

Ideenbörse Herbsttagung Lesen.GR

Marion Arnold

Projekte mit Bilderbüchern

Bilderbuchgalerie

Ziel:

- Verschiedene Illustrationsarten kennenlernen
- Förderung der Bildwahrnehmung
- Über Bücher ins Gespräch kommen

Durchführung:

Aus verschiedenen Bilderbüchern wird eine Seite herauskopiert und auf das Format A3 vergrössert. Zudem wird aus jedem der Bilder ein kleiner Ausschnitt herauskopiert (Format A/). Die grossen Bilder werden anschliessend auf etwas dickeres Papier aufgeklebt und wie in einer Galerie ausgestellt, z.B. auf Notenständern oder indem man sie an die Wand hängt. Idealerweise wird die Galerie in einem möglichst leeren Zimmer, z.B. in der Aula, im Singsaal o.ä. eingerichtet.

Die Kinder dürfen sich in einem ersten Schritt alle Bilder in Ruhe betrachten und sich Gedanken dazu machen, sich über Entdeckungen austauschen.

In einem nächsten Schritt werden die kleinen Bildausschnitte verteilt; nun soll jedes Kind herausfinden, zu welchem Bild sein Ausschnitt gehört.

Wenn alle Kinder ihren Ausschnitt zugeordnet haben, wird ein gemeinsamer Spaziergang durch die Galerie gemacht und geschaut, ob die Zuordnungen stimmen.

In einem weiteren Schritt können nun die Bücher, welche auch physisch vorhanden sein sollten, den Bildern zugeordnet werden. Das ist nicht immer ganz einfach, da die Farbgebung des Covers nicht unbedingt der Farbgebung im Buchinnern entspricht.

Zielgruppe:

In der oben beschriebenen Form kann das Projekt mit Kindern ab der 1. Klasse durchgeführt werden. Durch die Auswahl der Bücher bzw. Illustrationen (anspruchsvollere Illustrationen) kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden.

In höheren Klassenstufen werden die Bildausschnitte durch Sätze aus den Bilderbüchern oder Zettel mit den Titeln der Bilderbücher ersetzt. Dort geht es dann darum, sie Sätze richtig zuzuordnen und sich zu überlegen, worum es denn in dem Buch entsprechenden Buch gehen könnte.

Varianten:

Eine Variante des oben beschriebenen Projekts ist ein Buchgespräch. Dabei setzen sich zwei Kinder vor die Bilder der Galerie, der Rest der Klasse sitzt mit dem Rücken zu den Bildern. Nun unterhalten sich die beiden Kinder mit Blick auf die Galerie über eines der Bilder. Die restliche Klasse hört gut zu und versucht herauszufinden, über welches Bild gesprochen wurde.

Eine weitere Möglichkeit: jedes Kind erhält einen leeren Zettel und schreibt nach dem Rundgang durch die Galerie etwas auf, was es entdeckt hat und von dem es glaubt, dass die anderen Kinder dieses Detail nicht gesehen haben. Die Zettel werden alle in die Mitte gelegt. In einem zweiten Durchgang nimmt jedes Kind einen Zettel aus der Mitte und versucht, das beschriebene Detail zu finden.

Ziel dieser Variante ist es, das genaue Beobachten und das genaue Beschreiben zu üben.

Ideen zum Buch «Die grosse Wörterfabrik»

Das Buch 'Die grosse Wörterfabrik' bietet die Möglichkeit für Projekte auf allen Klassenstufen. Der Fokus liegt dabei auf der Auseinandersetzung mit einzelnen Wörtern, mit ihrer Bedeutung und mit Sprache ganz allgemein. Eine Möglichkeit ist es, dass Kinder in verschiedenen Büchern bestimmte Wörter suchen und so auf spielerische Weise das Angebot der Bibliothek kennen lernen und in kurzer Zeit passende Bücher für ihre Altersstufe kennen lernen.

So können zum Beispiel 'Reimwörter', 'Lieblingswörter' oder 'schwierige Wörter' zusammengetragen und ausgetauscht werden.

Die gefundenen Wörter können mit Hilfe des 'Google-Übersetzers' in verschiedenen Sprachen übersetzt werden. Es ist spannend zu erfahren, wie sich Wörter in verschiedenen Sprachen anhören oder versuchen herauszufinden, wie sie in einer anderen Sprache ausgesprochen werden.

Das Übersetzen kann auch von Kindern in der Klasse übernommen werden, welche zuhause nicht Deutsch sprechen.

Es gibt auch eine gelungene App zum Buch, in welcher nicht nur die Geschichte erzählt wird, sondern in welche auch verschiedene Spiele rund ums Thema Sprache eingebaut sind. Die App ist selbsterklärend und für Kinder gut selbstständig spielbar.

