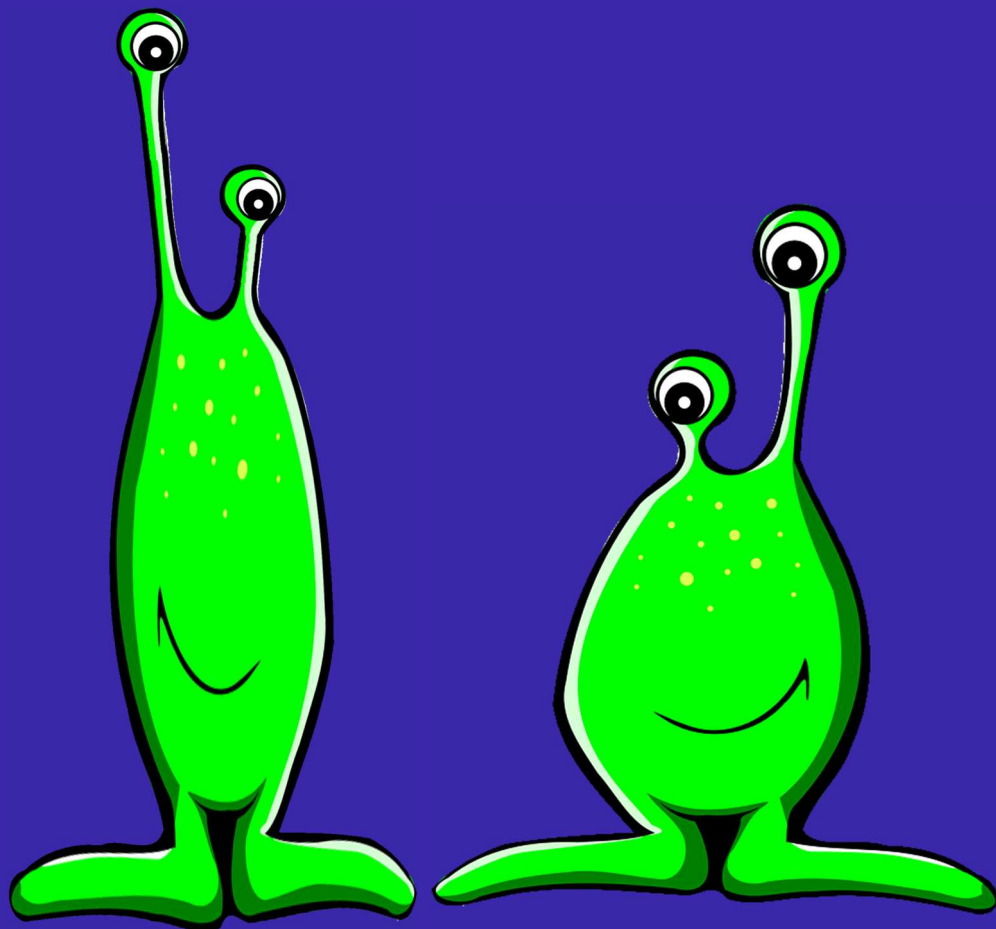


Anna Log & Diggi Tal

Bibliothek entdecken & erleben Teil 2



Konzeptsammlung

„Total Digital“

Aktualisierte Auflage 12/2022

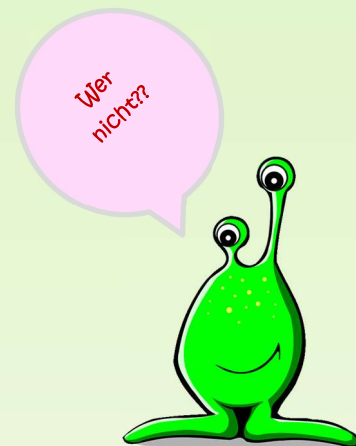


Baden-Württemberg
REGIERUNGSPRÄSIDIUM FREIBURG

Inhaltsverzeichnis

Bibliothek entdecken & erleben Teil 2 - jetzt „Total digital“	5
Allgemein	5
Zielgruppe	6
Voraussetzungen	6
Nutzungshinweise	7
Erläuterungen.....	7
1 LearningSnacks	7
2 Actionbound-Rallye	7
3 Wortwolke	7
4 Kahoot-Quiz	8
5 Plickers	8
6 Gamen & probieren.....	8
A wie Abenteuer	10
B wie Bauen	11
C wie Comic	12
D wie 3D	13
E wie Erde	14
F wie Farbe.....	15
G wie Grusel.....	16
H wie Helden	17
I wie Ich	18
J wie Jupiter.....	19
K wie Körper	20
L wie Licht.....	21
M wie Müll.....	22
N wie Nacht	23
O wie Ozean.....	24

P wie Pappe	25
Q wie Quatsch	26
R wie Roboter	27
S wie Sonne	29
T wie Technik	30
U wie Urzeit	31
V wie Verstecken	32
W wie Wetter	33
X wie XXL	34
Y wie Yes	35
Z wie Zaubern	36



Bibliothek entdecken & erleben Teil 2 - jetzt „Total digital“

Konzeptsammlung „Anna Log & Diggi Tal“ für die Bewerbung bei „Total Digital! Lesen und erzählen mit digitalen Medien“ im Rahmen von „Kultur macht stark“.

Allgemein

Die Handreichung „**Bibliothek entdecken & erleben. Da staunst du!**“ (Hrsg. Regierungspräsidien Baden-Württemberg, Redaktion Fachstelle für das öffentliche Bibliothekswesen Freiburg, 4/2016) lädt dazu ein, die Bibliothek und deren Medien zu entdecken & zu erleben. Ob digital oder analog, Lesen ist eine Grundkompetenz und wird mit dieser Handreichung gefördert und gefordert. Spiel, Spaß und Spannung sind dabei garantiert. In jeder öffentlichen Bibliothek in Baden-Württemberg ist diese Handreichung seit vorhanden.

Die Buchreihe „Forschen, Bauen, Staunen von A-Z“, Beltz & Gelberg stellt darin die animierende Einladungskarte dar und fungiert als wiederkehrendes Element. Als bunter Lockvogel entführt jeder einzelne Band in die Welt des Erkundens und Erforschens und macht Appetit auf mehr Bücher & Medien, auf mehr Abenteuer & Wissen. Der Fokus liegt auf dem Experimentieren, Produzieren und dem Lesen und Schreiben „mit allen Sinnen“. Nebenbei gilt es den immensen Schatz der Bibliothek an gedruckten und digitalen Medien zu dem jeweiligen Themengebiet zu bergen! Die Module sind unabhängig von der Bibliotheksgröße einsetzbar.

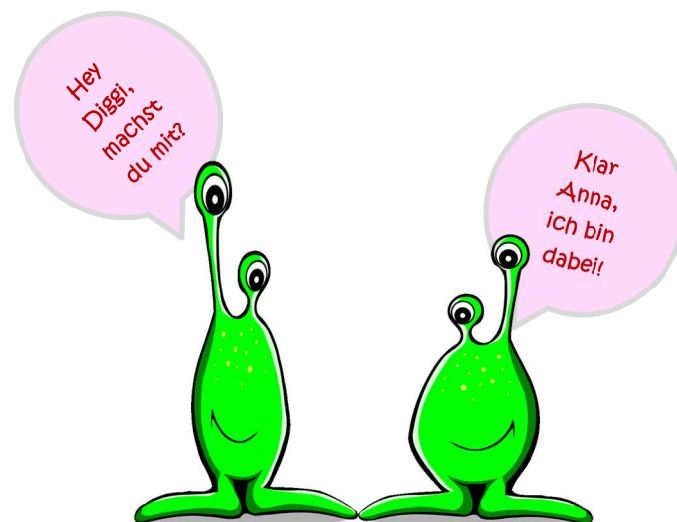
Neu

Mit „**Anna Log & Diggi Tal**“ sind **total digitale** Ideen als eigenständiges oder erweitertes Angebot zu „**Bibliothek entdecken & erleben. Da staunst du!**“ entstanden.

Die folgenden 26 Konzepte beziehen moderne Medienformate & Medientechniken mit ein und führen zu zeitgemäßen Medienproduktionen. Ob analog oder digital: Kreative Sprach-, Lese-, und Schreibangebote fördern die Basiskompetenzen der Kinder und docken an ihrem vorhandenen Vorwissen an. In der Kombination mit digitalen Vermittlungsformen werden neue Techniken, inspirierende Lernerlebnisse und kreative Handlungsspielräume erfahrbar gemacht.

Anmerkung zur aktualisierten Auflage 12/2022

Die Buchreihe „Forschen, Bauen, Staunen von A-Z“, Beltz & Gelberg ist leider nur noch gebraucht erhältlich (z.B. bei medimops: [Forschen, Bauen, Staunen von A bis Z: Schuber von tinkerbrain \(medimops.de\)](https://www.medimops.de)). Die Fachstelle Freiburg verleiht die Reihe (zwei Sets vorhanden). Grundsätzlich lassen sich die Themen der einzelnen Bücher aber auch mit entsprechenden Sachbüchern aus dem Bestand abdecken.



