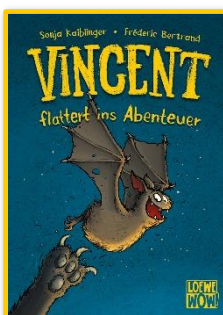
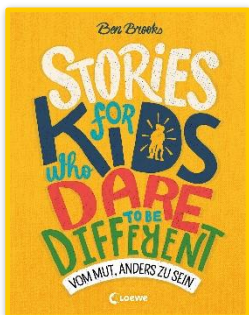
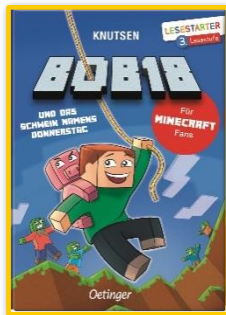


# DER LESEKOMPASS

Kinder fürs Lesen begeistern

# 2020



IDEEN FÜR DIE  
GRUNDSCHULE

# Sehr geehrte Pädagoginnen und Pädagogen,



welcher Lesestoff eignet sich, Kinder und Jugendliche 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 häufig den Nerv der jungen Menschen treffen – von Viellesern bis zu Lesemuffeln.

Doch welche Titel aus der großen Flut der Neuerscheinungen bieten Stoff für Gespräche und Anknüpfungspunkte für neue Projekte? Welche Geschichten motivieren auch leseferne Kinder?

Der Lesekompass bietet Orientierung und gibt Antwort auf diese Fragen.

In dieser Broschüre finden Sie methodisch-didaktische Impulse zu drei ausgewählten Medien, die in diesem Jahr mit dem Lesekompass ausgezeichnet wurden.

Zu jedem Titel erhalten Sie auf einer Doppelseite alle relevanten Informationen zum Inhalt sowie eine passende Praxisidee. Was diese Idee wertvoll macht und welche pädagogischen Ziele Sie damit erreichen können, stellen wir Ihnen im Überblick vor. Weitere thematische Impulse geben Ihnen die Ideen zum Einstieg und Abschluss.

Die Impulse lassen sich gut abheften und sammeln, denn gerade bei Büchern gilt: Ein Blick in die Vorjahresauswahl lohnt, denn oft erscheint im folgenden Jahr die kostengünstigere Taschenbuchausgabe! Außerdem lassen sich die Ideen auch gut auf andere Titel übertragen.

Wir hoffen, dass die vorliegenden Ideen Sie und natürlich auch die Kinder und Jugendlichen begeistern, überraschen und inspirieren.

Viel Spaß beim Lesen!

Ihre Stiftung Lesen und Leipziger Buchmesse

**Ein Projekt der Stiftung Lesen und der Leipziger Buchmesse**

Leipziger Messe GmbH, Messe-Allee 1, 04356 Leipzig, [www.leipziger-messe.de](http://www.leipziger-messe.de)

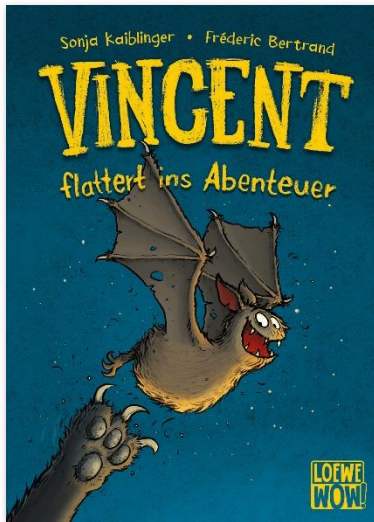
© Stiftung Lesen, Dr. Jörg F. Maas, Römerwall 40, 55131, [www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)

Gestaltung: Alexander Weiler

Fachautor/-in: Sabine Schmidt-Rosner, Johannes Rüter

Redaktion: Miriam Holstein

IMPRESSUM



Sonja Kaiblinger/Frédéric Bertrand (Ill.)