Beispiel eines 90-minütigen Workshops mit dem Buch 'Die grosse Wörterfabrik'

Material:

- Aufgabenkarten
- 4 iPads, darauf die App 'Die grosse Wörterfabrik' und 'Google-Übersetzer'
- Wörterschlangen (Papierschlangen beschrieben mit Wörtern)
- Scheren
- Schachteln zum Sammeln der Wörter
- Lamierte Karten mit den Worten 'Wörter', 'gestohlen', 'wer', 'Bibliothek', 'neue', 'finden'

Vorbereitung:

Vor dem Workshop werden in verschiedene Bücher (altersentsprechend) in der Bibliothek Aufgabenkarten gesteckt, beschriftet mit 'Reimwort', 'Lieblingswort' oder 'schwieriges Wort'.

Zudem liegen 4 iPads bereit, dazu eine Wörterschlange und Schachteln zum Sammeln der Wörter (für jedes Kind eine)

Einführung:

Zum Auftakt des Workshops werden nacheinander die laminierten Karten aufgezeigt, ohne ein Wort zu sprechen.

Nach einem kurzen Moment der Stille erklärt die Workshopleiterin den Kindern, was es mit den Karten auf sich hat: wir sind in einem Land gelandet, wo es fast keine Wörter gibt, bzw. Wörter sehr teuer sind.

Damit die Auswahl wieder grösser wird und sich alle BewohnerInnen Wörter leisten können, gilt es nun für die Kinder, in der Bibliothek nach Wörtern zu suchen.

Die Kinder werden in 3 Gruppen aufgeteilt:

- Eine Gruppe sucht in Büchern nach Wörtern, und zwar anhand der verteilten Wörterkarten (jede Gruppe hat dabei eine eigene Farbe)
- Eine Gruppe lässt sich von der App die Geschichte erzählen und probiert die eingebauten Spiele aus
- Eine Gruppe schneidet mit der Schere Wörter von der Wörterschlange ab und übersetzt diese in verschiedene Sprachen

Die bei Posten 1 und 3 gesammelten Wörter werden aufgeschrieben und in die Wörtersammelschachtel gelegt.

Zeit: jeweils 20 Minuten pro Durchlauf

Die Zeit für die Durchläufe ist ziemlich hoch angesetzt; so haben die Kinder jedoch die Möglichkeit, in den gefundenen Büchern ein wenig zu blättern, die App ausführlich kennen zu lernen und die Wörter von der Wörterschlange in verschiedenste Sprachen zu übersetzen und die verschiedenen Sprachen miteinander zu vergleichen.

Wird der Workshop mit einer grossen Klasse durchgeführt, kann jeder Posten doppelt geführt werden, d.h. befinden sich insgesamt 6 Gruppen auf dem Parcours.

Abschluss:

Zum Abschluss treffen sich die Kinder im Plenum. Gemeinsam wird die Geschichte des Buches nacherzählt und allenfalls noch über den Inhalt diskutiert und sich ausgetauscht.

Danach darf jedes Kind sein persönliches Lieblingswort aus der Wörtersammelschachtel vorstellen; das kann eines der Wörter aus den Büchern sein oder eines von denen, welche bei Posten 3 übersetzt wurden.

Ziel:

Ziel dieses Workshops ist es, sich mit der Bedeutung von Wörtern und Sprache auseinanderzusetzen, verschiedene Fremdsprachen spielerisch zu entdecken und innerhalb einer kurzen Zeitspanne verschiedene, altersgerechte Bücher zu entdecken.

Je nach Altersgruppe kann der Schwerpunkt unterschiedlich gesetzt werden.

Geschichtenwerkstatt

Die Bibliothek eignet sich durch die besondere Atmosphäre gut auch als ausserschulischer Lernraum, zum Beispiel wenn es darum geht, Geschichten zu erzählen oder zu erfinden.

Folgende Bücher bilden eine gute Inspirationsquelle, um selbst ins Erzählen und Dichten zu kommen:

- «Jeden Morgen um 10» von Christine Nöstlinger
In diesem Buch wird die Geschichte eines Hundes erzählt, der jeden Morgen mit der ersten Fähre auf der Insel Maddalena ankommt, den ganzen Tag vor der Kirche im Schatten sitzt und am Abend mit der letzten Fähre die Insel wieder verlässt. Alle Bewohner fragen sich, was der Hund den ganzen Tag macht und worauf der vor der Kirche wartet.
Diese Ausgangslage bietet eine gute Möglichkeit, Schülerinnen und Schüler selbst nach Ideen und Erklärungen zu suchen und diese aufzuschreiben.
Die Auflösung im Buch bietet dann nochmals eine Möglichkeit, über Geschichten zu philosophieren und darüber, was der Unterschied zwischen dem Erfinden von Geschichten und dem Verbreiten für Lügen ist.

