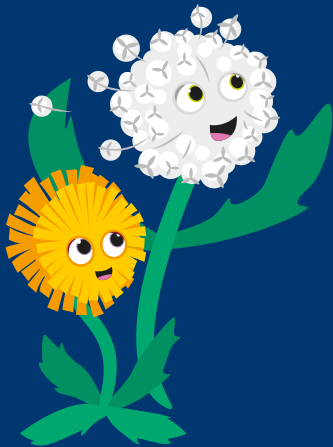
Ein Projekt für Kinder mit Fluchterfahrung

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Stiftung Lesen



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 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 die Kinder aus den Medien kennen.

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 über Aktionen

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

4 Kurze Häppchen

Das reine Vorlesen sollte bei Kindern dieser Altersgruppe nicht länger als 10 bis 15 Minuten dauern. Generell gilt: Je jünger die Kinder, desto kürzer sollten Vorleseinheit 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. Die Bilder in den Büchern machen Geschichten aber trotzdem erlebbar. Beim gemeinsamen Anschauen können ganz nebenbei Wörter gelernt werden. Und Fragen wie »Was 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 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



Abgedrehte Affen
Wusstest du, dass sie angeln, hamstern,
heulen?

› Seite 6



Der Baum und der Fluss

› Seite 10



Mein dickes Buch zum Lesenlernen

› Seite 12



Das wird bestimmt ganz toll!
Wenn ich groß bin ...

› Seite 8



Mein großes Buch der Stadt

Über 55 Klappen und Spielelemente

› Seite 14



Mein Lern-Memo mit Rabe Linus
Erste Wörter

› Seite 16



Eiertanz

› Seite 18



Vaiana
Der Film als Comic

› Seite 20



BISS 20

› Seite 22



Armstrong
Die abenteuerliche Reise
einer Maus zum Mond

› Seite 24



Der große
Labyrinth-Spaß:
Superkids im Einsatz

› Seite 26



Flip, der Einhornfisch
Der coolste Schwarm
der Welt

› Seite 28



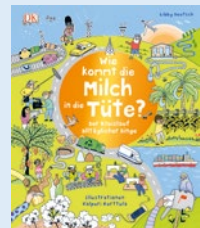
**Der magische
Stundenplan**

› Seite 30



Story Box
Spielend leicht
Geschichten erfinden

› Seite 32



**Wie kommt die Milch
in die Tüte?**
Der Kreislauf
alltäglicher Dinge

› Seite 34



ab
6
Jahre

bis
5
Kinder

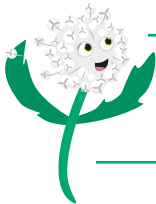
Abgedrehte Affen

Wusstest du, dass sie angeln, hamstern, heulen?

© Thienemann

Debra Kempf Shumaker | Claire Powell (Illustration)

Noch schnell die Packliste checken – und schon kann die große Affenexpedition starten! Es gibt viel Spannendes zu entdecken: Jede Affenart ist einzigartig und wird mit lustigen Bildern, Reimen und einer Bewertung auf der Abgedretheitsskala vorgestellt.



Tipp: Auf den letzten Seiten des Sachbilderbuches gibt es zu jeder Gattung spannende Zusatzinfos.



Entdecken Wer lebt wo?



Inspiziert durch die Karte auf den Umschlaginnenseiten können die Kinder entdecken, welche Affenart in welchen Ländern oder Regionen zu Hause ist. Dazu benötigen Sie einen Atlas oder eine Weltkarte, Klebezettel und Stifte.

- Jedes Kind wählt nacheinander eine Affenart aus, die ihm besonders gefällt.
- Gemeinsam wird der Lebensraum mithilfe der Zusatzinfos am Ende des Buches ermittelt.
- Das Land oder die Region wird auf der Weltkarte gesucht und mit einem Klebezettel sowie dem Namen der Affenart markiert. So entsteht nach und nach eine spannende Übersicht über die Welt der Affen.
- Dann kann eine neue Runde mit dem nächsten Gegenstand beginnen.



Bewegen Wilde Affenbande

Für dieses Bewegungsspiel benötigen Sie Wäscheklammern in der Anzahl der Kinder, Zeitungspapier, Scheren und Musik. So geht's:

- Jedes Kind schneidet aus Zeitungspapier einen langen schmalen Streifen aus. Er dient als Affenschwanz und wird mit der Wäscheklammer am unteren Rücken befestigt.
- Sobald die Musik startet, laufen alle Affen durcheinander und versuchen, sich gegenseitig die Schwänze abzujagen.
- Wer seinen Schwanz ganz oder in Teilen verliert, scheidet aus.
- Der letzte Affe wird zur Affenkönigin oder zum Affenkönig gekürt.
- *Tipp: Wenn es zu wild wird, einfach die Musik stoppen. Dann müssen alle Affen einfrieren und regungslos stehenbleiben.*



ab 6
Jahre

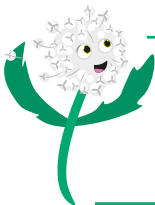
bis 3
Kinder

Das wird bestimmt ganz toll! Wenn ich groß bin ...

