



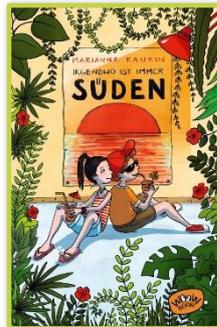
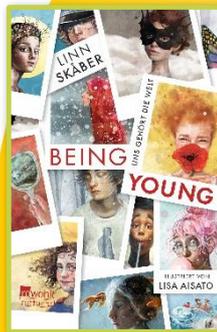
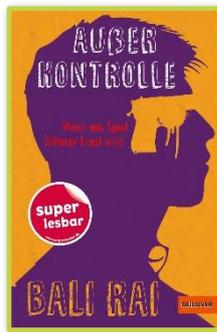
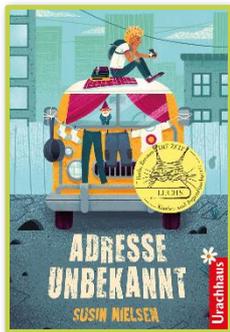
Leipziger
Buchmesse

Stiftung Lesen

DER LESEKOMPASS

Kinder fürs Lesen begeistern

2021



IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT
IN KLASSE 5-8

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

© Stiftung Lesen, Dr. Jörg F. Maas, Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de

Gestaltung: Alexander Weiler

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

Redaktion: Aida Azzouz

IMPRESSUM



154 Seiten, 10,00 €
ISBN 978-3-401-60566-1

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

Auf einen Blick

Alter: Ab 10 Jahren

Themen: Abenteuer, Familie, Expeditionen, Himalaya, Krimi

Fächer: Deutsch, Erdkunde, MINT

Björn Berenz/Christoph Dittert/Philipp Ach (Ill.)

Explorer Team – Das Abenteuer beginnt!

Arena

Was? Elf Kinder haben es in die Endrunde eines Erfinder-Wettbewerbs geschafft, den das etwas undurchsichtige Horizon-Institut veranstaltet. Und nun befindet sich auch der 11-jährige Lias auf dem Weg nach Nepal – allerdings mit einer etwas anderen Motivation als die anderen. Er will seinen Vater wiederfinden – einen berühmten Forscher, der seit Monaten verschollen ist und von dem Lias nur ein Expeditionstagebuch zugestellt wurde. Mit der Nachricht, dass es hier um Leben und Tod ginge ...

Für wen? Für Mädchen und Jungs mit Spaß an Abenteuergerichten, spannenden Schauplätzen und Gelegenheit zum Mitdenken und Mitmachen.

Warum? Hier werden Lesemotivation und -fertigkeit gleichermaßen gefordert: beim Hin- und Herschalten zwischen der eigentlichen Geschichte und dem authentisch gestalteten beiliegenden Tagebuch und beim Knacken von Codes und Rätselaufgaben, die den individuellen Lesevorgang beeinflussen.

Wofür? Als interaktives Freizeit-Lesevergnügen mit Fortsetzungsgarantie; auch für die Anknüpfung an MINT-Themen im Unterricht (z. B. Deutsch und Erdkunde) geeignet.

IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Vier Freunde?** Zusammentragen von Informationen zu den vier Jugendlichen und Charakterisieren in (sehr unterschiedlich aussagekräftigen!) Steckbriefen
- **„Kenn ich das nicht irgendwoher?“** Abgleich mit anderen Jugendbanden-Beispielen aus Buch und TV, in stärkeren Lerngruppen Parallelen: Wie sind Begabungen/charakteristische Merkmale und Fähigkeiten verteilt?
- **Die Reise bis jetzt:** Auf einer Weltkarte/Landkarte die Handlungs-Reise nachzeichnen

Gut zu wissen

Warum?

Zwei Alleinstellungsmerkmale machen die Abenteuergeschichte zu etwas Besonderem: einerseits zahlreiche Beigaben (Tagebuch, rote Folie etc.), die gerade für weniger leseaffine Schüler/-innen motivierend wirken, andererseits das offene Ende, das in gleich drei parallel angelegten Fortsetzungsbänden mündet. Der Praxisvorschlag versucht, beide Charakteristika produktiv zu nutzen, indem er die Geschichte unter einer Prämisse weiterentwickeln lässt: „Was wäre, wenn der Kraftfeld-Tunnel am Ende des Buches in deiner Nachbarschaft endet?“

Das wird erreicht

Struktur: Eine plausible Fortentwicklung erfordert eine genaue Analyse der Genrekonventionen – eine Rahmung als Hinführung zu einer produktiven Erarbeitung ist motivierend.

Stilistik: Durch das Imitieren des (bzw. Annähern an den) Erzählmodus werden auch dessen Konventionen erschlossen.