Zielgruppe: Mittel- und Oberstufe

- «Die Eule hat es mir erzählt» von Lulu Lima und «Ausreden, Ausreden» von Anushka Ravishankar
In diesen beiden Büchern steht der Humor, das Erfinden von Quatschgeschichten im Vordergrund.
In «Die Eule hat es mir erzählt» erfindet die Eule die unglaublichsten Antworten auf Kinderfragen im Bereich Sachwissen, in «Ausreden, Ausreden» geht es darum, möglichst fantastische und kreative Erklärungen zu finden dafür, dass man schon wieder zu spät zur Schule gekommen, die Hausaufgaben nicht gemacht oder so lange für den Heimweg gebraucht hat. Auch diese beiden Titel bieten viel Inspiration für eigene Geschichten.

Zielgruppe: Mittelstufe

- «Was ist denn hier passiert?» von Till Penzek
In diesem Buch ist auf jeder Doppelseite ein Bild zu sehen, Text fehlt gänzlich und die Bilder stehen in keinem Zusammenhang.
Das Buch bietet eine gute Grundlage, um zu den einzelnen Bildern Geschichten zu erfinden.
Als Auftakt kann man Bilder und Überschriften aus Zeitungen wie «20 Minuten» ausschneiden und auslegen, um aufzuzeigen, wie wichtig knackige Titel und aussagekräftige Bilder sind.

Die SuS wählen im Anschluss eines der Bilder im Buch aus und schreiben dazu eine Geschichte mit einem möglichst packenden Titel.

Zum Abschluss werden einige der Geschichten vorgelesen, danach kann man mit einem QR-Scanner die zugehörigen Codes scannen und in Kurzfilmen anschauen, welche Geschichten sich der Illustrator zu den Bildern ausgedacht hat.

Dieses Projekt bietet eine gute Möglichkeit zur Zusammenarbeit zwischen Bibliothek und Schule.

So könnte man in der Bibliothek mit den Bildern und erfundenen Geschichten eine Ausstellung machen.

BesucherInnen lesen zuerst die Geschichten und schauen sich danach mit einem QR-Scanner die Kurzfilme dazu an.

Das Projekt kann gut auch im Rahmen einer Ferienpass-Veranstaltung durchgeführt werden.

Projekte mit Sachbüchern

Sachbuchkiste für eine Schulklasse packen:

Arbeitsform: Gruppenarbeit

Stufe: 4.-6 Klasse

Zeitaufwand: 1 Lektion (kann auch verlängert werden)

Material:

Jeweils 2 Sachbücher zu verschiedenen Themen; unterschiedliche Aufmachung, gleiche Zielgruppe

Ausgangslage:

Es soll für eine andere Klasse/Schulhaus/Projektwoche eine Kiste mit Sachbüchern zu verschiedenen Themen zusammengestellt werden.

Pro Thema darf nur ein Buch in die Kiste gelegt werden, die SuS sollen entscheiden, welche Bücher in die Kiste kommen

Aufgabe:

Die Kinder schauen sich 2 Bücher zu einem Thema an und entscheiden dann, welches davon in die Kiste darf.

Die Kriterien können dabei vorgegeben werden oder von den SuS selbst definiert werden. Werden die Kriterien vorgegeben, braucht der Auswahlprozess weniger Zeit, dürfen die Kinder nach eigenen Kriterien entscheiden, erhalten die Erwachsenen einen Einblick, worauf Kinder bei der Auswahl von Sachbüchern achten.

In einer zweiten Runde stellt jede Gruppe das gewählte Buch vor und erklärt, wieso sie sich für dieses Buch entschieden hat. Dabei können die anderen Kinder oder die Lehrperson/Bibliothekarin Fragen stellen und es bietet sich die Möglichkeit darüber ins Gespräch zu kommen, wie sich Sachbücher unterscheiden und was ein gutes Buch ausmacht.

Ideen zum Inhalt von Sachbüchern:

Fake News:

Arbeitsform: Gruppenarbeit

Stufe: ab 5. Klasse

Zeitaufwand: 1 Lektion

Material: Sachbücher zu unterschiedlichen Themen oder mehrere Sachbücher zu einem Thema

Aufgabe:

Die Kinder schauen sich in Gruppen ein Sachbuch an; sie suchen nach einem geeigneten Unterthema und einer Passage, in welche sich ein oder zwei Fehler reinschmuggeln lassen.

Danach wird die Passage entsprechend umgeschrieben.

Im Plenum erklärt jede Gruppe zuerst, worum es in ihrem Sachbuch geht, und erläutert dann auch noch das gewählte Unterthema, so dass die anderen Kinder eine Chance haben zu erraten, wo der Fehler liegt. Dann wird die abgeänderte Passage vorgelesen. Die anderen Kinder versuchen nun, den Fehler zu suchen. Wird die Idee mit 5. Klässlern durchgeführt, bietet sich an, als Einstieg ein Beispiel vorzuzeigen und klare Regeln zu vereinbaren, was an einem Text gefälscht werden darf, so dass die anderen Kinder auch eine Chance haben, den Fehler zu finden.