Zielgruppe

Kinder im Alter zwischen 7 und 12 Jahren.

Im Fokus steht die chancengleiche Teilhabe der Kinder, die durch eine zeitgemäße Medienbildung ermöglicht wird. Maximal 21 Kinder sollte eine Gruppe zählen.

Voraussetzungen

Zur Durchführung braucht die Bibliothek idealer Weise:

- 2 Medienpädagogische Fachkräfte (je 3 - 4 Std. pro Einheit inkl. Vorbereitung)
- 7 iPads (bei einer Gruppengröße von 21 Kindern) mit Ladestation, 2 Stative
- 1 Laptop (inklusive Zubehör)
- Beamer
- Drucker (inklusive Zubehör und Verbrauchsmaterial)

Abhängig von der jeweiligen Auswahl der Einheiten wird benötigt:

*je nach Verfügbarkeit auf Nachfrage bei der Fachstelle Freiburg für Bibliotheken im Regierungsbezirk Freiburg entleihbar

- Actionbound-Lizenz
- Budget für App-Einkäufe, evtl. Software
- 2 Cardboard-Brillen als Muster
- 10 MaKey-MaKey-Sets
- 7 3-D-Doodler
- Bluetooth-Drucker
- 7 Bookii-Stifte mit Aufnahme-Stickern
- 7 Kreativ-Tonies, 2 Boxen
- 1 Tiptoi Globus plus Stift*
- Legobaukasten*
- Lego WeDo
- 2 Bausätze „Plattenbau“
- 2 Nintendo-Switch
- Nintendo Labo (verschiedene Bausätze)
- 3 Dash Roboter*
- 7 Blue-Bots*
- 7 Ozobots*
- 7 Boxels-Gameboards
- Verbrauchsmaterial (Stifte, Pappe, Kreativmaterial, Kunststoffdraht für Doodler, Led-Lichter, Batterien, Steckplatinen, etc.)
- Werkzeug (Schneideunterlagen, Scheren, Cutter)
- Medien (Buchreihe „Forschen, Bauen, Staunen von A-Z“*; AR-Bücher, Lego-Bücher, DIY-, Coding-, und Makerspace-Titel)

Nutzungshinweise

Die Veranstaltungsideen von „Anna Log & Diggi Tal“ weisen auf die Konzepte in „Bibliothek entdecken & erleben“ hin (siehe B e&e Seitenangaben unter den Coverabbildungen), sind aber unabhängig von den dort beschriebenen Konzepten durchführbar. Vielen Dank an die „Verlagsgruppe Beltz & Gelberg“ für die freundliche Genehmigung, die Buchcover von „Forschen, Bauen, Staunen von A bis Z“, von tinkerbrain abdrucken zu dürfen.

Es empfiehlt sich die Wiederholung gleicher Elemente, um sowohl eine App und deren Anwendung als auch den Umgang mit der eingesetzten Technik zu trainieren. Ganz nebenbei wird das Lesen, Schreiben und Sprechen ohne Leistungs- oder Bewertungsdruck trainiert. Genauso wichtig sind Phasen für zweckfreies Spielen und Freiräume für „konzeptfreies Ausprobieren“, denn Spielen ist das neue Lernen.



Wiederkehrende Elemente sind zum Beispiel

- 1 LearningSnacks
- 2 Actionbound-Rallye
- 3 Wortwolke
- 4 Kahoot-Quiz
- 5 Plickers
- 6 Gamen & Probieren

Erläuterungen

1 LearningSnacks

Anleitung unter: <https://www.youtube.com/watch?v=2DOxSiOS7IA>

Die Kinder kreieren in Gruppenarbeit einen LearningSnack zum Modul /Thema und beantworten jeweils zum nächsten Treffen in Gruppen die Snacks der anderen Gruppe.

2 Actionbound-Rallye

<https://de.actionbound.com/> Die Bibliothek hat einen Gastzugang oder tritt dem Actionbound-Verbund Baden-Württemberg bei und kann somit beliebig viele Bounds für eine unbeschränkte Teilnehmerzahl erstellen.

Die Kinder kreieren an PCs in Gruppen unter Anleitung Bounds zur Orientierung in der Bibliothek, zu Sachthemen oder lokalen Themen. Beim nächsten Treffen werden die Bounds an mobilen Endgeräten (Tablets) durchgespielt.

3 Wortwolke

Wortwolke erstellen mit <https://www.wortwolken.com/> (z.B. am Laptop mit Beamer, so dass die Kinder das Entstehen / Ergebnis sehen können; die Kinder tippen ihre Wortkreationen selbst ein). Für iPad: <http://cloudart-app.com/>

Die Kinder sammeln verschiedene Worte, die ihnen zum jeweiligen Thema / Titel der Veranstaltung einfallen (zum Beispiel zu Abenteuer). Die Wörter werden mitgeschrieben und dann als Wortwolken-Buchstabe gebildet (der Buchstabe kann als Umriss eingestellt werden, so dass alle Wörter zu A wie Abenteuer ein großes A bilden). Die Wortwolken können ausgedruckt und aufgehängt werden und zum Abschluss der Veranstaltungsreihe in einem Alphabet noch einmal per Beamer als Reflektion präsentiert werden.



4 Kahoot-Quiz

Die Veranstalter oder die Kinder selbst erstellen zu Wissensthemen Quizsequenzen mit Kahoot. <https://kahoot.com>. Über Beamer nehmen alle Kinder teil und stimmen über Tablet bzw. Smartphone ab.

5 Plickers

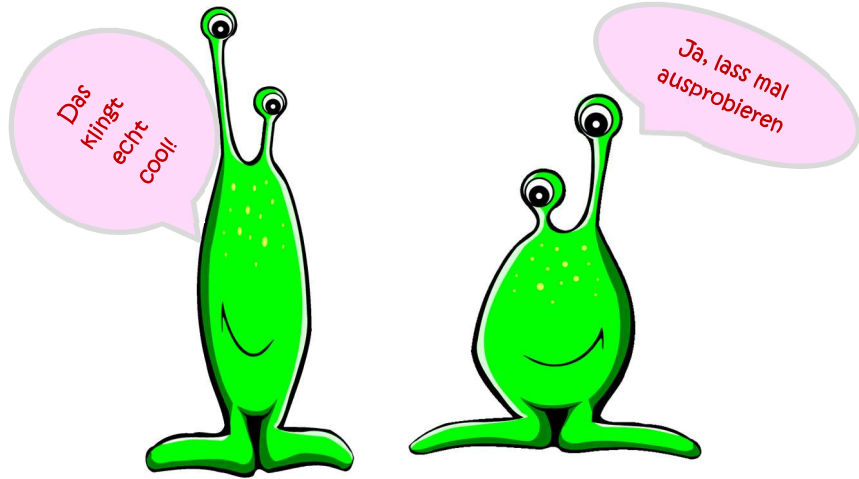
Auf <https://www.plickers.com/> wird im Vorfeld online eine Umfrage mit verschiedenen Fragen erstellt. Zur Abstimmung bekommen die Kinder jeder einen Code ausgedruckt (sind auf der Website verfügbar). Dieser wird über die entsprechende App eingescannt. Das Ergebnis der Umfrage kann am Beamer gezeigt und grafisch aufbereitet werden.

6 Gamem & Probieren



Spielen, ob analog oder digital ist das neue Lernen. Es fördert den Teamgeist, entspannt und liefert Lernimpulse und Lerneffekte. Hier einige Spielideen für zwischendurch:

- INTERACTION - The party game for family and friends (bücher.de: https://www.buecher.de/shop/spielwaren/interaction-the-party-game-for-family-and-friends-spiel/-/products_products/detail/prod_id/50132470/)
- Lego-Baukasten (z.B.: LEGO® Friends 41347 Heartlake City Resort)
- Blue-Bot, Dash & OzoBot ausprobieren
- Nintendo-Switch und Nintendo Labo zum zweckfreien Spielen zur Verfügung stellen
- Tiptoi-Globus mit Hörstift Spielgerät anbieten
- Kreativ-Tonies zum Beispiel frei schalten
- App-Hitparade erstellen lassen und die Favoriten immer wieder zum Spielen zur Verfügung stellen

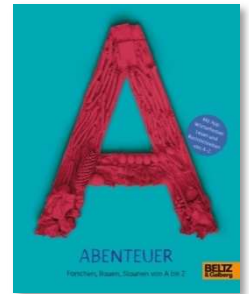


A wie Abenteuer

Grundidee: Lesen öffnet Welten - Abenteuer finden überall statt.