© Beltz & Gelberg

Labor Atelieregemeinschaft (Illustration)

**Wie sieht das Leben wohl später aus, wenn man groß ist?
Ist man Prinzessin oder Forscher, glotzt man den ganzen Tag
aufs Handy oder schwimmt in einem fliegenden Schwimmbad?
Dieses Buch hält Seite für Seite fantasievolle Ideen bereit!**



Tip: Lassen Sie die Kinder das Buch zunächst selbstständig in einer kleinen Gruppe entdecken. Was interessiert sie besonders? Und was können sie bereits benennen?



Basteln **Zukunftsbilder**

Die bunten und einfallsreichen Bilder des Buches machen Lust darauf, eigene Zukunftsbilder zu gestalten. Stellen Sie dazu weißes Papier, Filz- oder Buntstifte, Wasserfarben und Pinsel, alte Prospekte und Kataloge, Scheren und Kleber zur Verfügung.

- Wie stellen sich die Kinder ihr Leben vor, wenn sie groß sind?
- Je nach eigener Vorliebe können sie ihre Ideen und Wünsche aufmalen oder als Collagen gestalten.
- Wenn die Kinder möchten, können sie ihre Zukunftsbilder der Gruppe zeigen und vorstellen.



Eltern-Kind **Blumentöpfe oder Vasen aus Saftkartons**

Für eine grüne Zukunft des Planeten ist es wichtig, Abfall zu vermeiden und Dinge wiederzuverwenden. Laden Sie die Eltern ein, bei dieser Idee mitzuwirken. Zeigen Sie an einem fertigen Beispiel, was Sie gemeinsam basteln möchten. Benötigt werden saubere Getränkekartons (z. B. von Milch oder Säften), Scheren, bunte Filzstifte, Acrylfarben und Pinsel, buntes Papier, Kleber und ggf. Geschenkband.

- Zuerst schneiden die Erwachsenen die oberen 10 bis 15 cm des Getränkekartons ab.
- Dann wird an der Nahtstelle vorsichtig die äußerste Plastikschicht abgelöst und ringsherum entfernt. Anschließend den Getränkekarton etwas zerknüllen, bis er weich und formbar wird.
- Nun den Rand zweimal umknicken. Jetzt kann die Tüte bunt bemalt und/oder beklebt werden.
- Anschließend können die schönen Behältnisse als Blumentopf dienen (Erde und Kräutersamen hineingeben) oder als Blumenvase (Ästchen, Blumen und Gräser draußen sammeln) oder als Aufbewahrungstopf für Stifte genutzt werden.





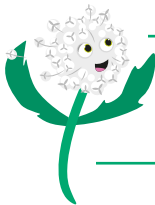
ab 6
Jahre

bis 5
Kinder

Der Baum und der Fluss

© Gerstenberg
Aaron Becker

Der Baum steht am Ufer des Flusses. Im Lauf der Zeit entsteht eine kleine Siedlung, die schließlich zu einer großen Stadt anwächst. Die Jahre vergehen, vieles verändert sich. Doch auf Zerstörung folgt schließlich wieder ein Neuanfang.



Tip: Das textfreie Bilderbuch lädt die Kinder zum Erzählen ein – in allen Sprachen!



Basteln

Baum im Wandel der Jahreszeiten

Hier entsteht ein Baum im Wandel der Jahreszeiten. Sie benötigen Pappe, weißen Tonkarton (DIN A4), Buntstifte, Scheren und Klebestifte. Bringen Sie am besten ein Vorbild mit.



- Schneiden Sie aus Pappe eine Baumschablone mit runder Krone aus.
- Jedes Kind zeichnet mithilfe der Schablone vier Bäume auf weißen Tonkarton und schneidet sie aus.
- Jeder der vier Bäume wird gemäß einer Jahreszeit gestaltet:
Frühling: Die Zweige erhalten Blüten.
Sommer: Der Baum trägt Obst.
Herbst: Das Laub verfärbt sich bunt.
Winter: Die Äste sind mit Schnee bedeckt.
- Dann wird jeder Baum hochkant in der Mitte gefaltet. Die halben Baumkronen der benachbarten Jahreszeiten werden auf der Rückseite zusammengeklebt.
- So entsteht ein 3D-Baum, der die Veränderungen im Wandel der Jahreszeiten zeigt.



Bewegen

Wachsen wie ein Baum

Bei dieser Bewegungsidee stellen die Kinder pantomimisch das Wachsen eines Baumes nach. Machen Sie die Bewegungen vor, aber lassen Sie den Kindern genug Raum, ihre Darstellung nach eigener Fantasie auszugestalten.

- Zu Beginn hocken die Kinder als Samenkörner auf dem Boden.
- Dann richten sie sich langsam auf, wie ein Baum, der immer weiter in die Höhe wächst.
- Die Arme werden zu Ästen, die sich mehr und mehr ausstrecken und nach oben recken.
- Wie groß können die Bäume werden?



ab 6
Jahre

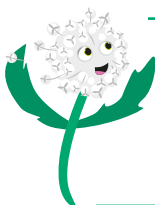
bis 3
Kinder

Mein dickes Buch zum Lesenlernen

© Fischer Duden

Alexandra Fischer-Hunold (u. a.) | Sandra Reckers (u. a. Illustration)

**Mit dem Buch gelingt das Lesenlernen Schritt für Schritt.
Es ist besonders gut für Lesanfänger*innen geeignet.**



Tipp: Das Buch enthält vier Geschichten in vier unterschiedlichen Lesestufen: gemeinsames Lesen, Lesen mit Großbuchstaben, Silbenlesen und Geschichten zum Selbstlesen.



