

Aktionsideen 2024

zu den Büchern und Spielen der Lese- und Medienbox

für Kinder von
6 bis 10 Jahren



LESESTART

weil uns

LESEN

weiterbringt

Ein Projekt für Kinder mit Fluchterfahrung

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Stiftung Lesen



Spiele und Entdecken – und dabei eine Sprache lernen!

Vorlesen, Erzählen und Spielen mit Kindern mit Fluchterfahrung

Neue Orte, Eindrücke, Menschen und Sprachen: Für geflüchtete Kinder und Familien kann es eine echte Herausforderung sein, sich im neuen Umfeld zurechtzufinden. Zum Glück haben alle Menschen etwas gemeinsam: Wir lieben es, zu spielen, gemeinsam spannende Geschichten zu erleben und Interessantes zu lernen.

Ob man nun Erzählungen oder Bilderbücher wortwörtlich »mit Händen und Füßen« oder in einer bestimmten Sprache zum Leben erweckt: Empathische Begegnungen auf Augenhöhe sind wichtig, damit Kinder ihre Persönlichkeiten entfalten können und neue Bindungen entstehen.

Die 15 bildstarken Buchtitel und Spiele für Kinder ab 6 Jahren in der Lese- und Medienbox 2024 setzen wenige bis keine gemeinsamen Sprachkenntnisse voraus und laden zum spielerischen Entdecken, Suchen und Kommunizieren ein.

In dieser Broschüre finden Sie zu jedem Buch und Spiel Aktionsideen, die Sie ohne großen Aufwand und mit alltäglichen Mitteln umsetzen können. Hilfreich und nachhaltig ist es dabei oft, auch die Eltern miteinzubeziehen.

Wir wünschen Ihnen und den Kindern viel Freude dabei!

*Ihr Team von
»Lesestart: Weil uns Lesen
weiterbringt«*



Sechs Praxistipps zum Einstieg

1 Interessen berücksichtigen

Je älter die Kinder sind, desto ausgeprägtere Interessen haben sie bereits. Berücksichtigen Sie diese Vorlieben und greifen Sie Dinge auf, die spannend für die Kinder sind. Tiere sind häufig ein beliebtes Thema oder auch Charaktere, die die Kinder aus den Medien kennen.

2 Erziehungsberechtigte einbeziehen

Können die Erziehungsberechtigten bzw. Eltern der Kinder an den Vorlese- und Erzählaktionen teilnehmen, fühlen sich die Kinder sicherer und das Lernen fällt leichter. Auf der Projektwebsite www.weilunslesenweiterbringt.de finden Sie Tipps zum mehrsprachigen Vorlesen.

3 Kommunikation über Aktionen

Kombinieren Sie die Inhalte mit Aktionen wie Basteln, Forschen, Spielen oder Bewegungen. So werden die Themen der Bücher und Spiele erfahrbar.

4 Kurze Häppchen

Das reine Vorlesen sollte bei Kindern dieser Altersgruppe nicht länger als 10 bis 15 Minuten dauern. Generell gilt: Je jünger die Kinder, desto kürzer sollten im Hinblick auf die Konzentrationsfähigkeit Vorlese-einheit und Anschlussaktion sein.

5 Anschauen und ins Gespräch kommen

Bei Kindern mit geringen Deutschkenntnissen ist Vorlesen im klassischen Sinne oft nicht möglich. Die Bilder in den Büchern machen Geschichten aber trotzdem erlebbar. Beim gemeinsamen Anschauen können ganz nebenbei Wörter gelernt werden. Und Fragen wie »Was heißt das in deiner Sprache?« drücken eine Wertschätzung für die Herkunftssprache eines Kindes aus.

Hinweise zu den Aktionstipps

Altersangabe

Sie bietet eine erste Orientierung, ab welchem Alter ein Spiel oder Buch geeignet ist. Viele der Titel sind auch noch für deutlich ältere Kinder interessant!



z. B. ab 6 Jahre

Gruppengröße

Zu allen Medien schlagen wir Ihnen eine maximale Gruppengröße für Vorleseaktionen vor.



z. B. bis zu 5 Kinder

Kategorien

Diese Symbole zeigen Ihnen auf einen Blick, um was für eine Aktion es sich handelt.



Basteln



Entdecken



Bewegen



Eltern-Kind



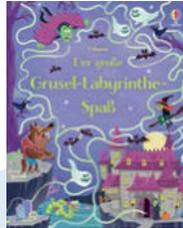
Spielen

Medienübersicht



Bildwörterbuch Deutsch
Über 2000 Wörter aus dem Grundwortschatz

› Seite 6



Der große Grusel-Labyrinth-Spaß

› Seite 8



Der Junge und der Elefant

› Seite 10



Die Schule der Monster mit Sam und Marie

› Seite 12



Halli Galli
Auf die Glocke – fertig – los!

› Seite 16



Gefühle-Domino
Denk- und Legespiel zu Emotionen im Alltag

› Seite 14



Hands Up

› Seite 18



Ich finde was ...
In der Schule

› Seite 20



Wir essen keine Mitschüler

› Seite 24



Meine Hände

› Seite 22



Die magische Reise

› Seite 26



Unter meinen Füßen
Die Reise zum
Mittelpunkt der Erde

› Seite 28



Kinder-WeltraumAtlas
mit Pop-up-Planeten

› Seite 30



**Die Ninjas und der
unsterbliche Kaiser**

› Seite 32



Der Eisbärprinz

› Seite 34



ab 6
Jahre

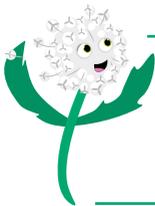
bis 8
Kinder

Bildwörterbuch Deutsch

Über 2000 Wörter aus dem Grundwortschatz

© Dorling Kindersley

**Wer bin ich, was mag ich und was macht mir richtig viel Spaß?
Welche Dinge kann ich in meiner Umgebung und anderswo
entdecken – auf dem Bauernhof, im Dschungel oder am Strand?
Zu diesen und vielen weiteren Themen gibt es hier die
passenden Bilder und Wörter.**



Tipp: Alle Begriffe können unter der im Buch auf Seite 3 angegebenen Internetadresse angehört werden.