# Vincent flattert ins Abenteuer

*Loewe wow!*

128 Seiten, 12,00 €  
ISBN 978-3-7432-0020-3

Leseelevel	⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕
Spannung	⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕
Gefühl	⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕
Wissen	⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕
Humor	⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕

## Auf einen Blick

**Alter:** Ab 7-8 Jahren

**Themen:** Geister, Fantasy, Freundschaft, Tiere, Abenteuer, Mut

**Fächer:** Deutsch, Kunst

**Was?** Polly – Sofa-Polstergeist und Mitbewohnerin des Geisterhauses – hat Vincent zwar gewarnt, aber die neugierige Halb-Geisterfledermaus unterschätzt zunächst die Gefahren der Geisterwelt. Schließlich war sein Vater eine ganz normale Fledermaus! Knapp der fiesen Geisterkatze entgangen, reift aber bei ihm die Erkenntnis: (Neue) Freunde sind gefragt! Doch wie findet man die? Eine Suchanzeige der weisen Eule Beule bringt jedenfalls zunächst sehr fragwürdige Ergebnisse ...

**Für wen?** Für Kinder, die erste längere Texte lesen und sich mit einem liebenswerten Helden identifizieren wollen, der es auch nicht so leicht hat.

**Warum?** Die meist ganzseitigen Illustrationen mit starken Hell-Dunkel-Kontrasten bilden hier den Hintergrund für die turbulente Erzählhandlung, die mal in knappen Fließtexten, mal im Stil von Sprechblasen wiedergegeben wird. Die Nähe zu Comic und Bilderbuch machen auch eher lesefaulen Kindern den Einstieg leicht.

**Wofür?** Zum Blättern, Betrachten und (Fest-)Lesen! Vincents Abenteuer lässt sich auch gut kreativ aus- und weitergestalten, zum Beispiel mit dem Erfinden neuer (Halb)Geisterfreunde für Vincent.

## IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Vor-Urteile:** Ausgehend vom Covermotiv Mutmaßungen anstellen: Wer ist Vincent? Was für ein Abenteuer erwartet ihn? Diese Vermutungen im Laufe des 1. Kapitels mehrfach überprüfen/korrigieren (z. B. nach S. 19, S. 25).
- **Freund/-in gesucht:** Was macht meine beste Freundin/meinen besten Freund besonders? Poster nach dem Vorbild von S. 40 gestalten.
- **Grundriss:** Zur Vorbereitung der Praxisidee einen Grundriss des Hauses (Erdgeschoss und Dachboden) anhand der Buchabbildungen entwerfen (anknüpftbar an Inhalte des Sachunterrichts).

# Gut zu wissen

## Warum?

„Vincent“ ist eine originelle Mischung aus bebildeter Erzählung und Comic-Elementen. Zudem zeichnet sich der kurze Roman durch eine große ‚Leerstelle‘ aus: Er beschreibt nur das Treiben auf dem Dachboden des Hauses.

Die vorgeschlagene Methode lädt dazu ein, diese Leerstelle mit zum Buch passenden Erzählmitteln zu füllen. Sie lässt sich gut lektürebegleitend einsetzen und trägt durch kreative Techniken produktiv zur ästhetischen Bildung bei.

## Das wird erreicht

### Strukturierung:

Die Handlung wird abschnittsweise nachgezeichnet, der Inhalt dabei wiederholt und die Makrostruktur des Romans deutlich.

### Perspektive:

Durch das spielerische Einnehmen einer klaren Außenperspektive und die damit einhergehende Verfremdung der Handlung wird der Inhalt genauer erfasst.

### Motivierung/Aktivierung:

Durch Imitieren des Erzähldukts bzw. die Annäherung an ihn werden auch seine Konventionen erschlossen.