App-Tipp

- Actionbound
- WuWu & Co. 6,99€
- Die Abenteuer von Lily & Leo 9,99€



B e&e Seite 27

Durchführung

- Actionbound-Rallye durch die Bibliothek
Verschiedene Stationen möglich (z.B. in der Kinderabteilung Abenteuerbücher mit QR-Code aufspüren und dazu per Bound Fragen beantworten)
- Der BlueBot geht auf Schatzsuche (Zusatzmaterial: Spielfeld Schatzkarte oder ein vereinfachter Lageplan der Kinderbibliothek, des Veranstaltungsraums etc.)
- Großes Weltkartenposter mit Aufnahmesticker bestücken und über Bookii abenteuerliche Urlaubsgeschichten aus aller Welt aufnehmen

- Verschiedene Tonies mit abenteuerlichen Geschichten anbieten

<https://tonies.com/de-de/tonies/miraculous/miraculous-aller-anfang-ist-schwer/>

<https://tonies.com/de-de/tonies/disney/der-koenig-der-loewen/>

<https://tonies.com/de-de/tonies/bibi-blocksberg/die-grosse-hexenparty/>

<https://tonies.com/de-de/tonies/die-olchis/die-olchis-und-der-schwarze-pirat/>

<https://tonies.com/de-de/tonies/die-drei-ausrufezeichen/das-rote-phantom/>



Wortwolke einplanen: Was ist abenteuerlich, wer ist ein/e AbenteurerIn?



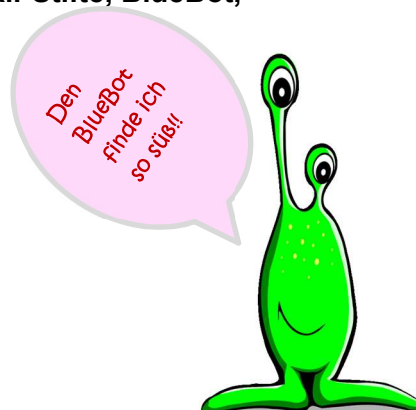
„World of Yo-Ho“



Material: Großes Weltkartenposter, Aufnahme-Sticker, Schatzkarte zum BlueBot, Papier, Stifte

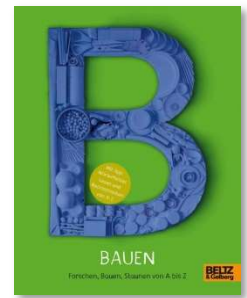


Technik: Tablets Bookii-Stifte, BlueBot,



B wie Bauen

Grundidee: Häuser entwerfen und bauen – sowohl analog als auch digital. Dazu werden in Büchern und im Internet Abbildungen und Beschreibungen gesucht. Auch ein Ausflug in die Stadt auf den Spuren historischer, moderner oder eigenartiger Gebäude und Behausungen kann in einer Foto-Galerie festgehalten werden und mit Texten als kleiner Stadtführer entstehen.



B e&e Seite 31

App-Tipp

- Häuser von Tinybop
- Eddis Maschine
- Kleine Bauarbeiter 4,99€
- Bloxels-Bilder-App

Durchführung:

- Minecraft spielen (Playstation oder Tablet)
Vorher: kleine Bauwerke aus gestapelten Dingen bauen (Klötzchen, Bücher, Büchereiausweise, Papier)
- Häuser/Burgen aus Klötzchen/Büchern bauen, mit Tablets fotografieren und Fotos von den Kindern so reinkleben, dass es aussieht, als würden sie darin wohnen.
„Plattenbau-Set“ (<https://plattenbau.store/shop>) anbieten
- Bei Google Bilder von tollen Bauwerken suchen, mit Snipping Tool (freies Ausschneiden möglich) ausschneiden und zu einer Stadt zusammensetzen (z.B. in Word oder PP, evtl. vollwertiges Bildbearbeitungsprogramm notwendig)
- Dalli Klick erstellen und spielen: Bauwerke raten <http://www.mediator-programme.de/Dalliklick/dalliklick.html> über Beamer
- Am Bloxels-Gameboard Gebäude kreieren und mit der Bilder-App daraus ein Spiel animieren.
- Bob der Baumeister-Tonie:
<https://tonies.com/de-de/tonies/bob-der-baumeister/bob-der-kuechenmeister/>



Wortwolke erstellen: Was macht eine Stadt aus? Was wünschst du dir in deiner Stadt? Wo möchtest du dich aufhalten? Die Ergebnisse werden beim Bürgermeisterinterview vorgestellt



App: „Kleine Bauarbeiter“ von Fox and Sheep
Jenga analog als Turnier spielen



Material: Bauklötze, Schachteln, Pappe, „Plattenbau“-Set, Bloxels-Gameboards, Papier, Scheren, Cutter, Unterlagen, Stifte, Kleber



Technik: Tablets, PC bzw. Laptop und Beamer

C wie Comic

Buchstabe „B - Bauen“ aus der 26-bändigen Reihe „Forschen, Bauen, Staunen von A – Z“ von tinkerbrain © 2014 Beltz und Gelberg in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim/Basel



Grundidee: Neue (Super-)Helden und Heldinnen ersinnen und Geschichten dazu erfinden. Eine ausgiebige Comic-Lesestunde liefert Anregungen

App-Tipp

- Knietsches Geschichtenwerkstatt
- Comic Life 3
- iMovie



Onilo

- Emil und die Detektive. Ein Comic

Durchführung

- Bilder von Kindern als Comic-Helden (verkleiden, fotografieren, Collagen erstellen am PC Version zum Comic entwickeln: <https://www.makebeliefscomix.com/Comix/>) oder nach Jan von Holleben <http://www.janvonholleben.com/>: Motive erfinden und zu einem digitalen oder anlogem Fotobuch zusammenführen
- Buchtrailer über die Bibliothek in Comic-Manier drehen <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2016/10/25/buchtrailer-erstellen-mit-schueler-innen/>
- Hand-Comic-Storytelling
Je zwei Kulleraugen als Fingerringe gestalten und an die Finger stecken (Wattekugeln, Wackelaugen, Tischtennisbälle, Wasserbombenluftballons). Die Hand bemalen oder / und mit Deko ausstatten. Zwei oder mehr Kinder erzählen sich in verteilten Rollen Geschichten und lassen dazu ihre „Comic-Hände“ sprechen und agieren... (siehe auch Band C, Seite 43). Die Geschichten können auch gefilmt werden.
- Asterix und Obelix Tonie:
<https://tonies.com/de-de/tonies/asterix-de/asterix-der-gallier/>



Kahoot-Quiz erstellen: Kennst du diesen Comichelden?



Material: Verkleidungssachen, Requisiten, Wattekugeln, Kuller- und Wackelaugen, Tischtennisbälle, Edding-Stifte, Fingerfarben

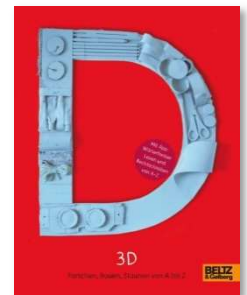


Technik: Tablets, evtl. Bluetooth-Drucker

B e&e Seite 35

D wie 3D

Grundidee: Verschiedene Bastelaktionen, um den 3D-Effekt zu erleben und auszuprobieren. Und was ist dann eigentlich VR?



B e & e Seite 39

App-Tipp

- Monument Valley 4,99€
- Google Earth (Orte in 3D anschauen)
- Roller Coaster VR

Durchführung

- 3D Brille selber basteln <https://www.geo.de/geolino/basteln/8394-rtkl-diy-3d-brille-basteln> oder mit VR-Brille (Bauanleitung siehe <https://www.netzdurchblick.de/vr-brille-selbst-gemacht.html>) oder Google Cardboard-Brille Apps ausprobieren
- Monument Valley spielen und dann selbst tolle Schlösser bauen
- Ubongo als App am Tablet und als physisches Spiel spielen
- mit 3D-Doodler 3D- Buchstaben erstellen (z.B. Anfangsbuchstabe des Vornamens)
- 3D-Bücher mit und ohne 3D Brille betrachten
- 3D-Drucker-Anwender (z.B. Stadtbibliothek Freiburg) besuchen und eigene Ausdrücke erstellen.

