

Es fängt mit Lesen an.

Stiftung Lesen



in Kooperation mit



Besondere Leseerlebnisse mit „Loewe WOW!“





Lesefreude vermitteln im digitalen Zeitalter

Nicht nur die Freizeit von Kindern und Jugendlichen ist von Smartphone, Tablet & Co. geprägt, auch Schule wird zunehmend digitaler. Lese- und Medienkompetenz sind gefragt, um sich in der digitalen Welt kompetent zurechtzufinden und ihre Angebote verantwortungsvoll zu nutzen. Wie kann Schule die Mediengewohnheiten der Schülerinnen und Schüler aufgreifen und motivierende Leseerlebnisse bieten? Ein großes Potenzial haben hier ungewöhnliche Genres und spannende Lesestoffe.

Veränderte Lesegewohnheiten

Kinder und Jugendliche bewegen sich mit großer Selbstverständlichkeit durch die digitale Welt, in der sie aufwachsen. Sie nutzen ihre Lieblingsangebote und kommunizieren mit anderen. Dabei spielt auch das Lesen eine wichtige Rolle. Doch wie Inhalte gelesen und aufgenommen werden, hat sich durch digitale Medien stark verändert.

Begeisterung wecken

Innovative Buchreihen setzen hier mit neuartigen Gestaltungskonzepten an. Sie berücksichtigen die Lesegewohnheiten der *Digital Natives*, die in ihrer Freizeit mit schnellen, visuellen Medien umgehen. Wir stellen Ihnen hier exemplarisch für solche neuen Lesestoffe die Reihe *Loewe Wow!* vor: Sie bereitet spannende und inspirierende Geschichten innovativ auf – mit einer Text-Bild-Gestaltung, die bei den Medienerfahrungen der Kinder ansetzt. Seite für Seite holen witzige und ansprechende Illustrationen, die auf kreative Weise mit dem Text interagieren, die Kinder in die Geschichte, wecken Neugier und sorgen für Lesebegeisterung.

Positive Leseerlebnisse im Unterricht

Mit derart gestalteten zeitgemäßen Lektüren können Sie in Ihrem Grundschulunterricht positive Leseerlebnisse schaffen, die den Aufbau einer lebensbegleitenden Lesemotivation entscheidend beeinflussen. Die besondere Aufmachung inspiriert zu eigenem kreativem Gestalten und lässt sich hervorragend mit Methoden der produktiven Textarbeit verbinden.

Auf der folgenden Seite geben wir Ihnen zunächst allgemeine Impulse, wie Sie mit Büchern der Reihe im Unterricht arbeiten können und stellen Ihnen anschließend drei Titel mit konkreten Unterrichtsideen vor. **Umfangreiche Leseproben zu allen drei Büchern finden Sie unter www.derlehrerclub.de/wow**



Unterrichtsimpulse zur Reihe „Loewe Wow!“

Meine Doppelseite

Die bildstarken Seiten der Bücher laden zum eigenen kreativen Gestalten ein: Stellen Sie den Text einer Doppelseite für die Schülerinnen und Schüler bereit. In Zeitschriften, Katalogen und im Internet gehen die Kinder auf die Suche nach passenden Bildern und schneiden bzw. drucken sie aus. Auf einem Zeichenblockblatt (A3) oder auch mit digitalen Tools können sie nun aus dem Text und den Bildern eine eigene Doppelseite gestalten. Natürlich darf dabei auch gemalt oder gezeichnet werden. Bei einem anschließenden Galeriegang stellen die Kinder ihre Text-Bild-Kunstwerke vor. Variante: Kopieren Sie eine Doppelseite und verdecken Sie dabei den Text. Welcher Text könnte zu den Illustrationen passen?



Bildgeschichte, Comic, Cartoon, Meme

Es gibt viele unterschiedliche Arten wie Bilder und Texte zusammenspielen können. Die Schülerinnen und Schüler halten eine Woche lang im Alltag Ausschau nach Beispielen und sammeln diese. Dann werden alle mitgebrachten Fundstücke gemeinsam gesichtet. Welche ähneln sich, welche unterscheiden sich und worin? Die Beispiele werden sortiert und verschiedenen Kategorien zugeordnet. Können die Kinder Merkmale für sie definieren?

AAARRGGGRRR!!!

Bestimmt erkennen die Schülerinnen und Schüler in den Texten zahlreiche Beispiele für lautmalerische Sprache. Sie verdeutlicht Dinge auf einen Blick, die sich zeichnerisch nur schwer ins Bild setzen lassen – und unter *Krach* oder *Seufz* kann man sich natürlich sofort etwas vorstellen. Die Kinder suchen in den Leseproben Beispiele für diese als Onomatopoesie bezeichnete Lautsprache und erstellen ein Wörterbuch mit den jeweiligen Bedeutungen. Diese Nachschlagewerke können die Kinder auch anhand von mitgebrachten oder selbst gezeichneten Bildern ergänzen.