Spielen

Ist das ein ... ?

Dieses Spiel eignet sich **auch für größere Gruppen**. Sie benötigen verschiedene Alltagsgegenstände, z. B. einen Topf, einen Kleiderbügel, eine Schüssel, ein Kissen, ein Handtuch.

- Alle sitzen im Kreis. Die mitgebrachten Dinge liegen in der Mitte.
- Wählen Sie einen Gegenstand aus, z. B. den Topf. Benutzen Sie ihn auf fantasievolle Weise. Setzen Sie ihn beispielsweise als Hut auf den Kopf. Fragen Sie: »Ist das ein Hut?« Die Kinder antworten.
- Geben Sie den Gegenstand an ein Kind weiter, das ihn auch auf besondere Weise verwendet, z. B. als Stuhl. Das Kind fragt die anderen, ob es ein Stuhl ist. So geht es reihum weiter, bis schließlich ein Kind die richtige Verwendung zeigt.
- Dann kann eine neue Runde mit dem nächsten Gegenstand beginnen.



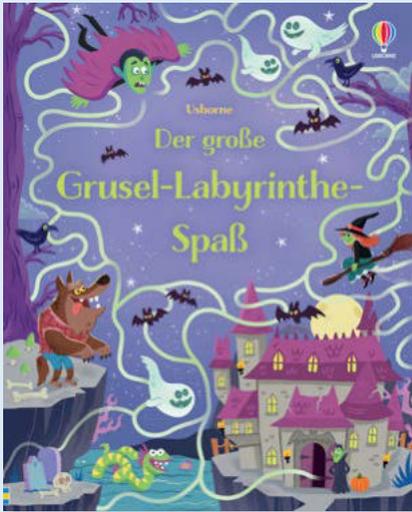
Entdecken

Collage: Das mag ich

Für diese Idee werden alte Prospekte, Zeitschriften, Kataloge, Scheren, Kleber, Filzstifte und weißes Papier benötigt.

- Die Kinder gehen in den Prospekten und Zeitschriften auf die Suche nach Dingen, die sie gern mögen – von Lebensmitteln über Pflanzen und Tiere bis zu Sportarten und Gegenständen wie z. B. Spielsachen.
- Sie schneiden ihre Fundstücke aus und kleben sie auf. Wenn die Kinder bereits schreiben können, können sie ihre Bilder mit ihrem Namen versehen. So entstehen vielfältige Steckbrief-Collagen.
- Gegenseitig stellen sich die Kinder ihre Bilder vor und tauschen sich über ihre Vorlieben aus:
Wer mag die gleichen Dinge? Wer findet etwas ganz anderes gut?





ab
6
Jahre

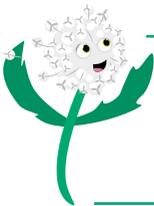
bis
3
Kinder

Der große Grusel-Labyrinth-Spaß

© Usborne

Sam Smith | The Boy Fitz Hammond u. a. (Illustration)

Welcher Weg führt Grete zu allen Gespenstern im Spukhaus, und über welche Route schafft Dracula es pünktlich vor Sonnenaufgang wieder nach Hause? Hier lassen sich viele Labyrinth durch lustige Gruselwelten entdecken! Wer findet den richtigen Weg?

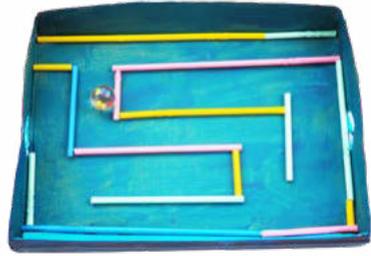


Tipp: Die Labyrinth sind nach Schwierigkeitsgrad angeordnet – für einen leichten Einstieg am besten vorne anfangen.



Eltern-Kind

Murmel-Labyrinth im Karton



Gemeinsam mit den Familien können Murmel-Labyrinthe gebastelt werden. Dazu benötigen Sie Kartondeckel (z. B. von Schuhkartons) oder flach abgeschnittene Kartons, Trinkhalme, Kleber, Scheren, weißes Papier, Filzstifte, Wasserfarben, Pinsel und Murmeln. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit.

- Zuerst wird der Kartondeckel bunt angemalt. Die Farbe gut trocknen lassen.
- Auf einem Blatt kann der Plan für das Labyrinth aufgemalt werden: *Wo sind Anfang und Ende? Welcher Weg führt durch das Labyrinth, und wo geht es nicht weiter?*
- Die Trinkhalme als Wegbegrenzungen zuschneiden und in den Kartondeckel kleben. Start und Ziel können aus dem Rand ausgeschnitten werden.
- Schon kann das Spiel beginnen: *Wer schafft es, die Murmel durch das Labyrinth zu lenken?*

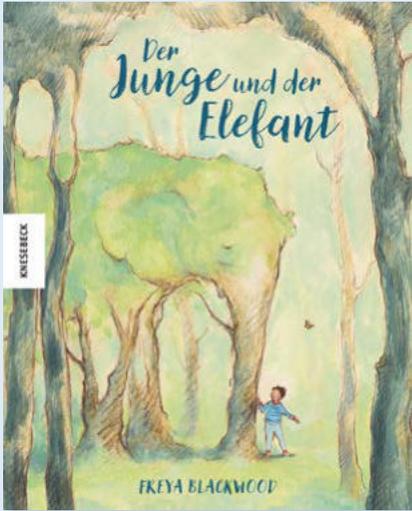


Spielen

Hexentanz

Dieses Spiel ist eine Variante des Klassikers »Reise nach Jerusalem«. Es ist **auch für größere Gruppen** geeignet. Benötigt werden ein Hexenhut (z. B. gerollt aus einem schwarzen Tonpapierbogen) und Musik.