Zum Staunen: https://www.chip.de/news/3D-Drucker-baut-Haus-in-nur-24-Stunden-Und-der-Preis-ist-unschlagbar-135927528.html?obref=outbrain-www-chip&ncid=chip|referral|outbrain&cm_ven=chip|referral|outbrain

Tipp: <https://www.stiftunglesen.de/download.php?type=documentpdf&id=2090>



3D-Puzzle berühmter Bauwerke zusammensetzen (lieferbar: Schiefer Turm von Pisa, Eiffelturm, Big Ben von Ravensburger)

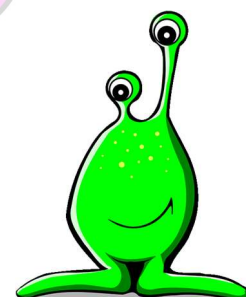
BONUS: 3D-Film anschauen



Material: Pappe, Folien, Kleber, Cutter, Scheren, Unterlagen, Plastikschnüre für 3D-Doodler Cardboard-Brille, 3D-Puzzlesets

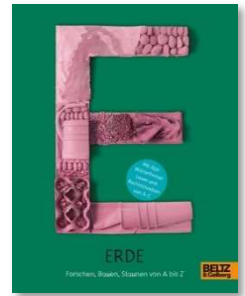


Technik: 3D-Doodler, Tablets, u.U. eigene Smartphones



E wie Erde

Grundidee: Element „Erde“ mit allen Sinnen begreiflich machen und verschiedene Aspekte beleuchten: Globus & Erdteile, Umweltverschmutzung & Umweltschutz, Pflanzenvielfalt & Artenreichtum



B e&e Seite 43

App-Tipp

- App Barefoot Weltatlas
- Die Erde von Tinybop 4,99€
- Wo liegt das?
- Die Klima App WDR

Durchführung

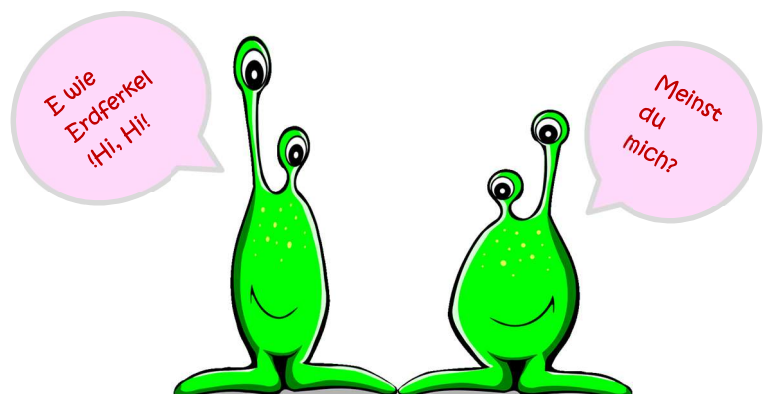
- Heranführung an das Thema Erdteile mit dem TipToi-Globus
- Mit dem Tablet das Buch „IStorm“ entdecken und Augmented Reality testen
- Atlanten aus dem Bestand präsentieren. In Kleingruppen suchen sich die Kinder ein Land aus, dass sie vorstellen möchten (evtl. ihr Heimatland). Am Tablet wird dann das Wissen zum jeweiligen Land in der App „Barefoot Weltatlas“ gesammelt und als kurzer Steckbrief verschriftlicht
- Die Entwicklung der Erde auf 46 Metern
<http://www.mint-zirkel.de/2017/07/die-entwicklung-der-erde-auf-46-metern/>
- Ökologischen Fußabdruck erstellen und dokumentieren
Info <https://www.kindermuseum.at/kinder/footprint-html/foot.html> (extra für Kinder)
- Tonie:
<https://tonies.com/de-de/tonies/maus/mit-der-maus-die-welt-entdecken/>



Material: DIN/A3 Papier für Ländersteckbriefe, Stifte



Technik: Tablets, TipToi-Globus + Hörstift



F wie Farbe

Grundidee: Mit Farben experimentieren und Geschichten erzählen. Mit Ozobot wird Farb-Coding erlernt und dazu eine Geschichte erfunden und verschriftlicht

App-Tipp

- ColorSwitch
- Zeichen Pad 6,99€
- Imagoras
- Happy Colour
- Skizzieren, zeichnen, malen



B e&e Seite 49

Durchführung

- Trickfilm/Serie anschauen und Gefühle/Eigenschaften in Zusammenhang mit Farben identifizieren (<http://medienkindergarten.wien/medienpraxis/video-fernsehen/farben-im-trickfilm/>)
- digital Tetris spielen und analog riesige Tetris-Steine aus Karton basteln und nicht-digitales Tetris spielen (Kinder bauen immer abwechselnd Tetris-Steine aufeinander)
- Twister spielen
- Als Gemeinschaftsaufgabe oder in Kleingruppen zeichnen die Kinder einen Parcours auf Papier. Mit dem Ozobot wird die Bedeutung von Farbcodierung kennengelernt. Der Ozobot entscheidet sich an Kreuzungen zufällig für eine Richtung. Auf einer Schatzkarte mit mehreren Kreuzungen soll der Ozobot zu einem bestimmten Ziel gelangen. Nur mit Glück wird der Ozobot den richtigen Weg finden und nicht im Rachen eines Monsters landen...
 1. Der/die Durchführende erklärt die Funktionsweise der Ozobots und die verschiedenen Codes
 2. Die Kinder zeichnen auf möglichst großformatigem Papier eine Schatzkarte mit Kreuzungen, die teilweise zu z.B. Sackgassen (=Code für „Umdrehen“ Blau-Rot), Monstern (=Code für „Game over“ Grün-Blau), über Eisflächen (=Code für „Spin“ Grün-Rot- Grün-Rot), oder zu guter Letzt zum Ziel (=Code „Gewonnen“ Grün-Rot) führen.
 3. Ein oder mehrere Ozobots werden auf die Karte gesetzt und es kann mitgefiebert werden!



Material: DIN/A4-Papier, Kleber, Edding-Stifte in rot, blau, grün und schwarz, Kartons, Pappe, Scheren, Cutter und Unterlagen



Technik: Tablets, Ozobots,

G wie Grusel

Grundidee: Kinder überlegen sich kurze gruselige Geschichten

App-Tipp

- Mystery Math Town 4,99€

Durchführung

- die Kinder finden einzelne Teile einer Gruselgeschichte oder Puzzleteile zu Gespenstern, vielleicht auch nur einzelne Wörter oder QR-Ausdrucke. Durch zusammenlegen der eingescannten Codes entsteht eine eigene Gruselgeschichte. Die Geschichte aufnehmen und auf einem Kreativ-Tonie speichern
- Einen Hörspaziergang im Spukschloss anbieten: <https://www.audiyokids.de/>
- Black Stories lesen
- Die Kinder erfinden eine eigene Gruselgeschichte, die sie mit Emojis erzählen. Sie malen/kleben die Geschichte auf und diese wird in Stichworten kurz verschriftlicht. Die Emojis werden über den Beamer projiziert. Die anderen Kinder müssen die Geschichte erraten



Material: Papier, Stifte, Kleber



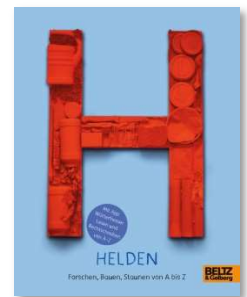
Technik: Tablets, Beamer, Laptop, Kreativ-Tonies und Box



B e&e Seite 57

H wie Helden

Grundidee: Was macht einen Helden / eine Heldin aus? Welche Eigenschaften/ Fähigkeiten kann er/sie haben?



B e & e Seite 65

App-Tipp

- Sago Mini Superheld 4,99€

Durchführung

- Ein Helden-Wiki erstellen (Infos über verschiedene Helden in der Bibliothek suchen, in Comics, Filmen, CDs, Büchern, Sachbüchern, Internet; z.B.: Feuerwehrmänner etc.)
- Was sagt mein Held: <http://medienkindergarten.wien/medienpraxis/printmedien/was-der-medienheld-erzaehlt/>
- Eigenschaften von Helden: <http://medienkindergarten.wien/medienpraxis/video-fernsehen/medienhelden-ein-gespraech/>
- Guinnessbuch der Rekorde nach Alltagshelden durchsuchen und Geschichten dazu vertonen
- Tonies:
<https://tonies.com/de-de/tonies/feuerwehrmann-sam/eine-insel-voller-abenteuer/>
<https://tonies.com/de-de/tonies/wickie/die-koenigin-der-winde/>
<https://tonies.com/de-de/tonies/drachenzaehmen-leicht-gemacht/drachenzaehmen-leicht-gemacht-1/>
<https://tonies.com/de-de/tonies/miraculous/miraculous-aller-anfang-ist-schwer/>



Wortwolke erstellen: Wer ist mein Held, meine Heldin und warum?



Material: Medien aus der Bibliothek



Technik: Tablets, Laptop bzw. PC, Beamer



I wie Ich

Grundidee: Ich kann sehen, riechen, schmecken, hören und fühlen, oder auch nicht. Wer bin ich?