NA WARTE!

Wörter gestalten

Welche unterschiedliche Wirkung hat es, ob ein Wort *GROSS* oder *klein* auf einer Seite steht, ob Buchstaben *ganz fett* oder *sehr zart* gestaltet sind? Die Schülerinnen und Schüler schauen sich die besonders gestalteten Wörter und Sätze in den Leseproben an und tauschen sich in der Klasse darüber aus. Geben Sie anschließend verschiedene Begriffe zur Auswahl vor, wie zum Beispiel Freude, Angst, Spaß, Traurigkeit oder Mut. Inspiriert durch die Beispiele aus den Leseproben gestalten die Kinder nun ein Wort entsprechend seiner Bedeutung. Die Gestaltung kann sowohl auf einem großen Blatt als auch am PC erfolgen.



Sonja Kaiblinger/
Frédéric Bertrand (Ill.)

Vincent flattert ins Abenteuer

Loewe Verlag, 2020, 128 Seiten, ab 7

Polly – Sofa-Polstergeist und Mitbewohnerin des Geisterhauses – hat die neugierige Halb-Geisterfledermaus zwar gewarnt, aber Vincent unterschätzt die Gefahren der Geisterwelt. Schließlich war sein Vater eine ganz normale Fledermaus! Als er knapp den Pfoten der fiesen Geisterkatze entkommt, steht jedoch fest: Neue Freunde müssen her! Doch wo findet man die bloß? Die entsprechende Suchanzeige der weisen Eule Beule liefert zunächst eher fragwürdige Ergebnisse ...



Halb-Geisterfledermaus

Vincent ist ein besonderes Wesen – halb Fledermaus, halb Geist. Die Schülerinnen und Schüler lesen auf den Seiten 26–32 nach, was eine Halb-Geisterfledermaus ist und welche besondere Eigenschaft sie hat. Nun sind ihre Ideen gefragt: Welche Halb-Geisterwesen könnte es noch geben? Und durch welche besondere Fähigkeit zeichnen sie sich jeweils aus? Vom Halb-Geisterhund bis zum -grashüpfer halten die Kinder ihre Ideen auf beschrifteten Zeichnungen fest und präsentieren sie im Rahmen einer Ausstellung.



Freund/-in gesucht

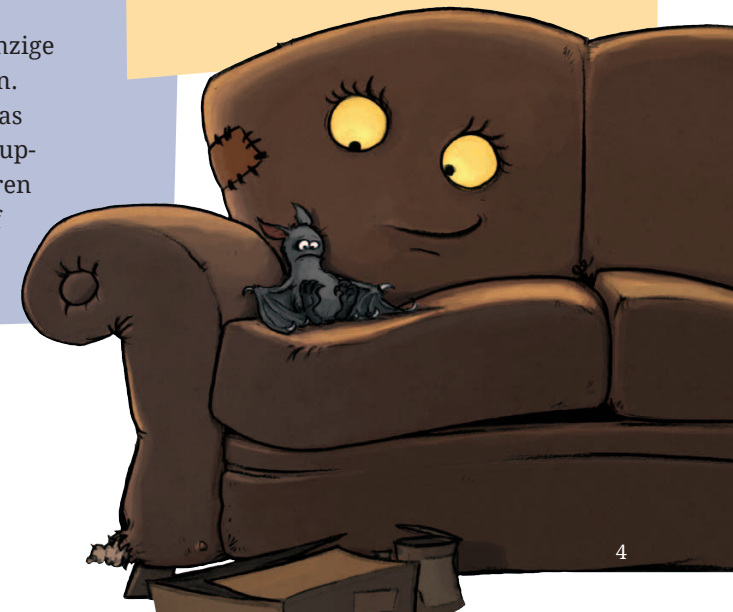
Vincent's Suche nach einem Freund gestaltet sich nicht gerade einfach. Die Schülerinnen und Schüler helfen der weisen Eule Beule und gestalten nach dem Vorbild auf Seite 46 einen eigenen Aushang für Vincent. Damit es mit der Freundessuche auch tatsächlich klappt, überlegen sie in Partnerarbeit, welche drei Eigenschaften eine gute Freundin oder ein guter Freund haben sollte und notieren sie auf dem Aushang.