Basteln Gefühlscheibe

Die Kinder im Buch zeigen viele verschiedene Gefühlsausdrücke. Eine selbst gebastelte Gefühlscheibe hilft dabei, diese Emotionen zu benennen. Sie brauchen feste Pappe, Scheren, Filzstifte und Wäscheklammern.



- Schneiden Sie aus einem großen Stück fester Pappe einen Kreis mit ca. 20 cm Durchmesser aus.
- Unterteilen Sie den Kreis wie eine Torte in vier Teile. Jedes »Tortenstück« wird mit einem Gefühlsausdruck (z. B. ängstlich, froh, traurig und wütend) beschriftet und mit dem entsprechenden Gesichtsausdruck bemalt.
- Dann erhält jedes Kind eine Wäscheklammer.
- Beim gemeinsamen Betrachten des Buches können die Kinder nun Sätze über die Gefühle formulieren, wie z. B. »Der Junge ist traurig« oder »Das Mädchen ist froh«. Dabei platzieren sie ihre Wäscheklammer an der entsprechenden Stelle der Scheibe.



Spielen Wer zuerst lacht ...

Gar nicht so leicht, bei diesem Spiel ernst zu bleiben!

- Zwei Kinder setzen sich einander gegenüber.
- Nun versuchen sie, ihr Gegenüber durch Grimassenschneiden zum Lachen zu bringen. Arme und Beine dürfen nicht bewegt werden.
- Variante: Beide Kinder schauen sich möglichst ernst an.
- Wer zuerst lacht, hat verloren.



ab **6**
Jahre

bis **3**
Kinder

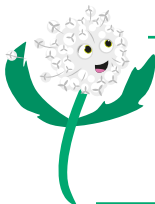
Mein großes Buch der Stadt

Über 55 Klappen und Spielelemente

© Gerstenberg

Anne-Sophie Baumann | Didier Balicevic (Illustration)

In der Stadt gibt es jede Menge zu entdecken: Autos, Busse, Straßenbahnen, Hochhäuser, Polizei, Feuerwehr und viele Menschen. Auch im Park und selbst unter der Stadt ist viel los – das alles lässt sich in diesem Wimmelbuch mit Klappen und 3D-Elementen erkunden.



Tipp: Lassen Sie pro Doppelseite jeweils ein Kind herausfinden, was sich hinter den beweglichen Elementen versteckt.



Basteln

Häuser aus Getränkekartons basteln

Aus Getränkekartons in unterschiedlichen Größen können die Kinder gemeinsam in der Gruppe eine eigene kleine Stadt gestalten. Neben den Kartons werden Acrylfarbe, Pinsel, weißes Papier, Pappe, Stifte und Kleber benötigt. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit.



- Spülen Sie die Getränkekartons aus und lassen Sie sie gut trocken.
- Jedes Kind wählt einen Karton aus und malt ihn in einer Farbe seiner Wahl an.
- Während die Farbe trocknet, können auf dem weißen Papier Türen und Fenster aufgemalt und ausgeschnitten werden.
- Die Kinder kleben die Türen und Fenster auf.
- Aus Pappe können zum Schluss noch Dächer gestaltet und festgeklebt werden.



Bewegen

Umsteigen!

Für dieses Bewegungsspiel benötigen Sie nur Stühle.

- Stellen Sie Stühle im Kreis auf, mit einem Platz weniger, als es Mitspielende gibt.
- Beginnen Sie in der Mitte und sagen Sie: »Alle Kinder mit einer blauen Hose steigen um.«
- Die Kinder mit blauer Hose tauschen nun die Plätze, während Sie versuchen, einen Stuhl zu erwischen.
- Das Kind, das übrigbleibt, ist nun an der Reihe. Wer muss diesmal umsteigen?



ab **6**
Jahre

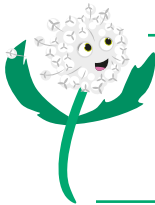
bis **3**
Kinder

Mein Lern-Memo mit Rabe Linus Erste Wörter

© Duden

Dorothee Raab | Bettina Abel, Stefan Leuchtenberg (Illustration)

Bei diesem Memo-Legespiel üben die Kinder neben den Wörtern auch die dazugehörigen Artikel.



Tipp: Starten Sie anfangs mit wenigen Kärtchenpaaren. Je nach Alter und Sprachstand können Sie dann mehr und mehr Paare hinzunehmen.



Basteln Mein Kleiderschrank

Hier basteln die Kinder einen Kleiderschrank, der nach Herzenslust gefüllt werden kann. Sie benötigen weißes Tonpapier oder Fotokarton (DIN A4), Prospekte, Bunt- oder Filzstifte, Scheren und Kleber.