B e&e Seite 69

App-Tipp

- unserkoerper.de
- The Unstoppables (Rätsel-App mit Kindern mit Behinderung)

Durchführung

- Hören: Geräusche raten, fremden Sprachen lauschen, Sätze Rückwärts sprechen, Soundcollagen unter <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/11/24/soundcollagen-erstellen/>
- Sehen: Ich sehe was, was du nicht siehst... mit der Kamera. Die Kinder gehen auf Fotopirsch und fotografieren Gegenstände im Raum / der Bibliothek, die wie Gesichter aussehen <http://medienkindergarten.wien/medienpraxis/foto/ich-sehe-was-was-du-nicht-siehst/>
- Fühlen: In der Bibliothek Bücher zu gefährlichen Tieren suchen und über ängstliche Gefühle ins Gespräch kommen. Bei der Gelegenheit Fremdworterraten spielen. Zum Beispiel: Was versteht man unter Arachnophobie und weitere Phobien entdecken und benennen.
- Identität: Andere Identitäten annehmen mit der Methode Book-Face / Corpus Libris. Die Kinder suchen sich Buchtitel mit Porträts und halten sie sich vor das Gesicht. Die Fotografen erstellen aus den Fotos eine Collage oder im Internet werden Porträts gesucht und via Tablet vor das Gesicht gehalten. Die Ergebnisse werden der Gruppe zum Abschluss am Beamer gezeigt.
- Was ist, wenn man nicht hören oder sehen kann?
<https://kinder.wdr.de/tv/wissen-macht-ah/bibliothek/dasfamoseexperiment/bibliothek-brailleschrift-100.html> mit der Anleitung etwas in Brailleschrift schreiben, eventuell den Teil der Folge zur Brailleschrift zur Erklärung anschauen

Mit der EiS-App (Monatsabo 4,99€) Gebärdensprache anschauen und ausprobieren

<https://www.youtube.com/watch?v=9gk41Egj7ls> (für ältere Kinder erklärt)

<https://www.youtube.com/watch?v=1BigBwibE3s> (für jüngere Kinder erklärt)

<https://hoerbehindert.ch/information/kommunikation/fingeralphabet>



Mit Kahoot ein Fremdwort-Quiz zum Beispiel für die Eltern bei der Abschlussveranstaltung erstellen. Wortwolke zum Thema ICH erstellen.



Material: Bücher aus dem Bestand



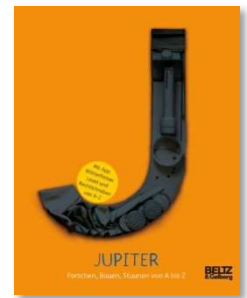
Technik: Tablets, evtl. Mikrofon

J wie Jupiter

Grundidee: Aktionen rund um Weltraum-Sachwissen

App-Tipp

- Star Walk Kids – Sonnensysteme
- Cosmic Express 5,99€
- Carlsen Weltraum VR
- Night Sky



B e&e Seite 77

Durchführung

- GreenScreen Movie im Weltraum drehen
<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2013/04/15/burgermeister-vor-dem-eiffelturm-explodiert-greenscreen-technik-mit-mobilgeraten/>
- Mit Oreo-Keksen Film drehen <http://medienkindergarten.wien/medienpraxis/video-fernsehen/wir-zaubern-mit-der-kamera-der-stopp-trick/>
- Tonie: <https://tonies.com/de-de/tonies/pixi-wissen/planeten-und-sterne/>



Space Hawk, Spiel mit Raumschiff und App spielen



LearningSnack zu den Planeten erstellen, je Planet eine Wortwolke kreieren



Material: Papier, Stifte, Oreo-Kekse



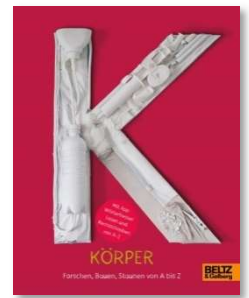
Technik: Tablets

K wie Körper

Grundidee: Mein Körper und ich. Rechercheaufgaben zum Thema. Wissen aus der Sachliteratur werden zum Quiz verarbeitet.

App-Tipp

- Der menschliche Körper von Tinybop
- Mein Körper -Anatomie 3,49€



B e&e Seite 83

Durchführung

- Ein großes Körperpuzzle oder -plakat basteln, in dem die Umriss der Kinder in Originalgröße auf Packpapier übertragen werden. Die Körperteile bzw. inneren Organe werden mit Aufnahmestickern versehen. Die Kinder sprechen auf den Bookii Informationen auf, die sie zuvor in den Apps entdeckt haben.



Wortwolke erstellen zu den verschiedenen Körperteilen, die während der Veranstaltung besprochen werden.



Kahoot-Quiz spielen (im Vorhinein erstellt) mit fun facts zum Thema Körper. Auch Interessantes zu z. B. Tierkörpern kann hier eingebaut werden, Tipp: im Guinness-Buch der Rekorde inspirieren lassen.



Material: Packpapier von der Rolle, dickere Pappe, Cutter, Unterlage, Kleber, Aufnahmesticker, Collagen-Material



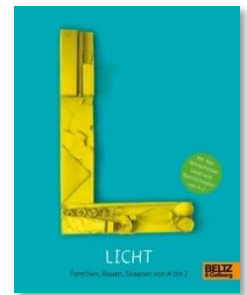
Technik: Tablets, Bookii-Stift

L wie Licht

Grundidee: Hier geht mir ein Licht auf! Schwarz und weiß, Licht und Schatten, Spiegelung und regenbogenbunt: Was Licht ist, kann und macht, erfahren „Beleuchtungstechniker“ in dieser Einheit.

App-Tipp

- Lightbot
- Katis Strom-o-mat



B e&e Seite 89

Durchführung

- „1, 2 oder 3“ spielen (ob die Kinder richtig stehen, sehen sie wenn das LICHT angeht)
Umsetzung: Licht/Lampen in Funksteckdosen einstecken, dann kann man über die Fernbedienung das jeweilige Licht der richtigen Antwort anschalten
- Schatten-Porträts fotografieren und daraus ein Ratespiel machen: Über Beamer die Porträts einblenden und tippen: „Wer ist Wer?“
- Mit MaKeyMaKey Obst als einfachen Stromleiter kennenlernen und Dioden zum Leuchten bringen.
- Leuchtkreide selber herstellen (<https://www.geo.de/geolino/basteln/14765-rtkl-experiment-leuchtende-kreide-zum-selbermachen>)
- Basteln mit Licht <https://shop.tueftelakademie.de/product/tueftelbox-basteln-mit-licht/>



Material: LED-Lichter, Dioden, Obst



Technik: Tablets, MaKeyMaKey-Sets



M wie Müll

Grundidee: Alles Müll oder was? Upcycling ist Trend und schont die Umwelt

App-Tipp

- Grow Recycling 4,99€
- Recycling Master



B e&e Seite 93

Durchführung

- Alte Medien – Müll (Sind die Medien, mit denen man früher Musik gehört hat, jetzt Müll? Muss man sie wegwerfen?)
- Wie kann man Musik hören? Wie hat man früher Musik gehört? Bücher zur Geschichte der Musik zu Rate ziehen oder im Internet suchen
- Grammophone, Schallplatte – Kasette – CD – MP3 (Datei) – Streamen
- Spotify-Playliste aus Lieblingsliedern erstellen
- Aus den alten Medien, die man nicht mehr zum Musikhören braucht Monster/Männchen basteln (wenn man die Materialien nicht hat, kann man auch ein Foto von einer Kasette etc. nehmen und am PC Augen etc. „draufkleben“)



Wortwolke erstellen: Was sind alte Medien?



Material: Ausrangierte Kassetten und CDs, Acrylfarbe, Nägel zum Ritzen, Pappe, Moosgummi,



Technik: Tablet

N wie Nacht

Grundidee: Dunkel war's, der Mond schien helle – oder im Dunkeln lässt es sich gut munkeln. Wie wäre es mit einer Lesenacht?

App-Tipp

- Nachts im Museum. Verborgene Schätze
- [Night Sky](#)



B e & e Seite 99

Durchführung

- Lightpainting
Der Raum ist abgedunkelt. Zwei Gruppen erhalten jeweils ein Tablet und ein Stativ. Im Rollenwechsel treten jeweils Photograph oder Lichtkünstler in Aktion. Mit LEDs, Taschenlampen, Tablets oder Smartphone werden Formen, Name, Umrandung von Personen etc. gezeichnet.
Infos zu Lightpainting mit Smartphone z.B.: unter: <https://www.inside-handy.de/magazin/36777-langzeitbelichtung-smartphone-light-painting>
- Gedichte vertonen
Aus dem Bestand der Bibliothek oder im Internet Gedichte suchen und diese auf Kreativ-Tonies aufsprechen oder als Hörspiel vertonen. Sehr zu empfehlen: Mit „Crazytalk“ ausgewählten Porträts die Worte in den Mund legen
<https://www.reallusion.com/de/crazytalk/default.html>
- Nachtleuchter basteln und filmen
Ausrangierte Textilien, Laken oder Papierkleidung werden mit Nachtleuchtfarbe bemalt. Die Kinder führen im Dunklen eine Modeschau, einen Tanz oder auch nur Standbilder auf. Gefilmt wird per Tablet. Hier kann auch eine Lerneinheit „Perspektive“ eingebaut werden: Vogel- Normal- und Froschperspektive werden demonstriert und verglichen.
- Tonie: <https://tonies.com/de-de/tonies/unser-sandmaennchen/abends-im-walde/>
- Mondkalender



Material: Textilien, Pappe und Papier, Nachtmalfarbe, Pinsel, abwischbare Unterlagen, Gedichte



Technik: Taschenlampen, Lichterketten, LED-Lichter, PC, Tablet, evtl. eigene Smartphones, Kreativ-Tonies

O wie Ozean

Grundidee: Abtauchen in den Ozean zu den größten und kleinsten Tieren der Welt, aber was ist da noch im Meer?