Quizmaker:

Arbeitsform: Gruppenarbeit (evtl. auch Partner- oder Einzelarbeit, je nach Gruppengrösse)

Stufe: ab 3. Klasse

Zeitaufwand: 1 Lektion

Material: Sachbücher zu unterschiedlichen Themen, Ipad, App 'Quizmaker' von Benno Lauther

Vorbereitung: selbst ein Quiz vorbereiten, als Beispiel für die Kinder

Aufgabe:

Die Kinder suchen sich in Gruppen ein Sachbuch aus und schauen es sich an. Sie denken sich eine oder mehrere Fragen aus, zu denen die Antworten im Buch zu finden sind.

Nun erstellen sie mit der App 'Quizmaker' ein Quiz zu ihrem Sachbuch.

Die App ist einfach zu handhaben, lässt aber trotzdem viele Gestaltungsmöglichkeiten zu, so dass auch ältere Kinder gerne damit arbeiten.

Das Quiz kann in der Bibliothek der App gespeichert werden, so dass es auch erst zu einem späteren Zeitpunkt gespielt werden kann.

So kann man in einer weiteren Schulstunde z.B. eine Quizrallye durchführen mit der Klasse.

Wenn keine Ipad zu Verfügung stehen, kann man die Quizfragen auch aufschreiben und vorne ins gewählte Sachbuch legen. Bei einer Sachbuchrallye gilt es dann, möglichst schnell die Antworten auf alle Fragen zu finden.

QR-Code zum Ausmalen:

Arbeitsform: Einzel- oder Gruppenarbeit

Stufe: ab 2. Klasse

Zeitaufwand: ½ bis 1 Lektion

Material: verschiedene Sachbücher zu einem Thema oder zu unterschiedlichen Themen, unvollständiger Code von der Internetseite www.mal-den-code.de

Aufgabe:

Der QR-Code zum Ausmalen kann unterschiedlich eingesetzt werden und es gibt ihn in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Je schwieriger die Stufe, desto mehr Felder müssen ausgemalt werden, um den Code zu vervollständigen.

Entweder kann allen Kindern derselbe Text aus einem Sachbuch verteilt werden. Der Text muss nun gelesen und die Fragen dazu beantwortet werden. Hinter jeder Antwort steht eine Zahl, die dann im QR-Feld ausgemalt werden muss.

Hat man alle Fragen richtig beantwortet, ist der Code mit einem Code-Scanner lesbar. Was hinter dem Code hinterlegt wird, kann man selbst entscheiden.

Die Aufgabe kann als Einstieg in ein Thema gewählt werden, zu welchem im Anschluss verschiedene Sachbücher für die Kinder bereit liegen.

Man kann auch mit Texten aus verschiedenen Sachbüchern wählen und diese z.B. in Gruppen verteilen und die Fragen dazu beantworten lassen.

Eine weitere Möglichkeit ist es, dass ich die Kinder die Fragen zum Ausmal-Code selbst ausdenken und dazu Sachbücher zur Hilfe nehmen. Ein oder mehrere Codes können bereits im Voraus erzeugt und ausgedruckt werden, so dass die Kinder sich nur noch die Fragen ausdenken müssen.

(Alle Infos zum Ausmal-Code finden sich auf der Webseite www.mal-den-code.de)

Projekte mit Kinder- und Jugendbüchern

Titelmixer

Idee:

Bei diesem Projekt geht es einerseits darum, dass Kinder und Jugendliche auf spielerische Art eine Auswahl an Büchern für ihre Zielgruppe kennen lernen. Zudem kann das Spiel als kreativer Input für einen kurze Schreibauftrag dienen.

Vorbereitung:

Zur Vorbereitung werden 16-20 (je nach Anzahl SuS) altersgerechte Bücher ausgewählt. Danach notiert man die Titel von 3-4 Büchern untereinander und legt alle Bücher auf dem Boden oder auf einem Tisch aus.

Durchführung:

Die SuS dürfen sich die angelegten Bücher zuerst kurz anschauen, danach werden sie in Gruppen eingeteilt erhalten pro Gruppe einen der vorbereiteten Titel.

Sie suchen die entsprechenden Bücher, nehmen sie mit und versuchen dann, aus den vorhandenen Buchtiteln neue Titel zu kreieren. Dabei soll mindestens ein Wort aus jedem der vorgegebenen Titel verwendet werden; Fälle dürfen angepasst und Artikel oder Konjunktionen dazu genommen werden.

Im Plenum stellt nun jede Gruppe ihre neu erfundenen Titel vor; gemeinsam wird überlegt, worum es in den neu 'erfundenen' Bücher gehen könnte.