# So wird's gemacht

## Das wird benötigt:

- unliniertes Heft (DIN-A5)
- Utensilien zum künstlerischen Gestalten

## Durchführung:

- Betrachten der ersten Doppelseite: „Wer wohnt in dem Haus?“ (oder „Wie wäre es, wenn ihr in dem Haus wohnen würdet?“)
- Gemeinsames Erfinden der Bewohner (Alter, Familie, ...)
- Im Anschluss an die einzelnen Abschnitte der Erzählung künstlerische Gestaltung einer Doppelseite im Stil des Buches mit der Leitfrage: „Was davon haben die Bewohner davon mitbekommen.“

## Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Gegenseitiges Vorstellen der Arbeiten, entweder eher individuell (z. B. Gruppenpuzzle, Kugellager) oder als ‚Gallery Walk‘, hier können dann durch von den Kindern vergebene Klebepunkte exemplarische Arbeiten lobend hervorgehoben werden.
- Zur Vertiefung Kategorien besprechen: Was macht eine „gute“ Gestaltung (Bild/Text)?
- Falls zu Beginn ein einheitliches Personal festgelegt wurde, kann am Ende aus unterschiedlichen Beispielen eine ‚Musterlösung‘ zusammengestellt werden.

## IDEEN ZUM ABSCHLUSS

- **Weitere (Halb-)Geisterwesen gestalten:** Bilder und Texte entwerfen
- **Mitbewohner/-in gesucht:** mit den neuen Kreationen ein eigenes Kapitel zur erfolglosen Mitbewohnersuche gestalten (zwischen Kapitel 5 und 6)
- **Leerstelle füllen:** „Wie schaut die Geisterwelt aus?“
- **Polstergeister:** Aus einem kleinen Kissen und weiteren Materialien (Klebeaugen usw.) einen eigenen Polstergeist gestalten, ihm Namen und Eigenschaft verleihen. Hier bietet sich im Anschluss eine Ausstellung im Schulraum an.





96 Seiten, 14,95 €  
ISBN 978-3-407-75469-1

Leselevel	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕
Spannung	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕
Gefühl	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕
Wissen	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕
Humor	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕

### Auf einen Blick

- Alter:** Ab 7-8 Jahren
- Themen:** Erde, Natur, Klima, Verkehr, Ernährung, Müll
- Fächer:** Sachunterricht, Kunst, Deutsch, MINT

Kristina Scharmacher-Schreiber/Stephanie Marian

# Wie viel wärmer ist 1 Grad?

Beltz & Gelberg

**Was?** Das Thema „Klima“ ist in aller Munde. Aber wissen eigentlich wirklich alle, wovüber sie da reden? Was es mit den verschiedenen Klimazonen, dem Wechsel zwischen warmen und kalten Perioden in der Erdgeschichte, der natürlichen, aber auch der von Menschen beeinflussten Veränderung des Klimas auf sich hat? Es lohnt sich auf jeden Fall, mehr über die Hintergründe des Klimawandels, aber auch über das, was wir alle in diesem Zusammenhang tun können, zu erfahren.

**Für wen?** (Nicht nur) für junge Leserinnen und Leser, die mitreden und mitmachen möchten, wenn es um Klima- und Umweltschutz geht.

**Warum?** Weil hier sorgfältig aufbereitete und passgenau illustrierte Informationen zu einem komplexen Thema geboten werden – mit vielen anschaulichen Beispielen und hohem Alltagsbezug, zum Beispiel in Bezug auf Einkaufen, Speiseplan oder Verkehr.

**Wofür?** Für den Einsatz im Rahmen von Grundschulprojekten zum Thema Natur und Umweltschutz. Aber auch als Impuls, das eigene Verhalten zu überdenken!

## IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Mindmap/Schreibdiskussion:** Wo verbringst du deinen Urlaub? Was isst du am liebsten? Wie kommst du zur Schule? Wie lange benutzt du Medien (Fernseher, Radio, Handy, PC usw.) am Tag? Wie und wo sparst du Energie ein?
- **Tagebuch:** Notiert eine Woche lang eure Gewohnheiten: Essen, Kleidung (Herkunftsland), Wegstrecken (zu Fuß, mit dem Bus, Auto), Energieverbrauch (Dusche, Licht, Handy, PC usw.).