- Jedes Kind erhält ein Blatt, das es längs vor sich hinlegt. Nun werden die beiden Außenkanten nach innen gefaltet, sodass sie sich in der Mitte treffen. Wenn das Blatt nun wieder auseinandergefaltet wird, sieht es aus wie ein geöffneter Kleiderschrank. Fertigen Sie am besten ein Vorbild an, an dem die Kinder sich orientieren können.
- Nun kann der Innenteil des Schrankes mit Kleidungsstücken bemalt oder beklebt werden. Dafür vorher eine Kleiderstange und/oder Regale in den Schrank einzeichnen.
- Jedes Kind öffnet nun für die Gruppe seinen Kleiderschrank und zeigt und benennt die Kleidungsstücke, die zu sehen sind.



Eltern-Kind Was gehört zusammen?

Für Familien und Kinder mit ersten Deutschkenntnissen geeignet. Bei dieser Aktion geht es um Kärtchenpaare, auf denen zusammengehörende Gegenstände gezeigt werden (z. B. der Apfel – der Baum; das Haus – die Tür). Sie benötigen weiße Kärtchen aus festem Karton (ca. 8 x 8 cm), Bunt- oder Filzstifte.

- Legen Sie alle Kärtchenpaare des Lern-Memos offen auf den Tisch.
- Nutzen Sie die Kärtchen als Anregung, um gemeinsam mit den Familien passende Gegenstandspaare zu finden: z. B. die Kirsche – der Kern; das Sofa – das Kissen usw.
- Jede Familie denkt sich ein Gegenstandspaar aus. Sie erhält nun zwei weiße Kartonkärtchen und malt ihr Paar auf.
- Sind alle fertig, werden die Kärtchen gemischt.
- Nacheinander sucht eine Familie ein passendes Gegenstandspaar aus. Zusammen mit Ihrer Hilfe können die Eltern und Kinder erklären, warum die beiden Gegenstände zueinander passen.



ab 6
Jahre

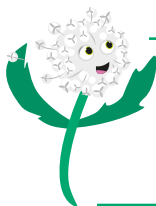
bis 3
Kinder

Eiertanz

© HABA

Roberto Fraga | Gabriela Silveira (Illustration)

Ein Karton Eier! Backen wir einen Kuchen? Aber warte mal – die Eier sind ja aus Gummi, und lässt man sie fallen, springen sie wild durch die Gegend. Also aufgepasst: Wer das Spiel gewinnen will, braucht Geschicklichkeit.



Tip: Die Eier springen in absolut zufällige Richtungen, wenn sie auf den Boden fallen. Kann ein Kind richtig raten, wohin ein Ei nach dem Aufprall fliegt?



Eltern-Kind

Osterglocken aus Muffinförmchen

Narzissen kündigen wie keine andere Blume den Frühling an und verbreiten fröhliche Stimmung. Zum Basteln von Osterglocken benötigen Sie gelbes und grünes Tonpapier, weiße Muffinförmchen sowie eine Schere und Kleber. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit.



- Die Kinder schneiden aus dem gelben Tonpapier Osterglocken-Blüten aus und kleben jeweils ein weißes Muffinförmchen mittig darauf.
- Ein länglicher grüner Tonpapierstreifen wird zu einem Halm zusammengerollt.
- Aus dem grünen Tonpapier schmale längliche Blätter zuschneiden und ans untere Ende des Halms kleben.
- An die Spitze des Stengels wird die Blüte geklebt.
- Die fertigen Osterglocken können in eine Vase gestellt werden. Schon ist diese hübsche Frühjahrsdekoration fertig!



Basteln

Kresse in Eierschalenköpfen

Bei dieser Idee können die Kinder spielerisch erfahren, wie die Reihenfolge beim Wachstum von Pflanzen ist – zuerst das Saatkorn, dann Licht und Wasser und schließlich die Pflanzen. Sie brauchen gut gereinigte Eierschalenhälften, Watte, Kressesamen und Filzstifte.



- Zuerst werden mit Filzstift Gesichter auf die Eierschalenhälften gemalt.
- Dann etwas Watte hineinlegen und die Kressesamen darauf verteilen.
- Jetzt noch gießen und in den nächsten Tagen immer feucht halten.
- Innerhalb weniger Tage wächst die Kresse und beschert dem Kressemenschen schöne grüne Haare.



ab 6
Jahre

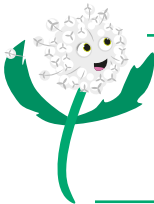
bis 3
Kinder

Vaiana

Der Film als Comic

© Carlsen
Walt Disney

Vaiana zieht es hinaus aufs Meer. Dabei hat niemand mehr die Insel Motunui verlassen, seit der Halbgott Maui das Herz der Mutterinsel Te Fiti gestohlen hat. Seitdem ist die Natur aus dem Gleichgewicht. Wird es Vaiana gelingen, das Herz zu finden und zurückzubringen?



Tipp: Die Disney-Figuren sind international bekannt. Lassen Sie die Kinder zeigen und erzählen, was sie schon über Vaiana wissen.



Basteln

Das Herz von Te Fiti

Für diese Bastelidee benötigen Sie möglichst große, gereinigte Steine, Acrylfarben, Pinsel, wasserfeste Stifte sowie ggf. Kleber und Glitzer.



- Legen Sie die Steine in die Mitte.
- Jedes Kind wählt einen Stein und bemalt ihn in einer Farbe seiner Wahl.
- Mit wasserfesten Stiften, Kleber und Glitzer können die Kinder den Stein so ausgestalten, wie sie sich das Herz von Te Fiti vorstellen. Die Comicabbildungen können als Vorlage dienen.