Zum Abschluss wählt sich jedes Kind/Jugendliche einen der erfundenen Titel aus und schreibt einen Klappentext dafür.

Zeitaufwand: 1 Lektion

Varianten:

Die Titel können bereits im Voraus gemixt und an die Gruppen verteilt werden; Aufgabe der SuS ist es dann, die richtigen Bücher zu finden, d.h. Herauszufinden, aus welchen Büchern die Titel kreiert wurden. Dies funktioniert vor allem mit Sachbüchern sehr gut.

Zielgruppe: ab 5.Klasse

Auch dieses Projekt eignet sich gut für eine Zusammenarbeit zwischen Schule und Bibliothek. So können die ausgewählten Bücher z.B. ausgestellt werden, zusammen mit den neu erfundenen Titeln und Klappentexten.

Das Projekt lässt sich gut auch als Ferienpass-Veranstaltung durchführen.

Klappentext-Cover

Idee:

Bei diesem Projekt geht es einerseits darum, die Kinder einerseits auf ungewöhnliche Art ins Thema 'Buchherstellung' einzuführen:

- Was ist ein Klappentext?
- Wofür braucht es den Klappentext?
- Lässt er auf den Titel schliessen?

Vorbereitung:

Zur Vorbereitung wird von verschiedenen Büchern sowohl das Cover kopiert. Den Klappentext tippt man am besten ab und druckt ihn als Word-Dokument aus. Wenn man ihn kopiert, lässt sich anhand der Illustrationen auf das Cover schliessen.

Die Cover werden am Boden ausgelegt.

Sobald die Kinder eintreffen, erhält jedes Kind einen Klappentext. Dieser wird nun gelesen, danach versucht jedes Kind/jede Jugendliche, das passende Cover zum Text zu finden.

Zum Abschluss werden die Klappentexte und entsprechenden Cover verglichen.

Wurden alle Klappentexte richtig zugeordnet?

War das Zuordnen schwierig?

Passen Klappentext und Titel zusammen?

Was erwarten die Kinder/Jugendlichen anhand des Klappentextes?

Allenfalls können die SuS im Buch zu ihrem Klappentext ein paar Seiten oder ein Kapitel lesen

Variante:

Die SuS könnten zuerst nur den Klappentext lesen und sich anhand dessen einen passenden Buchtitel ausdenken.

Nachdem alle ihren Titel genannt haben, werden die Cover ausgelegt und der eigene Klappentext dem entsprechenden Cover zugeordnet.

Blind Date mit einem Buch

Idee:

Bei diesem Projekt geht es darum, unvoreingenommen, d.h. ohne sich durch das Cover beeinflussen zu lassen, in ein Buch reinzulesen und sich alleine aufgrund des Inhalts eine Meinung zum Buch zu bilden. Dadurch können Auswahlkriterien für Bücher überdacht und darüber diskutiert werden.

Vorbereitung:

Je nach Gruppengrösse wird eine entsprechende Anzahl geeigneter Bücher so in Packpapier eingepackt, dass das Cover und der Klappentext verdeckt sind, das Buch aber trotzdem geöffnet werden kann. Die Bücher werden im Anschluss durchnummeriert und ausgelegt, dann wird noch ein Bewertungsbogen (Vorlage im Anhang) in genügender Anzahl kopiert.

Durchführung:

Die SuS sitzen oder stehen um die ausgelegten Bücher herum, die Workshopleiterin erklärt den Ablauf. Dann wählt jedes Kind ein Buch und hat 5 Minuten Zeit, darin zu lesen. Wo man mit Lesen beginnt, kann frei gewählt werden. Nach den 5 Minuten trägt man seine Bewertung (1-6) auf dem Bogen ein, es kann auch noch ein Kommentar/Bemerkung dazugeschrieben werden. Danach wird das Buch wieder hingelegt und man nimmt sich ein neues Buch.

Dieses Prozedere wird 3-4-mal wiederholt, je nach vorhandener Zeit.

Am Schluss behält jedes Kind das Buch, in dem es gelesen hat, bei sich. Nun werden die Bücher der Nummer nach ausgepackt; bei jedem Buch dürfen die Kinder, welche darin gelesen haben, ihre Bewertung abgeben.

Die Punkte können zusammengezählt werden, so dass am Ende ein Siegerbuch gekürt werden kann.

Abschluss:

Zum Abschluss darf nun jedes Kind eines der gelesenen Bücher (oder ein anderes aus der Bibliothek) ausleihen. Bei diesem Spiel zeigt sich immer wieder, wie sehr sich Kinder vom Buchcover beeinflussen lassen. Gerade Jungs vergeben immer wieder an Bücher gute Noten, die sie wegen des Covers sonst nie auswählen oder nur genauer anschauen würden.

Der Bookslam®

Was ist ein Bookslam®?