App-Tipp

- MarcoPolo Ozean
- Ocean Adventure



B e&e Seite 105

Durchführung

- <https://www.kika.de/erwachsene/begleitmaterial/themenschwerpunkte/meereschuetzen-100.html#> Video „Die Geschichte vom Wal“ und „Erde an Zukunft, Bis der letzte Fisch gegessen ist!“ schauen. Gemeinsam überlegen was wir tun können.
<https://naturdetektive.bfn.de/lexikon/lebensraeume/wasser/plastikmuell-im-meer/eureideen-gegen-plastikmuell.html>
- Tonie:
<https://tonies.com/de-de/tonies/was-ist-was/wale-delfine-geheimnis-tiefsee/>
<https://tonies.com/de-de/tonies/der-kleine-wassermann/der-kleine-wassermann-neuaufgabe-2022/>

BONUS: Filme auf Youtube: Die Maus Plastikberge am Strand- Woher kommt der ganze Müll? ; So landet Müll im Meer Logo erklärt



LearningSnack zum Thema Ozean erstellen (ab ca. 4. Klasse)



Material: Medien zum Thema



Technik: Tablets, Leinwand, Beamer

P wie Pappe

Grundidee: Basteln mit Recycling-Material. Kombination von analogen und digitalen Formen.

App-Tipps

- Pac-Man
- Angry Birds 2 (passend zu Buchseite 35)



B e & e Seite 111

Durchführung

- Digitale Nummern aus Pappe basteln
Dann einen Wettbewerb veranstalten:
Wer schafft es am schnellsten, seine Nummern so zu verändern, dass sie die gleiche Zahl zeigt, die man auf dem iPad vorgibt?
Ziel: Die Kinder lernen die digitalen Zahlen kennen und lesen.
- Smartphone- oder Tablet-Lautsprecher aus einer Papprolle bauen und den Effekt per App Sound Meter messen Anleitung unter <https://www.talu.de/handy-lautsprecher-selber-bauen/>
- Nintendo Labo
Enthält bedruckte und vorgefaltete Pappe und Bastelanleitungen. Die verschiedenen Komponenten der Switch werden mit „eingebastelt“, wodurch sich Analoges und Digitales hervorragend ergänzen!
Angel, Klavier oder Motorradlenker gemeinsam basteln (Anleitung läuft auf der Switch mit) und dann die passenden Spiele spielen!
- Google Cardboard (ab ca. 10 Jahren)
Brille mithilfe des vorgestanzten Bastelbausatzes basteln oder selbst Vorlagen basteln (ausdrucken und auf Karton aufkleben), dann mit passenden VR-Anwendungen, siehe App-Tipps, ausprobieren.



Material: Papprollen, Pappe, Plastikbecher, Cutter, Unterlage, Kleber



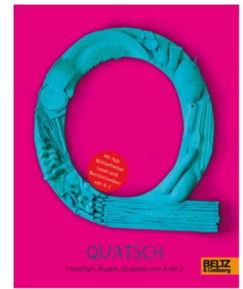
Technik: Nintendo Switch, Nintendo Labo, Smartphone

Q wie Quatsch

Grundidee: Verbindung von Sprache, Mimik und Technik. Impulse aus Gedichten, Apps und Bildern

App-Tipp

- Comic Life 3
- Doppelreim
- Lückenfüller 0,49€
- Eins Zwei Drei Tier (Bilderbuch-App) 3,49€



B e&e Seite 117

Durchführung

- Warm-up mit Gedichten von Guggenmos, Ringelnatz und Erhardt
- Quatsch-Bilderbuch aus verschiedenen ausgeschnittenen Bildern (z.B. gehen Pippi Langstrumpf und die Biene Maja gemeinsam zum Müllfußball bei den Olchis). Als Vorbereitung verschiedene Teile von Geschichten ausschneiden: verschiedene bekannte Hauptfiguren, Orte und Aktivitäten, die dann von den Kindern frei kombiniert werden, um ihre Quatsch-Geschichte zu erzählen und dann auf die Kreativ-Tonies aufsprechen
→ Die Geschichten über Comic Life 3 mit jeweils drei Bildern pro Seite und Geschichte festhalten
- Was reimt sich auf „Quatsch“?
Gedichtworkshop mit den Apps Doppelreim, Eins Zwei Drei Tier und Lückenfüller, die Kinder schreiben eigene Quatschgedichte, dann kann eine „Verfilmung“ der entstandenen Gedichte mit Comic Life folgen.
- Mit Crazy Talk (Software) Persönlichkeiten Quatsch-Geschichten in den Mund legen
- Tonie: <https://tonies.com/de-de/tonies/das-neinhorn/das-neinhorn-das-neinhorn-und-die-schlangeweile/>
<https://tonies.com/de-de/tonies/rabe-socke/alles-erlaubt/>
<https://tonies.com/de-de/tonies/pippi-langstrumpf/pippi-langstrumpf/>



Material: Papier, ausrangierte Zeitschriften, Kleber, Scheren



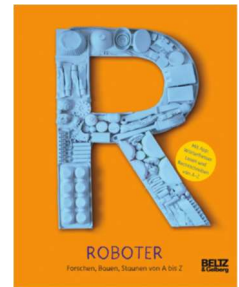
Technik: Tablets, Kreativ-Tonies

R wie Roboter

Grundidee: Können und Nicht-Können von Robotern vermitteln. Leichter Einstieg in das Thema Coding.

App-Tipp

- Wonder, Blockly für Dash
- Ozobot, OzoBlockly
- Blue-Bot



B e & e Seite 125

Durchführung

- Blue-Bot:

Stop and Go auf der Buchstraße

Alle Titel der Buchreihe „Forschen, Bauen, Staunen von A-Z) liegen in einer langen Reihe nebeneinander (Buchrücken an Buchschnitt; so ergibt sich die exakte „15-cm-Schrittlänge“ der Biene). Der Bodenroboter steuert nun nacheinander den Anfangsbuchstaben der Vornamen der Kinder an. Jedes Kind programmiert den Weg zu seinen Buchstaben. Der Spielleiter legt fest, ob immer vom Start (ein entsprechend gleich dickes Buch, Breite 15 cm! als Startfeld markieren) oder vom aktuellen Standort der Biene gestartet wird. Einfacher ist ersteres, weil die Kinder dann genug Zeit haben, die Anzahl der benötigten „Vorwärtsklicks“ durchzuzählen. Abwechslungsreicher ist Variante zwei, da die Biene dann auch rückwärtsfahren oder nach einer Drehung die Richtung wechseln muss.

- Dash:

Grundlage ist eine kurze Präsentation der Funktionen durch das durchführende Bibliothekspersonal zu Beginn

- Funktionsweise des Programmierens generell in der verwendeten App
- (Blockly oder Wonder), z.B. wie müssen Befehle verknüpft werden, damit sie nacheinander reibungslos ablaufen, wo sind die Befehle zu finden,
- Fahren und dazu nötige Befehle je nach verwendeter App
- Geräusche: schon voreingestellte und die Möglichkeit, selbst welche aufzunehmen,
- Lichter,
- Andere Möglichkeiten, z.B. Reaktion auf Klatschen je nach Alter der Teilnehmer.

1. Die Teilnehmer überlegen sich eine Umgebung und visualisieren diese. Je nach Gruppengröße auf einem oder mehreren DIN A2 oder DIN A3 Blättern. Diese Umgebung kann ein Spielplatz sein, eine Straße oder ein Zoo, hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist, dass immer einige Stationen eingebaut werden, an denen der Dash anhält und/oder eine Aktion ausführt.
2. Im Anschluss wird der oder werden die Dash(s) entsprechend der Pläne programmiert. Hier bietet sich die Blockly-App wegen ihrer Übersichtlichkeit an.

3. Die letzte Phase der Veranstaltung besteht aus der finalen Durchführung von Dashes Route bzw. der Präsentation der verschiedenen Routen der Gruppen untereinander.

- **Ozobot:**

Der Ozobot entscheidet sich an Kreuzungen zufällig für eine Richtung. Auf einer Schatzkarte mit mehreren Kreuzungen soll der Ozobot zu einem bestimmten Ziel gelangen. Nur mit Glück wird der Ozobot den richtigen Weg finden und nicht im Rachen eines Monsters landen...

4. Der/die Durchführende erklärt die Funktionsweise der Ozobots und die verschiedenen Codes
5. Die Kinder zeichnen auf möglichst großformatigem Papier eine Schatzkarte mit Kreuzungen, die teilweise zu z.B. Sackgassen (=Code für „Umdrehen“ Blau-Rot), Monstern (=Code für „Game over“ Grün-Blau), über Eisflächen (=Code für „Spin“ Grün-Rot- Grün-Rot), oder zu guter Letzt hoffentlich zum Schatz (=Code „Gewonnen“ Grün-Rot) führen.
6. Ein oder mehrere Ozobots werden auf die Karte gesetzt und es kann mitgefiebert werden!