Perspektivwechsel: Durch das Einnehmen einer klar konturierten Erzählperspektive muss die eigene Lebenswelt verfremdet wahrgenommen werden.

So wird's gemacht

Material:

- A4-Papier
- Stifte, Kleber, ggf. weitere Bastelmaterialien

Durchführung:

- Vorstellung der Prämisse: „Stellt euch vor, eine/r vom Explorer-Team steht plötzlich auf der Straße vor euch und sagt euch, er/sie ist gerade aus einem Tunnel gekommen ...“ (bedingt zunächst Wahl der Identifikationsfigur)
- Zusammentragen: Welche lokalen Sehenswürdigkeiten könnten zum Gegenstand von Rätseln werden?
- Entwickeln einer „Reiseroute“. Wenn an deren Ende ein weiterer Tunnel steht, kann die Geschichte im nächsten Band weitergehen.

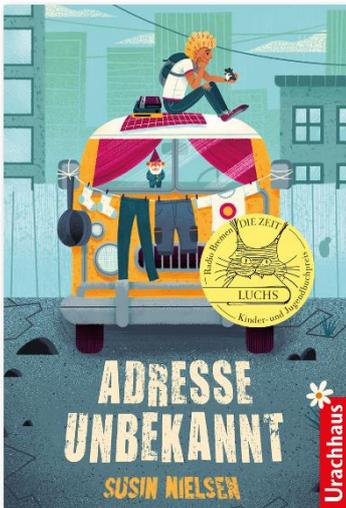
- In Partnerarbeit: einen Handlungsfortgang stichpunktartig entwerfen, dazu die passenden Rätsel entwickeln,
- Sicherung durch Erstellung des zum Ende des Romans genannten „Zweiten Expeditionstagebuchs“, hier bietet sich das kleinformatige Zine-Format an

Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Möglichkeit 1: szenisches Vorspielen der Ergebnisse durch Zweiergruppen
- Möglichkeit 2: „Testen“ der Rätsel durch andere Gruppe
- Vertiefung dessen durch Besprechung von Kategorien: Was macht ein „gutes“ Rätsel aus? Darstellung? Schwierigkeitsgrad? „Stimmigkeit“ für Handlung?

DIFFERENZIERUNG

- Zum Buch sind im Rahmen der Aktion »Deutschlands Kinder lesen ein Buch« unter <https://deutschlands-kinder-lesen.de/lese-und-literaturpaedagogik/> lese- und literaturpädagogische Materialien zugänglich.
- Gerade schwächere Lerngruppen werden mehr Inspiration zur Rätselerstellung brauchen, hier kann man zur Demonstration auf einschlägige Hilfen zu Schnitzeljagden etc. zurückgreifen.
- Eine Faltanleitung für das Zine findet sich hier: <https://de.wikihow.com/Ein-Zine-machen>



284 Seiten, 18,00 €
ISBN 978-3-8251-5226-0

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

Auf einen Blick

- Alter:** Ab 11 Jahren
- Themen:** Familie, Armut, Quiz, Wohnen, Solidarität, Freundschaft
- Fächer:** Deutsch, Erdkunde

Susin Nielsen /Leslie Mechanic (Ill.), Anja Herre (Übers.)

Adresse unbekannt

Urachhaus

Was? Von der Eigentumswohnung über die heruntergekommene 2-Zimmerbehausung und das Logieren im Keller einer Bekannten bis zum Wohnen im „geliehenen“ Campingbus: Für Felix und seine Mutter geht es auf der sozialen Leiter in kurzer Zeit eigentlich nur nach unten. Und ihre prekäre Lebenssituation soll um jeden Preis geheim gehalten werden! Auch gegenüber Felix' Freunden an der neuen Schule – und auch als all die Lügen Mutter und Sohn über dem Kopf zusammenschlagen ...

Für wen? Für Kinder und Erwachsene, die beim Lesen die eigene Komfortzone verlassen oder sich in Figuren und Situationen wiederfinden möchten: im wirklich wahren Leben!

Warum? Weil diese besondere Alltags-Geschichte von der 12-jährigen Hauptfigur absolut authentisch erzählt wird: ohne Pathos, anrührend, durchaus auch mit Witz und – zumindest hier – mit Happy End ...

Wofür? Die Themenfülle (neben Wohnungslosigkeit, Armut und verschiedenen Familienkonstellationen) liefert viele Anknüpfungsmöglichkeiten für Gespräche und Aktionen, die beispielhaft im Anhang aufgeführt sind. Auch Felix' Quiz- und Lesebegeisterung kann in die Anschlusskommunikation einfließen ...

IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Steckbriefe arbeitsteilig erstellen:** Felix, Dylan, Winnie und Astrid charakterisieren
- **Stationen meiner Wohnsitze/Wohnorte:** Anfertigung einer individuellen Übersicht – Vergleich mit der Figur „Felix“.
- **Übungen zur Vorbereitung auf Spielszenen:** Korkensprechen, Stegreifspiele: Mit Gestik, Mimik und Körperhaltung experimentieren.
- **Collage erstellen:** Mein Minibus – So würde mein Minibus aussehen; diese Gegenstände müssten unbedingt dabei sein.
- **Klassendiskussion:** Diskutiert die Motive „Scham und Schuld“ in „Adresse unbekannt“! (siehe Buch, S. 282)

PRAXISIDEE: SZENISCHES SPIEL – LEBEN IM MINIBUS

Gut zu wissen

Warum?

Ein humorvolles und zugleich sehr berührendes Buch, das die Abwärtsspirale der Wohnungslosigkeit einfühlsam thematisiert. Auch in Deutschland sind immer mehr Kinder – nicht zuletzt durch die Auswirkungen der Pandemie – von Obdachlosigkeit bedroht. Die Umgestaltung einzelner Textpassagen in Spielszenen sensibilisiert die Schüler/-innen für die Themen „Obdachlosigkeit und Ausgrenzung“. Durch das Umschreiben in Spielszenen setzen sie sich mit dem Erzähltext intensiv auseinander und stellen sich auf spielerische Weise der Thematik.

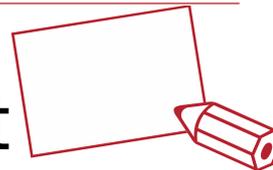
Das wird erreicht

Recherche: Um die Szenen inhaltlich sinnvoll umschreiben zu können, sollen sich die Schüler/-innen sachlich über das zentrale Thema informieren.

Charakterisierung: Durch das Hineinversetzen in einzelne Charaktere werden deren Stärken und Schwächen deutlich.

Einen Erzähltext in Szenen umschreiben: Dialoge verfassen, Stellen streichen, Handeln, Stimmung und Sprechweise der Figuren in Regieanweisungen ausdrücken.

So wird's gemacht



Material:

- Zeichenrollen/Tapetenrollen zur Gestaltung des Bühnenbildes (Minibus)
- Acrylfarben, Pinsel, Collagematerialien, Requisiten
- Smartphone/Fotoapparat mit Videofunktion

Durchführung:

- Auswahl geeigneter Textpassagen
- Bearbeitung der Figurenrede
- Verfassen von Regieanweisungen
- Verfassen szenischer Texte (auch arbeitsteilig)
- Gestaltung des Bühnenbildes „Minibus“ nach Vorgaben der Collagen

Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Gegenseitiges Vorspielen der Szenen

- Ausstellung aller erstellter Collagen (Minibus) als „Galerie“
- Aufnahme der Spielszenen per Video, Zusammenführung zu einem Film/einer Montage
- Vertiefung: Welche Hilfestellungen gibt es für obdachlose Familien mit Kindern in Deutschland?

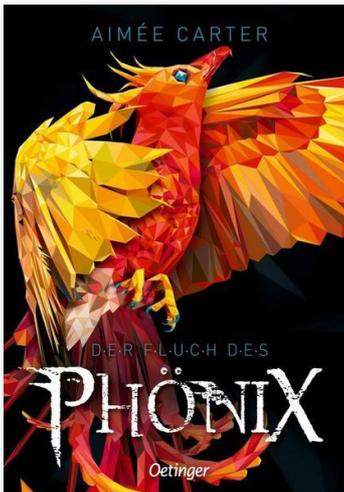
- Vergleich von Felix' Situation in Kanada mit Deutschland

Recherche: Hilfsangebote für Straßenkinder und junge Obdachlose in Deutschland – siehe QR-Code: Sofahopper oder Off Road Kids (siehe Buch, S. 281); Wanderausstellung der Organisation „Off Road Kids“ organisieren

DIFFERENZIERUNG

- Die Erarbeitung eines szenischen Textes kann in Phasen des Distanzunterrichtes auch in Einzelarbeit in Form von Monologen geschehen: Präsentation als „Videotagebuch“ in der Videokonferenz mit der Collage „Minibus“ als virtuellem Hintergrund.





352 Seiten, 15,00 €
ISBN 978-3-7891-1516-5

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

Auf einen Blick

Alter: Ab 11–12 Jahren

Themen: Fantasy, Fabelwesen, Familie, Verlust, Krankheit

Fächer: Deutsch, Kunst

Aimée Carter, Maren Illinger (Übers.)