# Gut zu wissen

## Warum?

Informationen in Sachtexten sind oft sehr komplex und enthalten viele Fachbegriffe. Mit der Erstellung von Klimaboxen zu einem Thema des Buches entwickeln die Kinder einen individuellen Zugang und erarbeiten sich die Texte und Illustrationen selbstständig. Die Klimaboxen verbinden das Lesen und Erschließen von Sachtexten mit einem kreativen Ansatz, s.: [https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/faecher/sprachen/deutsch/Grundschule/Aus\\_der\\_Buecherwelt.pdf](https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/faecher/sprachen/deutsch/Grundschule/Aus_der_Buecherwelt.pdf)

## Das wird erreicht

### Leseförderung:

Förderung der Lesekompetenzen: **extensives** (mehrfaches Lesen zum Textverständnis), **orientierendes** (entscheiden, welche Informationen man braucht) und **selektives** (gezielte Suche von Informationen) **Lesen** (s. Link zum Bildungsserver).

### Erschließung von Sachtexten:

Analyse der Texte, Beschreibung der Illustrationen, Vergleich Text-Bild

### Kommunikation:

Vielfältige Kommunikation in Lerngruppe, Schule und Familie

# So wird's gemacht

### Das wird benötigt:

- Schuhkartons
- Bastelmaterialien (Schere, Stoffreste, alte Knöpfe, Wolle, Umweltschutzpapier, Farben, Stifte, lösungsmittelfreier Klebstoff usw.)
- Aufgabenpool zum Inhalt: Klimazonen, Nahrung, Kleidung, Fahrzeuge, Wald, Meer, Energiearten, Müll, Energiesparen usw.
- Gegenstände, die zum Thema passen (Plastikflaschen, Folie, Milchtüte, Jeansstoff usw.)
- Karteikarten

### Durchführung:

- Arbeitsteilig: Für jedes Thema wird ein Team gebildet.
- Erarbeitung des Sachverhalts
- Gestaltung der Klimaboxen: außen farbiger Anstrich oder Zeichnungen zum Thema; innen: Gegenstände, die zum Thema passen, aufkleben oder in die Box legen, Nummerierung der Gegenstände, Deckel: Informationen zum Thema
- Erstellung von Karteikarten zu den einzelnen Gegenständen
- Vorträge mit Präsentation der Boxen

## IDEEN ZUM ABSCHLUSS

- **Ausstellung der Klimaboxen:** Museumsgang; Einladung anderer Klassen
- **Klimakonferenz abhalten**
- **Quiz:** Fragen zu den Klimaboxen erstellen
- **Ratgeber erstellen:** Was du für unsere Umwelt tun kannst!
- **Checklisten erstellen:** Energiesparen in der Schule/ Familie, Nahrungsmittel, Kleidung, Verkehrsmittel usw.
- **Aktionstag „Klimaschutz“ in der Schule:** Was können wir tun? Umweltschutzorganisationen einladen (z. B. Greenpeace)



Knutsen/Michael Vogt (Ill.)

# Bob 18 und das Schwein namens Donnerstag

Oetinger Verlag

64 Seiten, 8,00 €  
 ISBN 978-3-7891-1066-5  
 Auch als eBook erhältlich

Leselevel	⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕
Spannung	⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕
Gefühl	⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕
Wissen	⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕
Humor	⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕

## Auf einen Blick

- Alter:** Ab 8 Jahren
- Themen:** Computerspiele, Abenteuer, Fantasy, Freundschaft
- Fächer:** Deutsch, Kunst

**Was?** Allein auf einer einsamen Insel? Nicht ganz, denn da gibt es noch einen Helfer namens Donnerstag! Wer sich hier an Robinson erinnert fühlt, liegt (fast) richtig. Nur, dass die durchgeknallte Survival-Story im Minecraft-Universum spielt und das Schwein Donnerstag nicht ganz so edel, hilfreich und gut geraten ist. Dafür garantiert es aberwitzige Unterhaltung – nicht nur für den gebeutelten Helden Bob 18.

**Für wen?** Für Minecraft-Fans einer breiten Altersgruppe und alle, die schräg-chaotische (Medien-)Geschichten mögen. Und für Lesemuffel, die hier vielleicht doch einen Blick riskieren.