Lustige Wesen

Auf die Freundschaftsanzeige melden sich schräge Wesen bei Vincent – von Sir Reginald Schnatterton (ab Seite 51) über Eichhörnchen Pepe (ab Seite 66) bis hin zu Regine von Schnupperstein, genannt Fritzi (ab Seite 90). Wer könnte noch vorbeikommen? Die Kinder denken sich in Kleingruppen weitere Bewerberinnen und Bewerber aus und verfassen Steckbriefe, auf denen sie deren lustige Eigenschaften festhalten. Dabei dürfen natürlich auch Bilder nicht fehlen.

Nur halb?

Vincent hat das Gefühl, als Halb-Geistfledermaus der einzige seiner Art zu sein und nirgendwo richtig dazuzugehören. Kennen die Schülerinnen und Schüler dieses Gefühl? Was kann man dagegen tun? Die Kinder sammeln in Kleingruppen Tipps für Vincent. Je nach Kenntnisstand präsentieren sie ihre Tipps mündlich oder richten sie direkt per Brief oder E-Mail an Vincent.



Cornelia Funke/Daniela Kohl (Ill.)
**Mondscheindrache und Monster-
 schreck**

Loewe Verlag, 2020, 128 Seiten, ab 7

Philipp kann nicht schlafen, und es liegt nicht nur am Mond: Mitten in der Nacht rascheln plötzlich die Seiten seines Ritterbuchs, und kurz darauf jagt der weiße Ritter einen waschechten Drachen quer durch das Kinderzimmer. Natürlich ist es Ehrensache, dass Philipp dem netten Drachen gegen den fiesen Ritter hilft. Zunächst ist Philipp für die beiden Buchfiguren noch ein Riese, doch plötzlich schrumpft er auf ihre Größe. Immerhin kann er sich nun mit dem Drachen in der Spielzeugburg verschanzen. Wenn das mal gut geht ... Neben diesem Abenteuer gibt es noch drei weitere Geschichten im Buch zu entdecken.

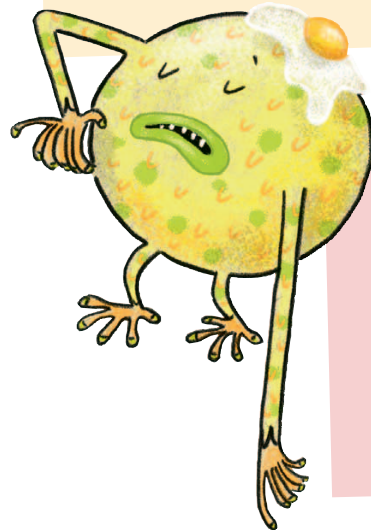


Drachengeschichten

Welche Eigenschaften hat der Drache in der Geschichte *Der Mondscheindrache*? Gemeinsam sammeln die Schülerinnen und Schüler Adjektive an der Tafel. Kennen sie noch andere Bücher oder Erzählungen, in denen Drachen eine Rolle spielen? Wie würden sie diese Drachen beschreiben? Die Kinder stellen Vergleiche an und sammeln Unterschiede und Gemeinsamkeiten. Wenn sie Bücher über Drachen zu Hause haben, dürfen sie diese gerne auch mitbringen.

Raus aus dem Buch, rein in die Welt

Es ist eine faszinierende Vorstellung, dass die Charaktere eines Buches plötzlich lebendig werden. Mit welchen Figuren aus anderen Büchern würden die Schülerinnen und Schüler gerne mal ein Abenteuer erleben? In Kleingruppen wählen sie eine Figur aus und halten stichwortartig ihre Ideen für gemeinsame Erlebnisse fest. Je nach Kenntnisstand präsentieren sie ihre Einfälle der Klasse oder formulieren sie in einer Schreibkonferenz zu einer kurzen Geschichte aus.



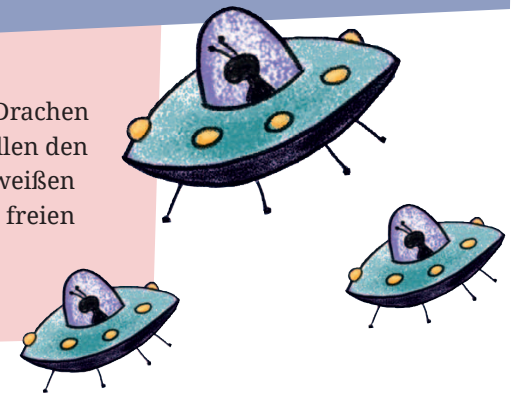
Elender Feuerwurm!