- Tragen Sie den Hexenhut, und starten Sie die Musik. Tanzen Sie gemeinsam mit den Kindern durch den Raum.
- Setzen Sie den Hut dann einem der Kinder auf den Kopf. Dieses Kind bewegt sich etwas mit dem Hut durch den Raum und gibt ihn dann an ein anderes Kind weiter. So wandert er von Kind zu Kind.
- Wer den Hexenhut trägt, wenn die Musik stoppt, ist verhext und scheidet aus.



ab 6
Jahre

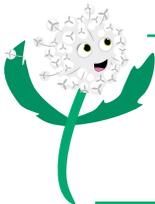
bis 8
Kinder

Der Junge und der Elefant

© Knesebeck

Freya Blackwood

Der kleine Junge lebt in der Stadt und ist viel allein. Doch in seiner Fantasie hat er einen ganz besonderen Freund: den Elefanten. Der ist eigentlich ein Baum, aber was macht das schon? Doch dann verschwinden immer mehr Bäume. Zum Glück hat der Junge eine Idee.



Tipp: Dieses fantasievolle Buch kommt ganz ohne Worte aus. Die zugehörige Geschichte können die Kinder Seite für Seite in allen Sprachen gemeinsam entdecken.



Basteln Baumtiere gestalten



Nach dem Vorbild des Buches lassen die Kinder ihrer Fantasie freien Lauf und gestalten eigene »Baumtiere«. Benötigt werden weißes Papier und Bunt- oder Filzstifte. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit.

- Die Kinder zeichnen zunächst den Umriss eines Tieres ihrer Wahl. Stellen Sie ggf. Schablonen für verschiedene Tiere bereit.
- Dann gestalten sie die Beine des Tieres in brauner Farbe zu Baumstämmen aus.
- Der restliche Körper wird mit grüner Farbe als Laub ausgemalt. Natürlich kann es auch ein frühlingshaft blühender oder ein herbstlich bunter Baum werden.

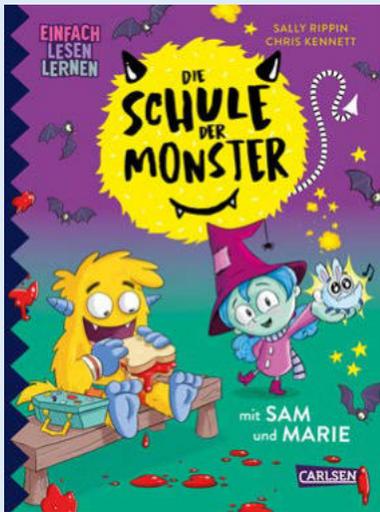


Spielen Elefant-fant-fant

Elefant-fant-fant kommt gerannt-rannt-rannt
mit dem langen, langen, langen, langen Rüssel.
Wollte raus, raus, raus aus dem Haus, Haus, Haus,
hatte leider keinen, keinen, keinen, keinen Schlüssel.
Armer Elefant, bist so weit gerannt,
kriegst zum Trost dafür ein Zuckerstück von mir.
Aber bleib' auch hier!



- Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind ist der Elefant.
Es fasst sich mit einer Hand an die Nase.
Der andere Arm wird als Rüssel durch die Armbeuge gesteckt.
- Sagen Sie den Reim zunächst vor. Dann sprechen alle mit.
Währenddessen läuft der Elefant im Kreis umher.
- Am Ende strecken alle Kinder eine Hand aus
und tun so, als läge ein Zuckerstück darin.
- Der Elefant geht zu einer Hand und »frisst« das Zuckerstück.
Dieses Kind ist nun der Elefant.



ab 6
Jahre

bis 8
Kinder

Die Schule der Monster mit Sam und Marie

© Carlsen

Sally Rippin | Chris Kennett (Illustration)

In der Monsterschule geht es drunter und drüber: Maries Haustier hat Stifte, Hefte und Radiergummis buchstäblich zum Fressen gern. Sam liebt Marmelade – und die zugehörige Klebspur zieht sich quer durch die Schule. Ob Lehrer Ted monsterstarke Nerven hat?



Tip: Betonen Sie beim Vorlesen die blau unterlegten Reimwörter besonders, sodass die Kinder anhand der lustigen Monsterreime den Rhythmus der Sprache entdecken können.



Basteln

Monster aus Papprollen basteln

Bei dieser Aktion können neben Papprollen die verschiedensten Reste von Bastelaktionen zum Einsatz kommen, wie z. B. bunte (Geschenk-)Papierschnipsel, Geschenkband, Kordeln, Pfeifenreiniger oder Wollreste. Zudem werden Scheren, Kleber, Wasserfarben und Filzstifte benötigt. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit.

- Zuerst bemalen die Kinder die Papprolle bunt.
- Dann nimmt das Monster weiter Gestalt an:
Wie viele Augen soll es haben, wie sehen seine Zähne aus?
Sie werden aus Papier ausgeschnitten und aufklebt oder aufgemalt.
- *Hat das Monster Haare oder eine Kopfbedeckung?*
Womit kann sein Körper noch verziert werden?
Alle Dinge, die zum Einsatz kommen sollen, werden zugeschnitten und aufgeklebt.



Eltern-Kind

Reime aus verschiedenen Ländern entdecken

Reime gibt es in allen Sprachen – von Abzählreimen über Zungenbrecher bis hin zu Liedern oder Bewegungsreimen. Laden Sie die Familien zu dieser Aktion ein.

- Stellen Sie zum Einstieg selbst einige Reime vor, und zeigen Sie ggf. passende Bewegungen. Dann können alle mitmachen. Anregungen finden Sie bspw. hier: www.wortwuchs.net/kinderreime
- Wenn die Familien möchten, können sie Kinderreime und Lieder aus ihren Familiensprachen vorstellen. Sie sprechen oder singen die Reime vor und zeigen ggf. passende Bewegungen. Dann machen alle mit.
- Anschließend können die Reime zusammen aufgeschrieben, verziert und in der Einrichtung aufgehängt werden. So können sie immer wieder gemeinsam entdeckt und aufgesagt werden.



ab 6
Jahre

bis 8
Jahre

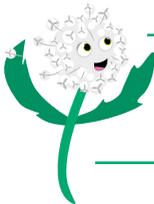
Gefühle-Domino

Denk- und Legespiel zu Emotionen im Alltag

© Don Bosco

Monika Bücken-Schaal | Gabriele Pohl (Illustration)

Freude, Wut, Angst und Co. – auf den 30 Bildkarten dieses Spiels lassen sich ganz unterschiedliche Gefühle entdecken, die sicher viele der Kinder kennen. Zu welchen der dargestellten Situationen passen sie und können im Dominospiel angelegt werden?