**Warum?** Weil die schnoddrig erzählte Geschichte unbekümmert mit Genre-Klassikern und Gamer-(Halb-)Wissen jongliert: vom brummenden Quadrat(!)-Schädel über das größte Angeber-Schwein aller Zeiten bis zu einfallsreichen Tauschgeschäften, Zombieangriffen und dem Ritterschlag des siegreichen Helden.

**Wofür?** Als (Erst-)Lesespaß der besonderen Art – und vielleicht als Einstieg in die Thematik für Minecraft unerfahrene Große.

*Jury: „Endlich eine Minecraft-Story, die fetzt!“*

## IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Expertenvortrag:** Die wahrscheinlich in jeder Klasse vorhandenen Minecraft-Spieler/-innen stellen ihr Hobby vor, wenn möglich mit praktischer Demonstration.
- **Was geht?!** Eine Alternative zum Expertenvortrag ist ein Überblick über die größten/interessantesten/witzigsten ... Minecraft-Projekte (YouTube o. Ä.).
- **Meine Welt:** Nach der Lektüre der ersten Seiten: „Wenn ich so aufwachen würde, wie würde ich meine Welt gestalten?“ Schriftliche oder grafische Umsetzung.
- **Bob 18 und ich:** Nach den ersten zwei Seiten treten die Kinder an Bob 18s Seite: Wie geht es weiter?

# Gut zu wissen

## Warum?

„Bob 18“ setzt auf das seit Jahren gerade bei dieser Altersgruppe höchst populäre Computerspiel Minecraft: Dabei werden von den Spieler/-innen aus einfachsten Bausteinen zunehmend komplexe Strukturen entwickelt, die Erzählung folgt dieser Vorgehensweise.

Damit die Schüler/-innen diese virtuelle Erfahrung in der analogen Wirklichkeit nachempfinden können, bietet sich eine Lektürebegleitende Verfremdung in Form zeitlos populärer ‚analoger‘ Spielsysteme an, d. h. Bausteine.

## Das wird erreicht

### Strukturierung:

Die zunehmende Komplexität der Erzählung kann so im Wortsinn begreifbar gemacht werden.

### Lesegenauigkeit:

Die Planung der szenischen Umsetzung erfordert präzises sinnentnehmendes Lesen.

### Motivierung/Aktivierung:

Die Methode ist nicht nur kollaborativ, sondern erlaubt auch schwächeren Schüler/-innen, sich kreativ einzubringen; die modularisierte Form des Ausgangsmaterials lässt leicht Ergebnisse erkennen – wie bei der Vorlage.

# So wird's gemacht

### Das wird benötigt:

- Systembausteine
- ggf. großformatiges Papier/Stifte für ‚Kulissen‘

### Durchführung:

- Für jedes Kapitel wird das nötige Inventar bestimmt: Bauten, Personal, Requisiten, ggf. weitere Hinter- und Untergründe.
- Diese Elemente der Dioramen werden arbeitsteilig in Gruppen erstellt, dann kombiniert.
- Bereits hier wäre ein Abschluss im Sinne einer Ausstellung der Dioramen im schulischen Rahmen denkbar.

### Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Wenn entsprechend Zeit und Raum ist, kann auf Grundlage der Produkte die Handlung als Trickfilm („Brickfilm“) nacherzählt werden (methodische Details s. Links rechts).
- Auch hier ist auf klare Arbeitsteilung zu achten, ebenso auf eine gute Vorplanung (Drehbuch), dadurch wird noch einmal der gesamte Buchtext behandelt.
- Das fertige Produkt kann ggf. online präsentiert werden, sicher aber auf dem nächsten Schulfest.

## IDEEN ZUM ABSCHLUSS

- **Die Welt des Buches kartieren:** z. B. auf Grundlage der Baustein-Dioramen
- **„Was machen wir denn morgen?“ (S. 57):** Weiter-spinnen der Geschichte als Schreibenanlass ...
- ... oder als gemeinsame Fortsetzung in **Brickfilm-Technik** (Infos unter: <https://www.stopmotiontutorials.com> bzw. das kindgerechte Tutorial <https://www.youtube.com/watch?v=kkzt0cjfl7g>)