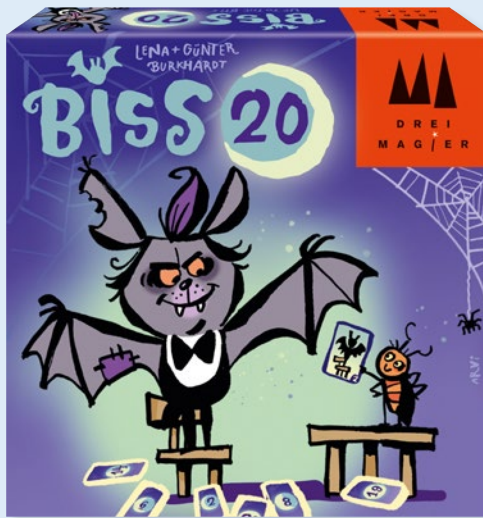


Spielen

Die Rückkehr des Herzens

Wer schafft es, das Herz von Te Fiti sicher zurückzubringen? Für diesen Hindernisparcours brauchen Sie etwas Platz sowie Kissen, Kartons, Tücher oder andere Gegenstände, aus denen sich eine Hindernisstrecke gestalten lässt. Außerdem benötigen Sie einen Löffel und einen Tischtennisball.

- Bauen Sie den Parcours auf, indem Sie aus den vorhandenen Gegenständen eine Zickzackstrecke mit Hindernissen gestalten.
- Nacheinander versuchen die Kinder, den Tischtennisball auf dem Löffel zu balancieren, während sie die Hindernisstrecke so schnell wie möglich entlanglaufen.
- Wer erreicht das Ziel, ohne das Herz zu verlieren?
- Optional kann die Zeit gestoppt und ermittelt werden, wer den Parcours am schnellsten schafft.



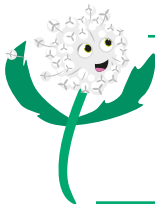
ab 7
Jahre

bis 8
Kinder

BISS 20

© Drei Magier® by Schmidt Spiele
Lena und Günter Burkhardt

Von 1 bis 20 zählen? Das ist mit etwas Übung bestimmt machbar, wären da nicht immer neue Herausforderungen, wie das Vertauschen von Zahlen oder Bewegungsaufträge. Doch gemeinsam klappt es bestimmt, oder?



Tipp: Das Spiel lässt sich zusammen, aber auch gegeneinander und in verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielen. Hinweise finden Sie in der Spielanleitung.



Spielen **Erbsentransport**

Für dieses Spiel benötigen Sie vier Pappbecher, zwei Esslöffel und Trockenerbsen

- Füllen Sie zwei der Becher mit den Trockenerbsen. Stellen Sie sie an einem Ende des Raumes auf.
- An der gegenüberliegenden Seite des Zimmers werden die beiden leeren Becher platziert.
- Nun erhalten jeweils zwei Kinder einen Esslöffel. Wie viele Erbsen können sie in einer halben Minute auf dem Esslöffel vom vollen Becher zum leeren transportieren?
- Dann wird gemeinsam nachgezählt, wer gewonnen hat.
- Variieren Sie die zur Verfügung stehende Zeit je nach Zahlenkenntnis der Kinder.



Entdecken **Was ist schwerer?**

Zahlen lassen sich auch spielerisch über das Gewicht von Dingen entdecken. Für diese Idee benötigen Sie eine Küchenwaage und verschiedene Naturmaterialien, wie z. B. eine Kastanie, ein Blatt, einen Stein, einen Zweig, eine Eichel. Sie können aber auch Alltagsgegenstände verwenden, wie z. B. ein Buch, einen Teller, eine Wäscheklammer, einen Stift.

- Greifen Sie zwei Dinge heraus und fragen Sie: Was ist schwerer – die Kastanie oder der Stein?
- Was vermuten die Kinder? Und was denken sie, nachdem sie beide Dinge in die Hand genommen haben?
Die Kinder äußern ihre Vermutungen. Dann wird nachgewogen!



ab 7
Jahre

bis 5
Kinder

Armstrong

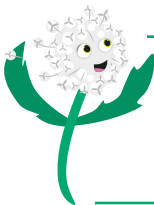
Die abenteuerliche Reise einer Maus zum Mond

Deutsch – Arabisch

© NordSüd | bi:libri

Torben Kuhlmann

Nacht für Nacht beobachtet die kleine Maus Armstrong fasziniert den Mond. Ob es ihr gelingt, als erste Maus zum Mond zu fliegen und herauszufinden, ob er tatsächlich aus Käse besteht?



Tip: Mit dem im Buch enthaltenen Zugangscode können Sie das dazugehörige Hörbuch kostenlos in acht verschiedenen Sprachen herunterladen.



Entdecken

Luftballon-Rakete

Um zusammen eine Rakete steigen zu lassen, benötigen Sie einen Luftballon, ca. 10 m Schnur, einen Trinkhalm, Klebeband und eine Wäscheklammer.