Tipp: In der Spielanleitung gibt es zu allen Gefühlen kurze, wertvolle Erläuterungen.



Spielen Gefühlsdetektiv*in

In diesem Spiel versucht jeweils ein Kind, als Detektiv*in zu ermitteln, welches Gefühl die anderen Kinder darstellen. Es eignet sich **auch für größere Gruppen**.

- Ein Kind beginnt und wird vor die Tür geschickt.
- Die anderen Kinder einigen sich auf ein Gefühl, z. B. Freude. Dabei können auch die Bildkarten des Spiels unterstützen. Jedes Kind überlegt sich, wie es dieses Gefühl darstellen kann (z. B. lachen, in die Luft springen, tanzen ...).
- Dann kommt das Kind von draußen wieder herein und alle anderen Kinder stellen das Gefühl dar.
Errät das Kind, um welches Gefühl es geht?

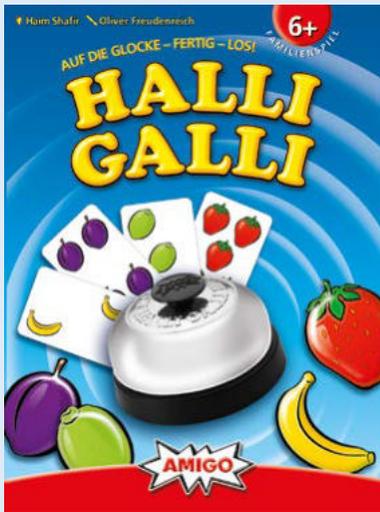


Eltern-Kind Heute fühle ich mich ...

Bei dieser Bastelidee können die Familien unterstützend mitwirken. Für die verstellbaren Gefühlsbarometer benötigen Sie Pappteller, Tonkarton, Filzstifte, Scheren, Musterklammern. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit.

- Zuerst werden auf den Tonkarton Augen, Mund und zwei Rechtecke als Augenbrauen aufgemalt und ausgeschnitten.
- Dann wird auf die Rückseite aller Teile jeweils eine Musterklammer geklebt.
- Auf dem Pappteller, der als Gesicht dient, wird mit Filzstift markiert, wo Mund, Augen und Augenbrauen sich befinden sollen. An markierten Stellen vorsichtig mit der Schere ein Loch in den Pappteller bohren. Hier können die Teile nun mit den Musterklammern befestigt werden.
- Anschließend können noch Nase und Wangen aufgemalt werden und ggf. Haare aus Woll- oder Stoffresten angeklebt.
- Durch das Drehen von Augen, Augenbrauen und Mund können die Kinder nun ihre Stimmung anzeigen.





ab 6
Jahre

bis 6
Kinder

Halli Galli

Auf die Glocke – fertig – los!

© Amigo

Haim Shafir | Oliver Freudenreich (Illustration)

Bei diesem Spiel sind Mitzählen und Reaktionsschnelligkeit gefragt. Denn sobald beim Aufdecken der Karten fünf Früchte einer Obstsorte zu sehen sind, heißt es: Glocke läuten! Wer ist am schnellsten?



Tipp: Betrachten Sie zum Einstieg gemeinsam die Spielkarten. Welche Obstsorten gibt es hier? Welche Früchte mögen die Kinder gern – und welche nicht?



Entdecken Welches Obst hat sich hier versteckt?



Für dieses Tastspiel benötigen Sie jeweils ein Exemplar verschiedener Obstsorten, wie z. B. Apfel, Banane, Birne, Zitrone, Mandarine, Kiwi, Orange. Geben Sie alle Sorten in einen blickdichten Beutel.

- Die Kinder sitzen im Kreis. Das erste Kind greift, ohne hinzuschauen, in den Beutel.
- Es nimmt eine Frucht in die Hand und tastet:
Wie fühlt sie sich an? Welche Form hat sie?
- Das Kind beschreibt, was es fühlt, und rät, um welches Obst es sich handelt.
- Es nimmt die Hand samt Obst aus dem Beutel und schaut nach, ob es richtig liegt.
- Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Zum Abschluss können alle Früchte gut gewaschen bzw. geschält zu einem Obstsalat verarbeitet werden.



Bewegen Obstsalat

Dieses Bewegungsspiel eignet sich **auch für größere Gruppen**. Benötigt werden die Karten des Spiels »Halli Galli« in der Anzahl der Mitspielenden. Achten Sie darauf, dass möglichst viele Obstsorten vorkommen und jeweils mehrfach vertreten sind.

- Alle sitzen im Kreis. Benennen Sie zum Einstieg gemeinsam die verschiedenen Obstsorten, die im Spiel vorkommen. Dann zieht jedes Kind eine Karte.
- Nennen Sie dann eine Obstsorte. Alle Kinder, die diese Frucht auf ihrer Karte haben, tauschen den Platz.
- Beim Kommando »Obstsalat« müssen alle Mitspielenden den Platz tauschen.



ab **6**
Jahre

bis **8**
Kinder

Hands Up

© Schmidt Spiele
Jacques Zeimet

In diesem Spiel dreht sich alles um Geschwindigkeit und Koordination. Es ist ebenso lustig wie schnell erklärt: Wer kann die Handposition auf der Spielkarte am schnellsten nachstellen?



Tip: Die Spielkarten können auch aufgeteilt werden, sodass in großen Gruppen zwei Spiele parallel stattfinden können.



Spielen Klopfspiel

Bei diesem Spiel, das sich **auch für größere Gruppen** eignet, sitzen alle Mitspielenden an einem Tisch oder knien im Kreis auf dem Boden.