Der Bookslam (to slam= zuknallen) ist eine kreative Form der Leseförderung, welche von Dr. Stefanie Jentgens an der Akademie Remscheid entwickelt wurde. Ursprünglich für Jugendliche gedacht, kann ein Bookslam® auch mit Erwachsenen oder Mittelstufen-Klassen durchgeführt werden. Für Kindergarten-Kinder und Unterstufenschüler gibt es den Bilderbuch-Slam, den kleinen Bruder des Bookslams®, welcher aber schon aufs Thema vorbereitet. Ziel einer Bookslam®-Veranstaltung ist es, ein Buch auf möglichst kreative Weise zu präsentieren und dem Publikum schmackhaft zu machen. Am Ende wird ein Siegerbuch erkoren, bestimmt wird der Sieger von der Publikumsjury.

Wie funktioniert ein Bookslam®?

Wie der Name erahnen lässt, ist der Bookslam® eng mit dem Poetry Slam verwandt und funktioniert mit ähnlichen Regeln.

Die drei wichtigsten Regeln sind folgende:

- Zeit: Für die Präsentation eines Buches hat man nicht länger als 3 Minuten Zeit; damit dieses Limit eingehalten wird, arbeitet man mit Stoppuhr und Hupe
- Jury: Die Buchpräsentation wird unmittelbar nach der abgelaufenen Zeit von drei Personen aus dem Publikum mit Wertungskarten bewertet, somit erhält das Ganze einen Wettbewerbscharakter
- Kreativität: Dieser Punkt ist der vielleicht wichtigste bei der Methode Bookslam: das Buch soll nicht mittels Inhaltszusammenfassung vorgestellt, sondern auf möglichst kreative Art und Weise präsentiert werden (Ideen dazu siehe unten)

Ein Bookslam ist also keine ruhige, stille, ernste Veranstaltung, sondern eine Methode, welche auf Action, Spannung und Tempo setzt und soll so dem Rezeptionsverhalten von Jugendlichen entgegenkommen.

Was wird für einen Bookslam® gebraucht?

- Stoppuhren (es empfiehlt sich, mehrere Uhren bereit zu halten, damit die Gruppen in der Vorbereitung testen können, ob sie die 3 Min. einhalten)
- Hupe/Geräuscheinstrument um zu signalisieren, wenn die Zeit abgelaufen ist
- Flipchart und Stifte zum Notieren der Ergebnisse
- Bewertungskarten für die Jury (Noten 1-6 oder 1-10)
- CD-Player, evtl. Beamer, Utensilien für die Präsentation (Tücher, Mikrofon, Papier, Stifte...)

Präsentationsmethoden:

- Fiktives Interview mit der Autorin oder der Hauptfigur
- Szene vorspielen oder szenische Lesung
- Werbespot
- Streitgespräch
- Eigene Ideen

Wie läuft ein Bookslam® ab?

Vorbereitung:

Zur Vorbereitung liest jedeR Jugendliche ein selbst ausgewähltes Buch, fasst es für sich zusammen und macht sich Gedanken zur Präsentationsmethode.

Anschliessend arbeiten die Jugendlichen in Gruppen von höchstens 4 Personen zusammen und bereiten ihre Präsentation vor. Für diesen Schritt muss genügend Zeit eingerechnet werden, da sich die Gruppe zuerst auf ein Buch und eine Präsentationsmethode einigen und diese dann erarbeiten muss.

Zudem ist das Zeitlimit von 3 Min. und die Umstellung von 'Inhaltsangabe' zu 'Kreativer Präsentationsmethode' anfangs oft eine Herausforderung.

Zur Sprache: da sich die Jugendlichen sowieso schon in einer Ausnahmesituation befinden, empfiehlt es sich, sie die Präsentation in der Sprache halten zu lassen, in der sie sich wohlfühlen, d.h. auch schweizerdeutsch. Das baut Hemmungen ab und nimmt Druck weg, was sich auf die Vorträge auswirkt.

Leseleiter | Marion Arnold | Dachslerstr. 90 | 8048 Zürich | 078 902 04 49 | post@leseleiter.ch | www.leseleiter.ch

Durchführung:

Wenn alle Gruppen ihre Beiträge erarbeitet haben, kann der Bookslam starten. Als Räumlichkeit eignet sich eine Bibliothek sehr gut, die Stimmung zwischen den Büchern ist etwas Besonderes.

Spannend wird es auch, wenn zum Slam andere Klassen oder Eltern eingeladen werden, das gibt dem Ganzen einen feierlichen und offiziellen Rahmen.

Bevor die erste Gruppe startet, werden 3 Personen als Jurymitglieder ausgewählt und erhalten die Bewertungskarten. Findet der Bookslam innerhalb einer einzigen Klasse statt, ist es sinnvoll, jeweils ganze Gruppen als Jury auszuwählen und zu rotieren.