- Der Strohhalm wird auf die Schnur gefädelt.
- Spannen Sie die Schnur dann möglichst straff zwischen zwei Stühlen oder zwei Bäumen, falls Sie im Außengelände sind.
- Verschließen Sie den aufgepusteten Luftballon mit der Wäscheklammer.
- Befestigen Sie den Luftballon mit zwei Klebestreifen am Strohhalm.
- Los geht's: Wenn die Kinder die Klammer lösen, startet die Rakete ihren Flug.
- Was passiert, wenn der Luftballon stärker oder weniger stark aufgepustet wird? Hintergrundinfo: Je praller der Luftballon aufgepustet wird, desto schneller bewegt sich die Rakete.

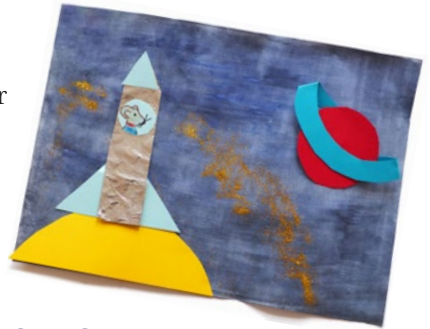


Basteln

Weltraumbilder gestalten

Für diese Idee brauchen Sie weißes Papier (DIN A3), Wasserfarben und Pinsel/ Schwämmchen, Goldpapier, Alufolie und Buntpapier, Glitzer, Scheren und Kleber.

- Zunächst malen die Kinder den Hintergrund mit dunkelblauer oder schwarzer Wasserfarbe. Das Blatt gut trocknen lassen.
- Aus Goldpapier und Buntpapier schneiden die Kinder Sterne und Planeten aus und kleben diese auf das Blatt. Die Kinder gestalten die Himmelskörper entweder frei oder Sie stellen Schablonen zur Verfügung.
- Mit Glitzer können die Kinder ihre Bilder zum Funkeln bringen und z. B. die Milchstraße nachbilden.
- Auch eine Rakete kann aus Buntpapier oder Alufolie ausgeschnitten und hinzugefügt werden. Vielleicht sitzt sogar die Maus Armstrong darin?





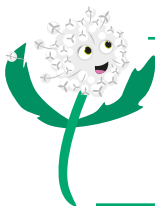
ab 7
Jahre

bis 3
Kinder

Der große Labyrinth-Spaß: Superkids im Einsatz

© Usborne
Sam Smith

Welche Route muss Bert Blitzschlag wählen, um Mr. X zu fangen? Und wie gelangt Nick Nova durch die Raumstation, um die Erde zu retten? Seite für Seite müssen Superheld*innen hier mithilfe der Kinder den Weg durch ein Labyrinth finden, um ihre Mission zu erfüllen.



Tipp: Jeweils ein Kind wählt eines der fantasievollen Labyrinth aus und sucht mit Unterstützung der Gruppe den richtigen Weg.



Eltern-Kind

Eigene Superheld*innen-Labyrinth gestalten

Inspiziert durch die Buchseiten können die Kinder mit Unterstützung der Erwachsenen eigene Labyrinth für Superheld*innen gestalten.

Benötigt werden: weißes Papier, Bunt- und Filzstifte.

- Die Kinder malen in eine Ecke des Blattes eine Superheldin oder einen Superhelden.
- Dann überlegen sie sich eine Mission für ihre Figur und zeichnen ein passendes Labyrinth.
- Anschließend kann der Hintergrund noch passend zur Mission ausgestaltet werden.
- Die Blätter werden untereinander ausgetauscht, und der Rätselspaß kann beginnen. Finden die anderen den Weg?



Basteln

Superheld*innen-Karten

Hier entstehen buchstäblich im Handumdrehen Superheld*innen.

Benötigt wird Tonkarton in verschiedenen Farben, Schere, Kleber, Papierreste, Filzstifte und ggf. Wackelaugen. So geht's:

- Die Kinder falten einen Tonkartonbogen in der Mitte. Dann legen sie ihre Hand so darauf, dass das Handgelenk am Falz liegt und die Finger auf dem Tonkarton.
- Mit einem Stift umrunden sie die Hand und schneiden die Umrisse aus, sodass eine Klappkarte entsteht.
- Die Handfläche stellt Kopf und Körper dar, die Finger sind Arme und Beine.
- Mit Filzstiften und Papierresten zum Aufkleben gestalten die Kinder ihre Superheld*innen weiter aus.
- Ins Innere der Karte können sie zum Schluss eine geheime Nachricht schreiben oder malen oder die besondere Superkraft festhalten.





ab 7
Jahre

bis 3
Kinder

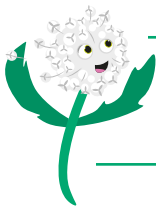
Flip, der Einhornfisch

Der coolste Schwarm der Welt

© Loewe WOW!

Julia Boehme | Dominik Rupp (Illustration)

Ganz schön spannend, das Leben unter Wasser! Kaum hat Einhornfisch Flip gelernt, im Schwarm zu schwimmen, wirbelt ein Wassertornado ihn weit weg in ein anderes Riff. Ob es ihm gelingt, seinen Schwarm wiederzufinden oder neue Freundschaften zu schließen?



Tip: Die farbenfrohen Illustrationen laden zum selbstständigen Entdecken der Comicgeschichte ein!