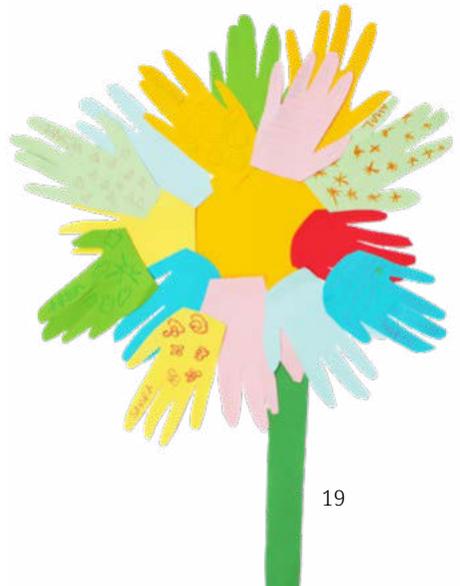
- Alle Kinder legen die Hände flach auf den Tisch bzw. Boden – und zwar so, dass sich die Unterarme der benachbarten Kinder überkreuzen. Bei jedem Kind befinden sich also zwischen den eigenen Händen noch die Hände der beiden Nachbarkinder.
- Ein Kind beginnt und klopft mit seiner linken Hand auf den Boden, dann ist die nächste Hand im Kreis an der Reihe.
- Wenn eine Hand zweimal klopft, wird die Richtung gewechselt. Wer den Einsatz verpasst, scheidet aus.



Basteln Eine Blume aus Händen

Hier entsteht eine farbenfrohe Blume aus den Händen aller Kinder. Benötigt werden buntes Tonpapier, Filzstifte, Scheren, Kleber und ein großer Papierbogen (z. B. eine Tapetenbahn).

- Jedes Kind malt die Umrisse einer Hand auf einen farbigen Bogen Tonpapier und schneidet sie aus.
- Mit Filzstiften kann die Hand noch verziert und mit dem eigenen Namen versehen werden (ggf. mit Unterstützung).
- Auf den großen Papierbogen wird aus grünem Tonpapier der Stiel einer Blume geklebt. Aus einer anderen Farbe dann einen Kreis ausschneiden, der ans Ende des Stiels geklebt wird.
- Nun werden alle Hände ringsherum als Blütenblätter aufgeklebt. Fertig ist der besondere Wandschmuck, der farbenfroh illustriert, dass alle Kinder Teil der Gruppe sind.





ab 6
Jahre

bis 5
Kinder

Ich finde was ... In der Schule

© Kosmos
Walter Wick

Jede Doppelseite dieses Buches hält ein ganzes Sammelsurium an interessanten Dingen bereit – von kunterbunten Knöpfen über Roboter, Spiele und Stempel bis zu einem Buchstabenlabyrinth.



Tipp: Lassen Sie die Kinder das Buch zunächst selbstständig betrachten. Bestimmt entdecken sie spannende Dinge, über die sie sich miteinander austauschen möchten.



Basteln

Eigene Wimmelbilder gestalten

Für diese Idee benötigen Sie Kataloge, Prospekte und alte Zeitschriften, Scheren, Kleber und weißes Papier.

- Die Kinder gehen in den Katalogen und Prospekten auf Entdeckungstour: *Welche abgebildeten Dinge finden sie spannend?*
- Sie schneiden sie aus und kleben sie auf ihr Blatt.
- So entstehen nach und nach eigene Wimmelbilder mit den verschiedensten Dingen, die von den anderen entdeckt werden können. Dazu können die Kinder sich eigene Suchaufträge ausdenken.



Entdecken

Alltagsdinge erforschen

Kindern macht es Spaß, verschiedene Gegenstände zu betrachten, zu sortieren, zu zählen und sie auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu untersuchen. Breiten Sie auf einem Tuch Bestandteile von Spielen, Bauklötze, Wäscheklammern, bunte Plastikbecher und Stifte, Papprollen, Kartons und andere vorhandene Dinge aus.

- Laden Sie die Kinder ein, sich frei mit den Gegenständen zu beschäftigen und sie eigenständig zu entdecken.
- *Welche unterschiedlichen Dinge gibt es, und was lässt sich mit ihnen machen (sortieren, zählen, etwas aus ihnen bauen, ...)?*
- Tauschen Sie sich anschließend aus: *Welche Dinge fanden die Kinder besonders faszinierend und warum? Was haben sie entdeckt?*





ab 6
Jahre

für große
Gruppen

Meine Hände

© Aladin
Néjib

Begrüßen, berühren, aufhängen, füttern, reparieren und so vieles mehr – was unsere Hände alles können, füllt locker ein ganzes Buch. In einfachen Umrisszeichnungen lässt es sich in diesem Buch eindrucksvoll entdecken.



Tipp: Zum Einstieg können die Kinder reihum etwas zeigen, das man mit den Händen machen kann. Erraten es die anderen?



Eltern-Kind Ein Buch in allen Sprachen

Das Buch eignet sich hervorragend dazu, um es gemeinsam in alle Familiensprachen der Kinder zu übersetzen. Laden Sie die Familien zu dieser Aktion ein. Benötigt werden Stifte und bunte Klebezettel.

- Setzen Sie sich zusammen in einen großen Kreis. Beginnen Sie, indem Sie eine Seite des Buches aufschlagen. Machen Sie die Bewegung vor, und nennen Sie die deutsche Bezeichnung.
- *Wie heißt die Tätigkeit in den unterschiedlichen Sprachen?* Die Familien nennen die Begriffe und schreiben sie auf Klebezettel, die auf die entsprechende Seite geklebt werden. So entsteht Seite für Seite ein mehrsprachiges Buch.
- Geben Sie das Buch dann im Kreis weiter, sodass die nächste Person eine Bewegung auswählen und vormachen kann.
- *Hinweis: Vielleicht tauchen im Verlauf der Aktion auch Gesten auf, deren Bedeutung sich in den verschiedenen Ländern unterscheidet. Greifen Sie dieses spannende Thema auf!*

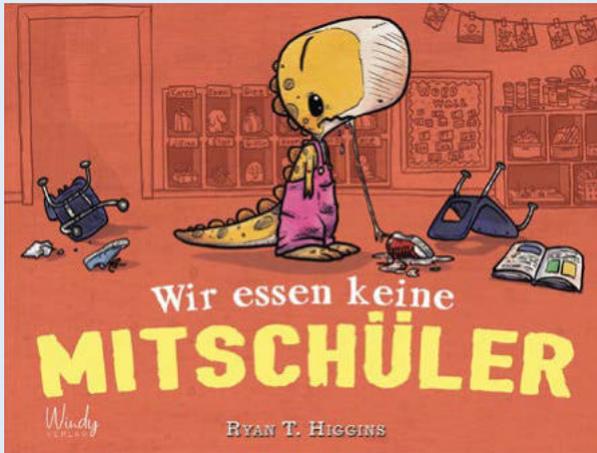


Eltern-Kind Tanzen mit den Händen

Unsere Hände können viele Dinge – sogar tanzen! Das hat sich inzwischen unter dem Namen »Tutting« zu einem echten YouTube-Phänomen entwickelt. Es ist ein schöner Anlass, Musik aus verschiedenen Ländern zu entdecken.