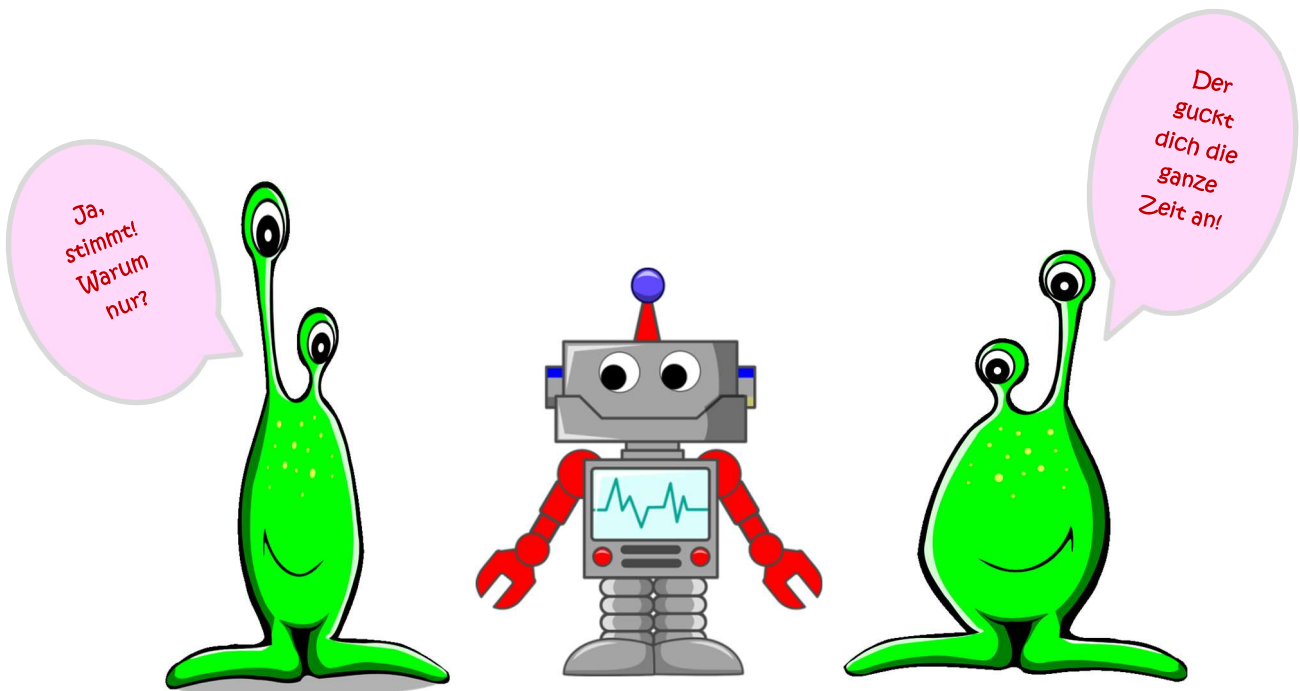
Material: Din/A3-Blätter,

Filzstifte in den Farben Schwarz, Blau, Rot, Grün,

weitere Stifte und evtl. ausgeschnittene Motive wie Monster, Schätze, Höhlen...



Technik: Tablets, Blue-Bot, Dash, Ozobots



S wie Sonne

Grundidee: Sommer, Sonne, Sonnenschein: Lust auf Sommer vermitteln – sich treiben lassen.



B e&e Seite 129

App-Tipp

- Google Maps
- Was die Sonne alles kann Pixi

Durchführung

- Lange Belichtung / Fotografieren Richtung Sonne / Regenbogen erzeugen mit Wasser aus einer Sprühflasche und versuchen, zu fotografieren
- Orientierung über die Sonne
→ Unterschied Orientierung heutzutage (Maps) und früher (Karte) und davor (Sonne/Planeten)
- Sonnenuhr basteln
- Bei Sonnenschein die Wirksamkeit von Sonnencreme auf farbigem Papier testen und per Zeitraffer dokumentieren.
- Rapp-Song vertonen zu folgendem Text und kurzen Legefilm dazu erstellen
„Im Osten geht die Sonne auf,
nach Süden nimmt sie ihren Lauf,
im Westen wird sie untergehen,
im Norden ist sie nie zu sehn.“



Kahoot-Quiz im Vorhinein erstellen mit fun facts über die Sonne, Solarenergie, das Sonnensystem etc. und zum Ende spielen.



Material: Schablonen zum Durchfotografieren, Bastelmaterialien, Sprühflasche, Karten aus Papier, Sonnencreme mit unterschiedlichen Lichtschutzfaktoren, farbiges Papier



Technik: Tablets, Stativ, Mirco

T wie Technik

Grundidee: Von Tüftlern und Erfindern – Große Kräfte verstehen / Vom Ziehen, Tragen, Rollen – Wie kann man das Leben mit technischen Erfindungen leichter machen? Kinder bauen Maschinen nach und / oder werden zu kreativen Erfindern neuer Maschinen.



B e&e Seite 133

App-Tipp

- WeDo 2.0
- die Wundermaschine von Tinybop 4,99€

Durchführung

- **Maschinen bauen** auf dem Tablet
„Die Wundermaschine“ ist eine Maker-App, mit der die Kinder im digitalen Raum eigene Maschinen bauen können. Bei der Durchführung sollten die Grundfunktionen im Vorhinein erläutert werden, hierzu kann die integrierte Einführung genutzt und an einem Bildschirm oder über einen Beamer präsentiert werden. Die anschließende Bedienung ist intuitiv und es können verschiedenste Bauteile zu unzähligen Variationen von Maschinen zusammengefügt werden. Die Bedeutung von Schaltkreisen und Programmierung wird verdeutlicht und alle Funktionen eines Tablets können genutzt und angespielt werden. Am besten konstruieren immer zwei Kinder im Team an einem Tablet eine Maschine und stellen sie mit ihren Funktionen und ihrem Zweck am Ende der Veranstaltung über den Beamer vor.
- **Lego WeDo 2.0**
In die Software sind 17 vorgefertigte Projekte (MINT- Themen lebendig und für jeden leicht zu begreifen) mit detaillierten Anweisungen, Aufgabenstellungen und Musterlösungen integriert. Die Kinder bauen nach einer kurzen Einführung in die Thematik durch den/die Durchführende eigene Modelle und können diese im Anschluss lebendig werden lassen. Die Programmierumgebung ist einfach und intuitiv bedienbar und sorgt bei den Kindern für schnelles Verständnis und große Begeisterung.
- Tonies



Technik: Tablets, Baukästen Lego WeDo 2.0

U wie Urzeit

Grundidee: Was war hier vor 200 Millionen Jahren los?



B e&e Seite 139

App-Tipp

- Comic Life
- iDinosaurAR

Durchführung

- Foto-Story „Ein Tag in Dinos Leben“
Die Kinder denken sich in Zweierteams je eine kurze Geschichte aus, wie wohl ein Tag in der Urzeit aus der Perspektive eines Dinosauriers ausgesehen haben mag und schreiben diese auf. Der jeweilige Dino bekommt natürlich einen Namen und die Geschichte wird direkt umgesetzt: Für drei oder vier wichtige Szenen werden Kulissen gebastelt, die Dinos positioniert und ein Foto mit dem Tablet gemacht. Die Bilder werden mit Hilfe der App Comic Life (Sprechblasen, Animationen etc.) zu einer Foto-Story (eine Seite pro Story) zusammengefügt. Die einzelnen Stories können den Kindern (wenn ein entsprechender Drucker vorhanden ist) direkt ausgedruckt und mitgegeben oder per Mail an die Begleitperson geschickt werden.
- Was würde passieren, wenn Urzeittiere plötzlich unsere Stadt eroberten?
Das Buch „Gewaltig! Gigantisch! Gefährlich!“ mit den Kindern lesen und besprechen. Die Kinder bauen Modell-Städte oder -Häuser aus Papier und setzen Dinosaurier-Figuren hinein. Damit die Größenverhältnisse richtig dargestellt werden, müssen die Städte und Häuser entsprechend klein sein – wer Lust hat, kann auch übertreiben! Sind die Dinos positioniert, werden sie mit den Tablets fotografiert. Alternativ können auch Collagen erstellt werden mit ausgeschnittenen Bildern aus alten Zeitschriften und im Vorhinein ausgedruckten Dinosaurier-Bildern. Als Abschluss Augmented Reality-Buch „i T-Rex“ mit den Kindern lesen, mit den Tablets und der App „iDinosaurAR“ ausprobieren, wie es aussieht, wenn plötzlich ein Dino in der Bibliothek steht!
- Tonies:
<https://tonies.com/de-de/tonies/was-ist-was/dinosaurier-und-ausgestorbene-tiere/>
<https://tonies.com/de-de/tonies/das-magische-baumhaus/im-tal-der-dinosaurier/>



LearningSnacks zu unterschiedlichen Dinosauriern erstellen.