Basteln

Fische aus Papptellern basteln

Aus Papptellern können die Kinder gemeinsam ihren eigenen Fischschwarm gestalten. Sie benötigen außerdem: Wasserfarben, Pinsel, Scheren, weißen Tonkarton, Kleber und ggf. Wackelaugen. So geht's:



- Die Rückseite des Pappellers bunt anmalen. Gut trocknen lassen!
- Ein großes Dreieck aus dem Teller ausschneiden (etwa ein Fünftel des Kreises) – das wird das Maul des Fisches.
- Das ausgeschnittene Dreieck als Schwanzflosse an den Teller kleben.
- Aus dem weißen Tonkarton kleine Dreiecke als Zähne ausschneiden und von hinten ins Fischmaul kleben.
- Zum Schluss ein Wackelaugen aufkleben oder ein selbst gestaltetes Auge aus einem weißen Kreis mit eingezeichneter Pupille – fertig!



Bewegen

Wie spät ist es, Herr Hai?

Dieses Bewegungsspiel eignet sich besonders gut für größere Gruppen ab etwa sechs Kindern. Gebraucht werden einige Tücher (z. B. Geschirrtücher) und ausreichend Platz.

- Die Tücher an verschiedenen Stellen des Raumes auf dem Boden verteilen.
- Ein Kind ist Herr Hai. Die anderen Kinder sind die Fische, die er fressen möchte. Alle Kinder bewegen sich durch den Raum.
- Die Kinder fragen nun: »Wie spät ist es, Herr Hai?« Herr Hai antwortet mit einer Tätigkeit: »Zeit zum ... (z. B. Schwimmen, Spielen, Schlafen).«
- Antwortet Herr Hai jedoch »Zeit zum Fressen«, müssen die Kinder schnellstmöglich eines der Tücher als Unterschlupf aufsuchen, damit Herr Hai sie nicht fangen kann.
- Die Kinder, die Herr Hai erwischt, werden ebenfalls zu Haien.



ab 7
Jahre

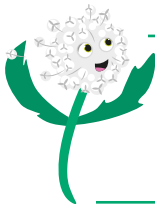
bis 5
Kinder

Der magische Stundenplan

© Loewe

Michael Petrowitz | Anna-Lena Kühler (Illustration)

Was hat es bloß mit dem magischen Stundenplan auf sich, den der neue Lehrer, Herr Himbär, mitbringt? Einfach mal ausprobieren! Als Tobi einen der bunten Knöpfe drückt, katapultiert er die ganze Klasse in ein spannendes Abenteuer.



Tip: Die Geschichte des Comics lässt sich auch ganz ohne Sprachkenntnisse anhand der lebendigen Bilder entdecken.



Entdecken Magische Dinge erfinden

Der besondere Stundenplan in der Geschichte weckt sicher Lust, selbst magische Dinge zu erfinden. Sie benötigen weißes Papier, Bunt- und Filzstifte. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit.

- Die Kinder überlegen sich einen alltäglichen Gegenstand, den sie mit magischen Funktionen ausstatten möchten.
- Sie zeichnen den Gegenstand auf und versehen ihn mit verschiedenen Knöpfen oder Tasten.
- Was passiert, wenn diese betätigt werden? Das stellen die Kinder ebenfalls bildlich dar.
- Am Ende stellen sich die Kinder ihre Erfindungen gegenseitig vor.



Spielen Armer kleiner Alien!

Bei diesem Spiel sitzen alle Kinder im Kreis.

- Ein Kind beginnt und stellt sich in die Mitte des Kreises. Es ist der Alien.
- Der Alien stellt sich vor ein anderes Kind und versucht, es mit lustigen Bewegungen oder Grimassen zum Lachen zu bringen.
- Das Kind, vor dem der Alien steht, muss mit den Worten »Armer kleiner Alien!« sanft über dessen Kopf streichen – ohne dabei zu lachen! Wenn es lacht, wird es zum nächsten Alien.
- Lacht das Kind nicht, geht der Alien zum nächsten Kind weiter.



ab 7
Jahre

bis 5
Kinder

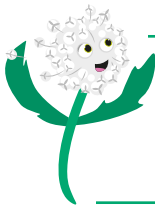
Story Box

Spielend leicht Geschichten erfinden

© Loewe

Daniel Fehr | Kristine Ortmeier (Illustration)

**Ist das Zebra mit dem Heißluftballon zum Leuchtturm geflogen?
Und für wen ist die Geburtstagstorte? Die Bildkarten dieses
Spiels regen die Fantasie an und bieten zahlreiche Anlässe
zum Erzählen und Geschichten erfinden – in allen Sprachen!**



Tipp: In der Spielanleitung lassen sich viele verschiedene Varianten entdecken, und die Fragen auf der Rückseite der Karten bieten weitere Möglichkeiten zum Austausch.



Spielen **Wer bin ich?**

Für diese Idee benötigen Sie die Figurenkarten des Spiels mit rosafarbenem Hintergrund.

- Betrachten Sie alle Figuren zunächst gemeinsam mit den Kindern.
- Anschließend werden die Karten verdeckt auf einen Stapel gelegt.
- Ein Kind beginnt und zieht eine Karte. Es stellt die Figur auf der Karte pantomimisch dar.
- Erraten die anderen Kinder, um welche Figur es sich handelt?