- Laden Sie die Familien ein, Musik auf dem Smartphone mitzubringen.
- Wie lassen sich die Lieder mit den Händen begleiten? Schnipsen, klatschen, klopfen Sie zum Einstieg zur Musik.
- *Welche Bewegungen lassen sich noch mit den Fingern und Händen machen?* Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Die Kinder können reihum Bewegungen vormachen, die die anderen aufgreifen und nachmachen.





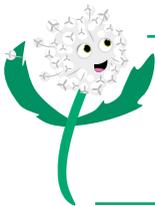
ab 6
Jahre

für große
Gruppen

Wir essen keine Mitschüler

© Windy
Ryan T. Higgins

Ganz schön spannend, so ein erster Schultag! Besonders, wenn sich herausstellt, dass die Mitschüler*innen Menschenkinder sind und wahnsinnig lecker schmecken. Wie soll Dino-Mädchen Penelope Rex unter diesen Umständen bloß Freund*innen finden?



Tipp: Lassen Sie die Kinder die Geschichte zunächst anhand der Bilder entdecken. Welche Seiten finden sie besonders lustig oder spannend?



Basteln

Dinosaurier-Memo basteln

Bestimmt sind einige der Kinder echte Dino-Fans. Für das selbst-gestaltete Memospiel benötigen Sie lediglich quadratische Pappkärtchen und Bunt- oder Filzstifte.

- Jedes Kind malt seinen Lieblings-Dino in doppelter Ausführung auf zwei Kärtchen. Ob es ihn wirklich gegeben hat oder ob er der eigenen Fantasie entsprungen ist, spielt keine Rolle.
- Die Kinder zeigen sich gegenseitig ihre Dinos und nennen ggf. ihre (selbst ausgedachten) Namen.
- Dann kann gespielt werden. Alle Kärtchen werden gemischt und umgedreht auf den Tisch gelegt. *Wer findet die meisten Dino-Paare?*



Bewegen

Dino-Eiertausch

Für dieses Bewegungsspiel werden mehrere kleinere Bälle (z. B. Tennisbälle), zwei Körbe und etwas Platz benötigt. Es eignet sich **auch für größere Gruppen**.

- Füllen Sie die Körbe zu gleichen Teilen mit den kleinen Bällen: Das sind die Dino-Nester!
- Die Körbe stellen Sie mit großem Abstand zueinander auf.
- Teilen Sie die Gruppe in zwei Dino-Teams auf: Jeweils ein Kind steht am Korb, die übrigen Kinder verteilen sich im Zwischenraum und dürfen sich jetzt nicht mehr von ihrem Platz wegbewegen! Das Ziel: Die Bälle (Dino-Eier) müssen so schnell wie möglich in das jeweils andere Nest gebracht werden.
- *Aber: Zum Weitergeben oder Werfen der Bälle halten die Kinder ihre eigenen Hände an den Daumen fest zusammen (s. Abb.) – das ist das Dino-Gebiss!*





ab **7**
Jahre

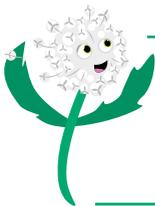
bis **8**
Kinder

Die magische Reise

© Gerstenberg

Aaron Becker

Eine selbst gemalte Tür führt das Mädchen in eine fantastische Welt. Gemeinsam mit dem Jungen geht es auf eine große Suche und kehrt schließlich zurück nach Hause. Dieser Band versammelt gleich drei wunderbare Geschichten über die Kraft der Fantasie.



Tipp: In den fantasievollen Illustrationen lässt sich viel entdecken. Seite für Seite kann ein anderes Kind zeigen und erzählen, was es besonders spannend findet.



Basteln

Eine Tür in eine fantastische Welt ...

Diese Idee des Buches lässt sich im Rahmen eines Malspiels aufgreifen. Es ist **auch für größere Gruppen** geeignet. Benötigt werden weiße Blätter, Bunt- und Filzstifte.



- Jedes Kind beginnt ein Bild und malt darauf eine Tür. Dann werden die Blätter zum nächsten Kind weitergegeben.
- Das Kind setzt das Bild fort: *Wohin könnte die Tür führen?* Es malt das Bild nach seinen Vorstellungen weiter. Nach einigen Minuten wird das Blatt zum nächsten Kind weitergegeben.
- Auf diese Weise wandern die Blätter einige Male von Kind zu Kind und werden immer weiter ausgestaltet.
- Zum Abschluss ... betrachten die Kinder ihre Bilder gemeinsam. *Was ist darauf zu sehen? In welche Welt würden die Kinder gern eintauchen?*



Eltern-Kind

Bilderbücher in allen Sprachen entdecken

Dieses Buch und weitere bildstarke Titel der Lese- und Medienbox können im Rahmen eines Familiennachmittags gemeinsam entdeckt werden.