Die Jurymitglieder sollten vor Veranstaltungsbeginn nochmals darauf hingewiesen werden, dass sie nicht die Vortragenden Personen oder den Vortrag bewerten sollen, sondern sich überlegen, ob sie anhand des Gehörten und Gesehenen das vorgestellte Buch lesen würden.

Neben den Jurymitgliedern braucht es einen Zeitnehmer und jemanden, der nach 3 Minuten ein akustisches Signal gibt.

Um der Veranstaltung den richtigen Rahmen zu geben, macht es Sinn, wenn eine erwachsene Person den Anlass moderiert und dann auch die Noten am Flipchart notiert. Diese Person sollte auch kontrollieren, dass die Jurymitglieder ihre Bewertung gleichzeitig abgeben, damit sie sich nicht gegenseitig beeinflussen.

Wenn jede Gruppe ihr Buch präsentiert hat, zeigt ein Blick auf den Flipchart sofort das Gewinnerbuch des Anlasses. Dieses und alle anderen vorgestellten Bücher werden im Anschluss ausgestellt, so dass alle Zuhörer darin stöbern können und dann das eine oder andere der vorgestellten Bücher vielleicht auch selber lesen.

Auch dieses Format eignet sich sehr gut für eine Zusammenarbeit zwischen Schule und Bibliothek.

So könnte eine Auftaktveranstaltung in der Bibliothek stattfinden. Dabei wird den SuS erklärt, was ein Bookslam ist, danach werden 3 Titel mit dieser Methode vorgestellt. Im Anschluss wählt jede und jeder ein Buch für sich aus. Die Bücher werden dann im Unterricht gelesen und für den Bookslam vorbereitet.

Der eigentliche Slam kann dann wieder in der Bibliothek durchgeführt werden, vielleicht sogar in Anwesenheit einer anderen Schulklasse.

[Escape the library](#)

Escape-Räume und -spiele erfreuen sich grosser Beliebtheit und werden auch von Erwachsenen sehr gerne gespielt. Die Methode eignet sich auch gut, um ein Projekt für die Bibliothek auf die Beine zu stellen. Der Vorbereitungsaufwand ist zwar relativ hoch, jedoch lohnt er sich, denn die Jugendlichen sind mit Begeisterung dabei und lassen sich gerne auf diesen Wettbewerb ein.

Ziel:

Ziel eines Escape- Workshops ist es, Jugendlichen spielerischen Zugang zu altersgerechter Lektüre zu verschaffen, ihnen die Bibliothek auf neue Art zu zeigen und sie auf die grosse Bandbreite an Büchern in der Bibliothek aufmerksam zu machen.

Vorbereitung:

Zur Vorbereitung müssen- je nach Anzahl Schüler und Anzahl Rätsel, die jede Gruppe lösen soll- 20-30 Bücher vorbereitet werden. Zu jedem Buch muss ein passender Hinweis gefunden werden; dieser kann sich auf den Titel, das Cover, die Autorin oder den Verlag beziehen. Er soll so gewählt werden, dass es nicht zu offensichtlich ist, um welches Buch es sich handelt, aber auch nicht unmöglich, das passende Buch zu finden.

Im Anhang habe ich einige Beispiele für Hinweise aufgeführt.

Die Hinweise können in Form von Text, von Bildern oder von Gegenständen ausgewählt werden, der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

Ich habe mich dazu entschieden, die Hinweise in Schachteln zu deponieren; diese nummeriere ich in der Farbe der Gruppe, so dass jede Gruppe gleich weiss, welches ihre Hinweisschachteln sind.

Die SuS arbeiten in 3-4 Gruppen, die Gruppen haben jeweils 7 Rätsel zu lösen (die Anzahl kann variiert werden).

Zusätzlich zu den Hinweisen braucht es für jedes der Bücher eine Frage, die beantwortet werden muss. Die Antwort findet man durch Lesen der betreffenden Textstelle.

Hier ist Lese- und Textverständnis gefragt. Die Fragen zum Buch lege ich jeweils vorne ins Buch. Wenn die SuS das Buch gefunden haben, sehen sie die Frage und lesen die entsprechende Textstelle.

Den Hinweis zu jedem Buch sowie die Frage und passende Lösung dazu notiere ich mir auf einer Tabelle. Zusätzlich überlege ich mir noch 2 zusätzliche Tipps für den Fall, dass die Jugendlichen das Buch nicht finden. Diese Tipps können bei mir abgeholt werden; jeder Tipp ist jedoch mit einer Zeitstrafe verbunden.

Ebenfalls notiere ich mir zu jeder Lösung eine passende Zahl, so dass sich am Schluss, wenn die Gruppe alle Fragen richtig beantwortet hat, ein Code ergibt (Beispiel siehe Anhang).