Basteln **Eine Geschichte in einem Bild erzählen**

Bei dieser Idee gestalten die Kinder ein Bild, das auf den Bildkarten des Spiels basiert. Dazu werden neben den Spielkarten weißes Papier, Wasserfarben, Pinsel, Filz- oder Buntstifte benötigt.

- Die Spielkarten werden nach Farben sortiert und verdeckt auf verschiedene Stapel gelegt.
- Jedes Kind zieht zwei Karten von verschiedenen Stapeln.
- Was haben die beiden Dinge miteinander zu tun? Wo könnten sie sich begegnen, und was erleben sie zusammen?
- Die Kinder gestalten die Szene auf einem Bild.
- Am Ende können die Bilder gemeinsam entdeckt werden und bieten viele neue Erzählanlässe.





ab 8
Jahre

bis 5
Kinder

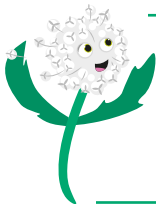
Wie kommt die Milch in die Tüte?

Der Kreislauf alltäglicher Dinge

© Dorling Kindersley

Libby Deutsch | Valpuri Kerttula (Illustration)

Wie kommt das Wasser in die Dusche? Und wie gelangen die Bananen in den Supermarkt? Dieses Buch erklärt anschaulich die Herkunft vieler alltäglicher Dinge.



Tipp: Lassen Sie die Kinder das Buch zunächst selbstständig in kleinen Gruppen entdecken. Welche Dinge interessieren sie besonders? Was können sie bereits benennen?



Entdecken

Woher kommen unser Obst und unser Gemüse?

Gehen Sie gemeinsam auf Entdeckungsreise. Dazu benötigen Sie Lebensmittelprospekte, eine Weltkarte oder einen Globus, Scheren, Kleber und Klebezettel.

- Betrachten Sie zunächst die »Reise einer Banane« im Buch mit den Kindern. Lassen Sie die Kinder Südamerika auf der Karte/dem Globus suchen und herausfinden, wie weit der Weg nach Deutschland oder in die Herkunftsländer der Kinder ist.
- Lassen Sie die Kinder verschiedene Obst- und Gemüsesorten aus den Prospekten ausschneiden (inkl. der Herkunftsangabe) und auf Klebezettel kleben.
- Die Kinder stellen sich gegenseitig das Obst und Gemüse vor und lesen mit Ihrer Unterstützung vor, woher es jeweils kommt.
- Das Land wird gemeinsam auf der Karte/dem Globus gesucht. Dort wird der Klebezettel befestigt.
- Nach und nach füllt sich die Karte und gibt einen Eindruck, wie viel Obst und Gemüse von weither kommt.



Entdecken

Wasserkreislauf im Gefrierbeutel

Den im Buch dargestellten Kreislauf des Wassers können Sie mit dieser einfachen Aktion veranschaulichen. Sie brauchen einen wiederverschließbaren Gefrierbeutel, Wasser, Lebensmittelfarbe, einen wasserfesten Stift und Klebeband.



- Die Kinder malen an den unteren Rand des Beutels Wellen und an den oberen Rand Sonne und Wolken.
- Geben Sie mit Lebensmittelfarbe eingefärbtes Wasser bis zum Rand der Wellen in den Gefrierbeutel.
- Nun wird der Beutel fest verschlossen und mit Klebeband an einem Fenster mit möglichst viel Sonnenlicht befestigt.
- Je nach Temperatur können die Kinder die Verdunstung und nach einiger Zeit auch die Kondensation und das »Abregnen« des Wassers beobachten.

Bildnachweis (Fotos und Illustrationen):

U1, U4: © minkadu Kommunikationsdesign Berlin

Seite 1: © Adobe Stock/pixel-shot.com (Leonid Yastremskiy)

Seiten 9, 11, 13, 15, 17, 19, 19, 21, 25, 27, 29, 35: © Stiftung Lesen

Seite 6: © Adobe Stock/weddinglove

Seite 23: © Adobe Stock/Karel Pesorna

Seite 31: © Adobe Stock/Dream-Emotion

Seite 33: © Adobe Stock/pictworks

Bildnachweis (Bücher und Spiele):

Seiten 4, 6: © Thienemann

Seiten 4, 8: © Beltz & Gelberg

Seiten 4, 10: © Gerstenberg

Seiten 4, 12: © FISCHER Duden

Seiten 4, 14: © Gerstenberg

Seiten 4, 16: © Duden

Seiten 4, 18: © HABA

Seiten 4, 20: © Carlsen

Seiten 5, 22: © Drei Magier by Schmidt Spiele

Seiten 5, 24: © Edition bi:libri

Seiten 5, 26: © Usborne

Seiten 5, 28: © Loewe WOW!

Seiten 5, 30: © Loewe

Seiten 5, 32: © Loewe

Seiten 5, 34: © Dorling Kindersley

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

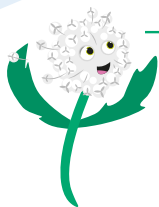
Druck: johnen-druck GmbH & Co. KG | Bornwiese 5 | 54470 Bernkastel-Kues

Auflage: 1.000

Mehr Informationen zum Projekt:

www.weilunslesenweiterbringt.de

© Stiftung Lesen, Mainz 2025



Hier finden Sie die Broschüre digital:

www.weilunslesenweiterbringt.de