- Laden Sie im Vorfeld die Familien ein. Verteilen Sie die Bücher im Raum und richten Sie verschiedene gemütliche Ecken zum Vorlesen oder gemeinsamen Betrachten der Bücher ein.
- An den verschiedenen Stationen können sich dann jeweils Erwachsene und Kinder zusammenfinden und die Bücher gemeinsam entdecken, vorlesen oder sich gegenseitig in den verschiedenen Familiensprachen erzählen.
- Daran lassen sich viele gemeinsame Aktionen anschließen. *Wie klingen die Sprachen für die Kinder?* Die Kinder können Wörter in mehreren Sprachen entdecken oder den eigenen Namen in unterschiedlichen Schriftzeichen schreiben.



ab **7**
Jahre

bis **5**
Kinder

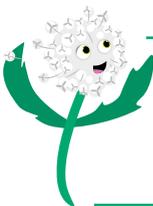
Unter meinen Füßen

Die Reise zum Mittelpunkt der Erde

© Prestel

Charlotte Guillain | Yuval Zommer (Illustration)

Dieses Buch lädt ein zu einer spannenden Entdeckungsreise unter die Erdoberfläche! Denn da ist jede Menge los, wie sich hier staunend erkunden lässt. Schicht für Schicht können die Kinder beim Betrachten des 2,50 m langen Leporellobuchs bis zum inneren Erdkern in die Tiefe steigen.



Tip: Lassen Sie die Kinder die Expeditionsleitung übernehmen. Was entdecken sie Seite für Seite? Was finden sie besonders spannend?



Entdecken

Wie Pflanzen im Boden wurzeln

Für diese Idee benötigen Sie leere und saubere Marmeladengläser, Erde und Samen von schnellwachsenden Pflanzen (z. B. Kräuter, Tomaten, Bohnen)

- Die Kinder füllen die Gläser mit Erde und platzieren die Samen dabei möglichst nah am Glasrand.
- In den nächsten Tagen und Wochen gießen sie die Erde (nicht zu viel!) und beobachten: *Wann können sie die ersten Wurzeln erkennen, und wie schnell wachsen sie?* Auf einem Papierstreifen markieren die Kinder das Tag für Tag.
- Wenn der Glasboden erreicht ist, können die Pflanzen umgetopft werden.



Bewegen

Hört ihr die Regenwürmer husten

Hört ihr die Regenwürmer husten?

Wie sie durchs dunkle Erdreich zieh'n.

Wie sie sich winden, um zu verschwinden
auf nimmer, nimmer wiederseh'n.

› *zweimal husten*

› *mit den Armen schlängelnde
Bewegungen machen*

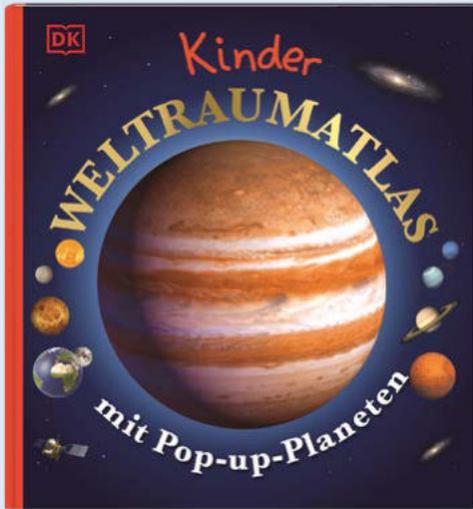
› *winken*

Und wo sie waren,
da ist ein Loch, Loch, Loch.

Und wenn sie wiederkommen,
ist es immer noch, noch, noch.

› *mit Daumen und Zeigefinger
ein Loch bilden, durch das
Loch sehen*

- Sprechen oder singen Sie die Verse zunächst mit den Bewegungen vor.
- Dann machen alle Kinder mit!
- *Tipp: Die Melodie finden Sie im Internet.*



ab **8**
Jahre

bis **5**
Kinder

Kinder-Weltraumatlas mit Pop-up-Planeten

© Dorling Kindersley

Auf geht's zu einer aufregenden Expedition in den Weltraum. Ob auf dem großen Pop-up-Modell unseres Sonnensystems oder den spannenden Infoseiten zu den einzelnen Planeten: Hier werden die unendlichen Weiten in ihrer ganzen Faszination erfahrbar.



Tipp: Beziehen Sie zum Einstieg das Vorwissen der Kinder mit ein. Lassen Sie sich zeigen und berichten, was die Kinder bereits über den Weltraum wissen.



Entdecken Die Mondphasen

Warum sehen wir den Mond im Lauf eines Monats immer wieder anders? Mit diesem einfachen Versuch lässt sich das erkunden. Sie benötigen eine Taschenlampe und einen Ball.

- Dunkeln Sie den Raum, falls möglich, etwas ab. Achten Sie darauf, dass die Kinder sich wohlfühlen.
- Ein Kind hält den Ball am ausgestreckten Arm vor sich. Der Ball ist der Mond.
- Ein anderes Kind steht in 3 bis 4 Metern Entfernung und leuchtet den Ball mit der Taschenlampe an. Das ist die Sonne.
- Zunächst steht das Kind mit dem Ball mit dem Rücken zur Taschenlampe. *Wo ist der Mond hell und wo dunkel?* Dann macht es jeweils eine Vierteldrehung gegen den Uhrzeigersinn. So werden Vollmond, abnehmender Mond, Neumond und zunehmender Mond erfahrbar.



Eltern-Kind Raumschiffe aus PET-Flaschen

Diese Bastelidee eignet sich gut als gemeinsame Familienaktion. Benötigt werden jeweils eine leere und saubere 0,5 l-PET-Flasche, Acrylfarbe, Kleber, Scheren, Tonkarton und Pinsel. Bringen Sie am besten ein vorbereitetes Beispiel mit.

- Zuerst wird die Plastikflasche komplett mit weißer Acrylfarbe bemalt. Gut trocknen lassen!
- Anschließend kann das Raumschiff mit bunten Streifen bemalt werden und auch der Verschluss eine neue Farbe bekommen. Die Gestaltung darf gern kreativ ausfallen!
- Dann noch aus Tonkarton Fenster und Flügel für das Raumschiff ausschneiden und aufkleben. Die Flammen des Antriebs ebenfalls aus Tonkarton ausschneiden und ankleben. Fertig!





ab 8
Jahre

bis 5
Kinder

Die Ninjas und der unsterbliche Kaiser

© Loewe

Stütze & Vorbach | Philipp Ach (Illustration)

Irgendwas stimmt nicht mit Kaiser Ohito – davon sind die Ninjas Naoto, Toru und Mari überzeugt. Denn der ungerechte Herrscher, unter dem sein Volk sehr leidet, scheint unsterblich zu sein. Zusammen kommen die drei Ninjas seinem Geheimnis auf die Spur.