Der aufgebrachte Ritter hat lustige Schimpfwörter für den Drachen (Seite 20) und Philipp (Seiten 21 und 27) parat. Bestimmt fallen den Kindern auch witzige Bezeichnungen für den jähzornigen weißen Ritter ein. In Kleingruppen lassen die Kinder ihrer Fantasie freien Lauf und präsentieren ihre Vorschläge dann in der Klasse.



Plötzlich winzig klein

Als Philipp schrumpft, wird alles in seinem Kinderzimmer riesengroß und ein Buntstift beispielsweise zu einer richtigen Lanze (Seite 41). Die Kinder setzen einen Gegenstand aus ihrem eigenen Kinderzimmer in Szene: Wozu könnten sie ihn verwenden, wenn sie selbst plötzlich winzig klein wären? Wie wäre es etwa mit einer Linealrutsche oder einer Ballonreise mit einem Luftballon?



Sonja Kaiblinger/Sonja Kurzbach (Ill.)
Die Weltraumschule
Loewe Verlag, 2020, 176 Seiten, ab 10

Wir schreiben das Jahr 2222: Auch wenn sich seit dem Umzug der Menschen auf die Raumstation einiges verändert hat – nervige Hausaufgaben und langweilige Schulfächer gibt es noch immer. So ist das Fach Alienkunde echt zum Einschlafen. Zumindest in der Theorie! Denn als tatsächlich Bewohner eines anderen Planeten auf die Station kommen, kann von Langeweile keine Rede mehr sein. Die Freunde Ned und Anna müssen unbedingt herausfinden, wer ihre neuen Alienfreunde wieder loswerden will und hinter der Verschwörung steckt.



Stundenpläne der Zukunft

Welche Fächer könnten im Alltag der Weltraumschule noch auf dem Stundenplan stehen, und was lernt man dort? In Kleingruppen denken sich die Schülerinnen und Schüler Stundenpläne aus und beschreiben den Inhalt der verschiedenen Fächer. Nach der Präsentation in der Klasse erfolgt eine Abstimmung über die Lieblingsfächer.



Das ist der Mensch

Für die Neankömmlinge auf der Raumstation sind die Menschen dort Aliens, also Lebewesen eines anderen Planeten. Damit sie wissen, bei wem sie da gelandet sind, wäre ein Infoflyer über die Gattung Mensch hilfreich. In Kleingruppen stellen die Schülerinnen und Schüler die wichtigsten Informationen zusammen, wie zum Beispiel Aussehen, Eigenschaften, Ernährung, Freizeitverhalten und Tipps zum Umgang mit der Spezies Mensch.

Vorurteile

Einige Menschen in der Raumstation haben Vorurteile gegen Aliens (Seite 20) und wollen die Fremden so schnell wie möglich wieder loswerden. Ein guter Anlass, das Thema *Vorurteile* aufzugreifen. Schreiben Sie den Satz: *Ein Vorurteil ist ...* an die Tafel und lassen sie ihn in einer Blitzlichttrunde vervollständigen. Erarbeiten Sie davon ausgehend gemeinsam mit der Klasse *Fünf Ideen gegen Vorurteile*, die gut sichtbar in der Klasse aufgehängt werden.

Verboten – erlaubt

Im Jahr 2222 ist ungesundes Essen verboten. Es gibt Brokkoli mit Pommesgeschmack und Blumenkohl, der wie Burger schmeckt (Seite 5). In Kleingruppen überlegen die Schülerinnen und Schüler: Welche Dinge, die nicht gut für die Menschen oder die Umwelt sind, könnten in der Zukunft ebenfalls nicht mehr erlaubt sein? Und wodurch wurden sie ersetzt? Die Gruppen halten ihre Ideen auf Plakaten fest, die sie der Klasse präsentieren.



Ein Kinderzimmer im Jahr 2222

Auf den Seiten 67–68 können die Schülerinnen und Schüler ein Kinderzimmer der Zukunft bestaunen. Wie würden sie im Jahr 2222 selbst gerne wohnen? Wie verläuft heute ihre Freizeit und womit verbringt man sie im Jahr 2222? Gibt es noch Bücher, Spiele, Smartphones oder Tablets? Die Kinder entwerfen ein Kinderzimmer der Zukunft und beschriften es nach dem Vorbild von Seite 68.

Impressum

Herausgeber und Verleger: Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de · Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas; Programme: Sabine Uehlein; Redaktion: Petra Petzhöld; Fachautorin: Miriam Holstein, freie Autorin/Redakteurin, Arnheim · Bildnachweis: © Loewe Verlag; Adobe Stock – © riccardo1990 (S. 2), © antipathique (S. 3) · Gestaltung: Harald Walitzek, Plugin Design, Udenheim · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. © Stiftung Lesen, Mainz 2020