Material: Verschiedene Dinosaurier-Figuren, mindestens 20 Stück, Bastelmaterialien, Stifte, Kleber, Pappe, Papier, stabile Unterlage, Buch „Gewaltig! Gigantisch! Gefährlich!“ von Matthew Rake, „i T-Rex“, andere Dinosaurier-Bücher



Technik: Tablets, evtl. Bluetooth-Drucker

V wie Verstecken

Grundidee: Die Sachensucher auf der Pirsch.

Zitat aus 'Pippi Langstrumpf', Teil 1: „Was ist ein Sachensucher? Jemand, der Sachen findet, wisst ihr. Was soll es anderes sein? Die ganze Welt ist voll von Sachen, und es ist wirklich nötig, dass jemand sie findet. Und das gerade, das tun die Sachensucher.“



B e & e Seite 143

App-Tipp

- finding little things



Onilo

- King Kong, das Geheimschwein

Durchführung



- Mit den Kindern das Pippi Langstrumpf-Zitat besprechen.
Actionbound-Rallye durch die Bibliothek, bei der versteckte Sachen gefunden werden.
Eine Station zum Beispiel: Bookii-Aufnahmesticker versteckt an verschiedenen Gegenständen anbringen, die Kinder suchen die Aufnahmen und hören sie sich an, um die Lösung für ein Rätsel herauszufinden.
- Mit den Kindern das Pippi Langstrumpf-Zitat besprechen.
Die Kinder beschäftigen sich jeweils zu zweit an einem Tablet mit der App Little Things.
Zur Vorbereitung aus alten Zeitschriften und ausgesonderten Büchern Bilder ausschneiden. Wieder in Zweierteams gestalten die Kinder jeweils ein Wimmelbild zu einem beliebigen Thema.
Am Seitenrand kann eine Legende mit zu findenden Gegenständen gestaltet werden. Daneben passt ein Bookii Aufnahmesticker mit kurzem aufgesprochenem Rätsel o.ä.



Draußen oder in den Räumen Verstecken spielen



Material: Bastelmaterialien



Technik: Tablets, Bookii-Stifte und Aufnahmesticker

W wie Wetter

Grundidee: Wetter und Jahreszeiten verstehen und kennen lernen

App-Tipp

- Rudi Regenbogen und die verlorenen Farben 4,99€
- Mein Wetter - Meteorologie für Kinder 3,49€

Durchführung

- Frage an die Kinder: Woher weiß man eigentlich, wie das Wetter wird? Zum Beispiel aus der Zeitung, App, etc.? Beispiele für die Bereiche des eigenen Lebens aufzählen, die das Wetter betreffen wie z. B. Kleidung oder Freizeitverhalten. Welche Laune hat man? Was ist gutes und was schlechtes Wetter – und warum?
→ Beantworten der Fragen bzw. aufkommenden Themen mithilfe der „Mein Wetter“-App
- Basteln und Beschriften von Schlechtwetterkarten:
<https://www.tollabea.de/schlechtwetterkarten/>



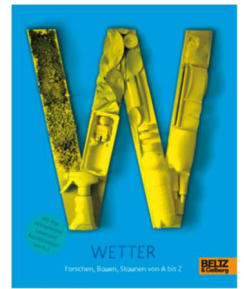
Mit dem Experimentier-Kasten von Ravensburger „Woozle Goozle Wind & Wetter“ spielen



Material: Bastelmaterialien



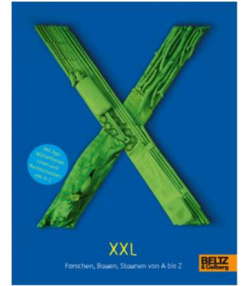
Technik: Tablets, Beamer



B e&e Seite 147

X wie XXL

Grundidee: XXL oder lieber XXS? Ob Riesen-Seifenblasen oder Miniatur-Bläschen, Malschleuder oder Malautomat – die hier vorgestellten Gegensätze sind mit klitzekleinem Aufwand aber großartiger Wirkung leicht umzusetzen.



B e & e Seite 153

App-Tipp

- Hans und die Bohnenranke → Riese
(Interessant: in einem der Mini-Spiele sortiert der Spieler die Bücher in einer Bibliothek) 2,49€

Durchführung

- Bilderbuchkino mit den o.g. Apps veranstalten und Gespräch mit den Kindern über Riesen und Zwerge
- Fotografieren mit Perspektive
interessante Beispiele siehe: <https://mworkz.net/2014/06/27/giba-erzwungene-perspektive/>
- Gegensätze fotografieren (z.B. ein sehr kleines und ein sehr großes Buch, eine kleine Pflanze und einen großen Baum draußen, den kleinsten und den größten Teilnehmer der Gruppe etc.)
- Rekorde, Guinness Buch der Rekorde zum Stöbern anbieten



Material: Verschiedene Foto-Accessoires



Technik: Tablets, Beamer, Stativ

Y wie Yes

Grundidee: Yes and Yeah! Let's play and have fun! Verschiedene Spiele mit Wettbewerbscharakter und nebenher etwas Englisch hören und sprechen.



B e & e Seite 159

App-Tipp

- Squirrel & Bär 4,99€
- Kleiner Fuchs Kinderlieder 4,99€
- Conni Englisch 3,49€



Onilo

- The three Billy goats gruff

Durchführung

- Kleiner Fuchs Kinderlieder: „Old McDonald“ Karaoke singen (abhängig vom Alter der Gruppe). Über den Beamer das Bild vergrößern und die Musik über Lautsprecher verstärken und ganz schnell gibt es in der Bibliothek eine Karaoke-Party! Das Englischlernen und Lesen des Textes passiert ganz nebenbei.
<http://www.ene-mene-mobile.de/lernen/kinder-musik-app-kleiner-fuchs-kinderlieder/>
- Bei <https://www.stepmap.de/> im Vorhinein eigene Karte kreieren, auf der die Kinder markieren, woher sie selber kommen und aufschreiben, welche Sprache sie sprechen. Das Ergebnis wird am Beamer gezeigt und kann auch ausgedruckt werden.
- tiptoi Englischbücher ausprobieren



Wortwolke erstellen mit allen englischen Wörtern, die den Kindern einfallen

Kahoot-Quiz im Vorhinein erstellen und bei der Veranstaltung spielen: Lustige englische Wörter und was sie bedeuten könnten, oder auch ein paar Nonsens-Wörter einbauen und die Frage stellen: Gibt es dieses Wort?



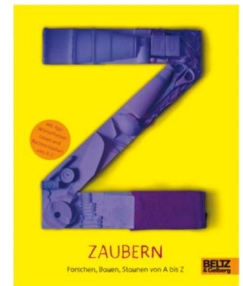
Material: tiptoi-Bücher Englisch



Technik: Tablets, Beamer, tiptoi-Stift

Z wie Zaubern

Grundidee: Die hier vorgestellten Zaubertricks gelingen garantiert und werden auch ohne Zylinder und weißem Kaninchen mit viel Applaus belohnt.



B e & e Seite 165

App-Tipp

- Wortzauberer



Onilo

- Froschkönig
- Der Zauberlehrling
- Die neugierige kleine Hexe

Durchführung

- Märchen ohne Worte (Froschkönig) bei Onilo
→ von Kindern erzählen lassen
- Einen Frosch in einen Prinzen verwandeln oder eine Requisite verschwinden lassen:
Wir zaubern mit Kamera und Stopp-Trick!
<http://medienkindergarten.wien/audiovisuelle-medien/wir-zaubern-mit-der-kamera-der-stopp-trick/>
Eigene Zaubersprüche erfinden und aufschreiben
- Wir zaubern aus Bananen ein Klavier mit dem MakeyMakey-Bausatz Anleitung unter
<http://ilearnit.ch/download/MakeyMakeyProjektideen.pdf>
- Wortzauber-App als Turnier spielen
- Tonie: <https://tonies.com/de-de/tonies/prinzessin-lillifee/gute-nacht-geschichten-die-verzauberten-seerosendie-goldene-perle/>
- Zauberwürfel lösen



Wortwolke erstellen mit allen Geschichten, die den Kindern einfallen, in denen gezaubert wird



Material: verschiedene Requisiten



Technik: Tablets, MakeyMakey-Bausatz, Beamer, Stativ





Du Diggi, ich bin
total neugierig, wie
es den Kindern
gefallen hat.

Warte ab Anna – das werden
die Bibliotheken der
Fachstelle bestimmt erzählen
oder wir lesen es in der
Zeitung.

**Dieses bibliothekspädagogische Modul
steht unter Creative Commons Lizenz**



**Der Urheber muss genannt werden.
Die Inhalte dürfen genutzt, geteilt und verändert, aber nicht
kommerziell genutzt werden**

**Konzeption
Gesa Krauß & Friederike Mertel**

**Herausgeber
Regierungspräsidium Freiburg**

**Referat 23
Fachstelle für das öffentliche Bibliothekswesen**

Fst@rpf.bwl.de

**Regierungspräsidium Freiburg
Bissierstr. 7
79114 Freiburg**

0761/2084731

**www.fr.fachstelle.bib-bw.de
8/2018**

Aktualisiert 12/2022