Tipp: Ninjas sind für viele Kinder faszinierend. Beziehen Sie eventuell vorhandenes Vorwissen der Kinder über die japanischen Kämpfer*innen mit ein.



Bewegen

Ninja-Training

Ein Ninja zu werden, erfordert viel Training, denn neben Kampftechniken sind auch viele andere Fähigkeiten gefragt. Richten Sie verschiedene Stationen für ein Ninja-Training ein.



- Balance: auf einem Seil oder Klebestreifen auf dem Boden balancieren
- Geschick: über einen kleinen Karton springen
- Koordination: sich durch gespannte Wollfäden bewegen
- Kraft: Kniebeugen, Liegestütze oder andere einfache Übungen



Spielen

Ninja-Schatzsuche

Für diese Schatzsuche benötigen Sie verschiedene japanische Schriftzeichen auf Klebezetteln (z. B. siehe Abbildung unten).

- Verstecken Sie im Vorfeld einen Schatz, z. B. einen mit Goldpapier oder Alufolie umwickelten Tennisball.
- Kennzeichnen Sie mit den Schriftzeichen die Route zum Schatz.
- Jetzt lernen alle gemeinsam die mitgebrachten Schriftzeichen und ihre Bedeutung. *Wie unterscheiden sie sich? Wie werden sie ausgesprochen?*
- *Finden die angehenden Ninjas den Schatz?*
Dann dürfen die Kinder ihn selbst verstecken und sich gegenseitig auf Schatzsuche schicken.

左

Hidari

auf Deutsch: links

右

Migi

auf Deutsch: rechts



ab
9
Jahre

bis
3
Kinder

Der Eisbärprinz

© cbj

Maja Lunde | Hans Jørgen Sandnes (Illustration)

Die abenteuerlustige Liz verbindet eine tiefe Freundschaft mit dem weißen Bären. Sie spürt, dass er etwas ganz Besonderes ist. Die Graphic Novel basiert auf einem norwegischen Märchen.



Tipp: Die Geschichte lässt sich auch ganz ohne Sprachkenntnisse anhand der eindrucksvollen Bilder entdecken.



Bewegung

Verwunschen!

Dieses Bewegungsspiel eignet sich **auch für große Gruppen**. Benötigt wird ein Stöckchen oder Kochlöffel als Zauberstab.

- Die Kinder bewegen sich als Prinzessinnen und Prinzen durch den Raum.
- Ein Kind ist die böse Fee oder der böse Zauberer, schwingt den Zauberstab und verwandelt alle Kinder mit einem Zauberspruch in ein bestimmtes Tier oder einen Gegenstand.
- Nun müssen alle Kinder sich als dieses Tier weiter durch den Raum bewegen oder den Gegenstand pantomimisch darstellen, bis der Zauber durch nochmaliges Schwingen des Zauberstabs wieder aufgehoben wird.
- Dann ist das nächste Kind an der Reihe und darf alle anderen verzaubern.



Eltern-Kind

Prinzen- und Prinzessinnen-Porträts

Prinzessinnen und Prinzen sind ein verbindendes Element von Märchen aus vielen Ländern. Laden Sie die Familien ein, an dieser Aktion teilzunehmen. Stellen Sie weißes Papier, Wasserfarben, Pinsel, Bunt- und Filzstifte zur Verfügung.

- Wenn Sie im Vorfeld das Buch »Eisbärprinz« gemeinsam mit den Kindern betrachtet haben, können die Kinder ihren Familien zum Einstieg die Geschichte erzählen.
- *Welche Märchen oder Geschichten über Prinzessinnen und Prinzen gibt es in den Herkunftsländern der Kinder?*
- Gemeinsam gestalten die Familien Porträts einer Figur. Wenn sie möchten, können sie anhand der Bilder die zugehörigen Geschichten oder Märchen der Gruppe vorstellen.

Bildnachweis (Fotos und Illustrationen):

U1, U4: © minkadu Kommunikationsdesign Berlin

Seite 1: © Adobe Stock / Olha Tsiplyar

Seiten 9, 11, 13, 15, 19, 31: © Stiftung Lesen

Seite 7: © Adobe Stock/ylivdesign

Seite 17: © Adobe Stock / Omid Mahdawi

Seite 21: © Adobe Stock / Дарья Колпакова

Seite 23: © Adobe Stock / Stranger Man

Seite 25: © Adobe Stock / Dmitry Lobanov

Seite 27: © Adobe Stock / Seventyfour

Seite 29: © Adobe Stock / ExQuisine

Seite 33: © Adobe Stock / saiful

Bildnachweis (Bücher und Spiele):

Seiten 4, 6: © Dorling Kindersley

Seiten 4, 8: © Usborne

Seiten 4, 10: © Knesebeck

Seiten 4, 12: © Carlsen

Seiten 4, 14: © Don Bosco

Seiten 4, 16: © Amigo

Seiten 4, 18: © Schmidt Spiele

Seiten 4, 20: © Kosmos

Seiten 5, 22: © Aladin

Seiten 5, 24: © Windy

Seiten 5, 26: © Gerstenberg

Seiten 5, 28: © Prestel

Seiten 5, 30: © Dorling Kindersley

Seiten 5, 32: © Loewe

Seiten 5, 34: © cbj

Impressum

Herausgeberin:

Stiftung Lesen

Römerwall 40

55131 Mainz

www.stiftunglesen.de

Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas

Programme: Sabine Uehlein

Projektleitung: Tina Seibert | Ulrike Weber

Redaktion: Miriam Holstein | Wilke Bitter

Gestaltung: minkadu Kommunikationsdesign Berlin

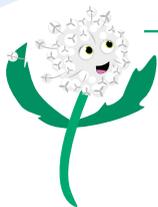
Druck: I.B. HEIM GmbH | Berliner Straße 1a | 55131 Mainz

Auflage: 1000

Mehr Informationen zum Projekt:

www.weilunslesenweiterbringt.de

© Stiftung Lesen, Mainz 2024



Hier finden Sie die Broschüre digital:

www.weilunslesenweiterbringt.de