Wenn ich mit einem Zahlenschloss arbeite, müssen alle Gruppen am Schluss denselben Code haben. Arbeite ich nicht mit einem echten Schloss, können es verschiedene Codes sein.

Bevor nun die Bücher in der Bibliothek verteilt werden, versee ich sie noch mit einem kleinen Klebepunkt, damit ich sie im Anschluss an die Veranstaltung wieder finde. Die SuS wissen nichts von dem Klebepunkt.

Nun verteile ich die Bücher in der Bibliothek, und zwar in dem Bereich, in dem sich die Jugendlichen auch aufhalten, d.h. nicht bei der Belletristik oder den Bilderbüchern, sondern nur in der Jugendbuchabteilung.

Bevor das Escape-Spiel beginnen kann, brauche ich noch eine Rahmengeschichte. Diese soll erklären, wieso die Jugendlichen überhaupt in der Bibliothek 'gefangen' sind und wieso sie einen Code brauche, um herauszukommen.

Durchführung:

Nach der Begrüssung lese ich die Rahmengeschichte vor und erkläre die Regeln des Spiels:

- eine Schachtel nach der anderen öffnen
 - Bücher wieder zurücklegen, falls man ein falsches Buch genommen hat (das merken die Gruppen manchmal erst hinterher)
 - alle arbeiten mit (ansonsten gibt es Zeitstrafen)
 - 1-2 Beispiel für Hinweise, damit die SuS sehen, worum es geht
-
- Reihenfolge der Schachteln einhalten, weil sonst der Code nicht stimmt
 - zusätzliche Hinweise können eingeholt werden; allerdings ist das mit einer Zeitstrafe verbunden
 - wer alle Rätsel gelöst hat, kann zur Workshopleiterin kommen und erhält für jede richtige Antwort eine Zahl; sind alle Antworten richtig, hat man den Code geknackt. Bei falschen Antworten muss man die Stelle im Buch nochmals lesen oder schauen, ob man allenfalls ein falsches Buch erwischt hat

Zeitaufwand:

mit 7 Büchern pro Gruppe dauert der Workshop ca. 90 Minuten; ist eine Gruppe schon sehr früh fertig, kann man ihr ein Spiel (z.B. Blackstories) geben, welches sie selbständig spielen kann.

Mit weniger Büchern kann die Spielzeit entsprechend verkürzt werden.

Ich verteile am Schluss jeweils der Siegergruppe eine kleine Belohnung; meistens sind es Süßigkeiten, die sie dann mit der ganzen Klasse teilen können. Das wird von den Jugendlichen sehr geschätzt!

[Lese-Taschen](#)

Die Idee:

Einige Kinder und manchmal auch die Eltern tun sich schwer, aus der grossen Auswahl an Büchern in der Bibliothek etwas Passendes zu finden.

Andere bleiben immer an den selben Büchern/Themen hängen und lernen so nur einen kleinen Teil des Sortiments hängen.

Zudem realisieren viele Kinder und Eltern nicht, wie viel Potential für Anschlusshandlungen in einzelnen Büchern steckt. So kann man, nachdem man ein Herbstbilderbuch angeschaut hat, einen Waldspaziergang machen und besonders schöne Blätter, Kastanien oder Nüsse suchen und daraus etwas basteln.

In manchen Lesebüchern stecken Anleitungen oder Ideen für Experimente drin oder zu einem Bilderbuch über Monster ist vielleicht in der Bibliothek gleich noch ein passendes Spiel vorhanden.

Um den Bibliotheksbesucherinnen Ideen für Anschlusshandlungen bzw. etwas Mehrwert zum Buch mitzugeben und die Breite des Bibliothekssortiments aufzuzeigen, könnte man für verschiedene Altersstufen 'Lese-Taschen' befüllen.

In diesen Taschen befinden sich neben einem oder zwei Büchern allenfalls ein Spiel oder ein anderes Nonbook sowie eine Anleitung mit Ideen, was es zu diesem Buch für Anschlusshandlungen gäbe. Anschlussideen können wie erwähnt Bastelanleitungen, Spielideen, Bewegungsanleitungen o.ä. sein.

Solche Lesetaschen können allenfalls auch an Schulen ausgeliehen werden, für die Klassenbibliothek oder für Kinder, welche im Unterricht individuell beschäftigt werden müssen.

Die Inhalte der Taschen können immer wieder gewechselt und so auf aktuelle Themen, Jahreszeiten oder allenfalls Wünsche von Lehrpersonen eingegangen werden.

Für dieses Leseförderprojekt lohnt es sich, einen Ideenpool anzulegen. Oft kommt einem beim Lesen oder Anschauen eines Buches die zündende Idee für eine Anschlusshandlung oder man hat ein passendes Spiel im Kopf.

Diese Ideen werden notiert und kommen zu einem späteren Zeitpunkt zum Einsatz.