Der Fluch des Phönix

Oetinger

Was? Märchenhaft? Da kann man geteilter Meinung sein! Das sind die Zwillinge Zac und Lu nach dem Verlust ihrer Mutter zwar eigentlich immer – aber ab dem Moment, als die beiden bei einem Besuch in England durch ein seltsames Portal in eine fantastische Welt stolpern, müssen sie definitiv zusammenhalten! Denn in den „Wildlands“ wartet nicht nur die Begegnung mit Einhörnern, Drachen und Zentauren, sondern auch ein Fluch auf die Geschwister. Und der kann sie für immer an der Rückkehr in ihr normales Leben hindern ...

Für wen? Für Fantasy-Fans einer breiten Altersgruppe, die nach Spannung, Fabelwesen und Abenteuern suchen.

Warum? Hier wird ein beliebtes Fantasy-Motiv – der gefährliche Wechsel zwischen den Welten – originell variiert und mit einer besonderen Familiengeschichte und sehr realen Alltagsproblemen verknüpft. Der ständige Wechsel der Erzählperspektive bietet Identifikationsmöglichkeiten für Jungen und Mädchen.

Wofür? Die Welt der fantastischen Kreaturen eröffnet auch fächerübergreifendes Potenzial: zum Beispiel für den Deutsch- und Kunstunterricht!

IDEEN ZUM EINSTIEG

- **Steckbriefe arbeitsteilig erstellen:** Zac und Lu charakterisieren.
- **Die Wesen der Wildlands:** Bestiarium erstellen! Gute/böse Wesen! Ist der Phönix „gut oder böse“?
- **Zacs und Lus erste Begegnung mit dem Phönix (Kapitel 15):** Inhaltsangabe und besondere Bedeutung des Phönix .
- **Fächerübergreifend (mit Kunst):** Die Bildsprache des Comics verstehen und anwenden – Übungen zur Umsetzung von Gestaltungsregeln (Mimik, Körperhaltung, Lautmalerei). Siehe dazu QR-Code.

PRAXISIDEE: INS BILD GESETZT

Gut zu wissen

Warum?

Der besondere Reiz des Romans besteht nicht nur in der Verschmelzung von Realität und Fantasie, sodass die Merkmale der Gattung „Fantasy“ darin wunderbar erarbeitet werden können. Graphic Novels und Comics können komplexe Geschichten und Dialoge in anschaulicher Weise umsetzen und die Fantasie beflügeln. Die Umsetzung der Schlüsselstelle in Kapitel 15 stellt somit eine produktive Methode dar, sich dieser zentralen Stelle zu nähern und die besondere Bedeutung für die traumatisierten Zwillinge zu erarbeiten.

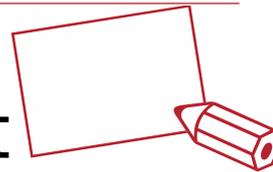
Das wird erreicht

Recherche: Um die Textpassage bildlich sinnvoll umsetzen zu können, sollen sich die Schüler/innen über die Möglichkeiten von Mal- und Zeichen-Apps informieren (siehe QR-Code).

Charakterisierung: Durch das Hineinversetzen in Zac und Lu werden deren Stärken und Schwächen und ihre Beziehung zum Phönix deutlich.

Text (aus Kapitel 15) in Bilder umsetzen: Zeichnen der einzelnen Bilder eines Comics, Verfassen der Texte in Gruppenarbeit

So wird's gemacht



Material:

- Zeichenpapier zur Ausarbeitung der Skizzen/Panels
- Zeichenmaterialien und Apps (siehe QR-Code)
- Smartphone, Tablet

Durchführung in Gruppenarbeit:

- Auswahl geeigneter Textpassagen (Kapitel 15)
- Bearbeitung der Dialoge – Umwandlung in Sprechblasen/Texte
- Umsetzung in Skizzen/Panels
- Verfassen einer Comic-Seite (bestehend aus 2–9 Panels): erste Begegnung mit dem Phönix
- Redaktionskonferenz: Festlegung und Gestaltung des Layouts

Weiterer Verlauf/Abschluss:

- Präsentation der Ergebnisse als „Galeriegang“
- Kriteriengeleitete Diskussion der Ergebnisse
- Veröffentlichung auf der Homepage

DIFFERENZIERUNG

- Je nach Leistungsstand können die Panels mit vorgefertigten Elementen digital (siehe QR-Code) oder nach individuellen Fertigkeiten analog erstellt werden.
- Die Gruppenarbeitsphasen können im Distanzunterricht auch mithilfe der Apps als Einzelarbeit erstellt werden. Redaktionskonferenz, Präsentation und Diskussion der Ergebnisse können per Videokonferenz (VK) erfolgen.

