Kinderbibliothek

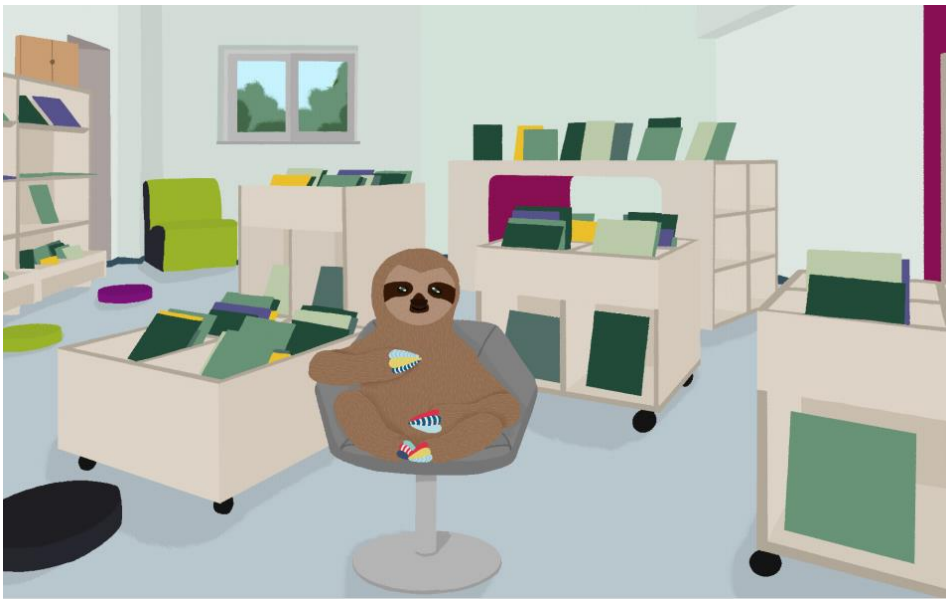
Angebote der Kinderbibliothek Offenbach für

Offenbacher Grundschulen

Stadtbibliothek

Offenbach am Main

OF



Ansprechpersonen

Sonja Elfe und Lisa Drechsler
stadtbibliothek.kinderbibliothek@offenbach.de
Telefon: 069/8065-2184

Anmeldung zu einer Veranstaltung unter folgendem Link

https://www.offenbach.de/bildung/stadtbibliothek/kinderbibliothek/anmeldung-klassenfuehrung_Kinderbibliothek.php

Angebote der Kinderbibliothek Offenbach für Grundschulen

Die Angebote orientieren sich an den im Kerncurriculum des Hessischen Kultusministeriums festgeschriebenen Kompetenzen für das Fach Deutsch (Primarstufe).

- Sprechen und Zuhören *(Mündlichkeit)*:
  Gespräche führen. Zuhören. Vorbereitete Redebeiträge leisten.

- Schreiben *(Schriftlichkeit)*:
  Texte allein und mit anderen planen, schreiben und überarbeiten. Das Schreiben für Lernprozesse nutzen.

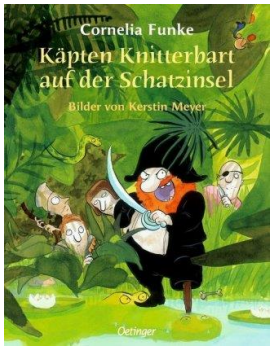
- Lesen und Rezipieren – mit literarischen und nichtliterarischen Texten/Medien umgehen *(Mündlichkeit und Schriftlichkeit)*:
  Lese-/Rezeptionserwartungen klären. Texte/Medien rezipieren. Mit Texten/Medien produktiv umgehen.

- Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren *(Sprache als Ordnung und System)*:
  Sprachliche Mittel reflektieren und verwenden. Grundlegende sprachliche Strukturen und Prinzipien reflektieren und verwenden.

Angebot	Titel	Klasse	Kompetenzbereich (Schwerpunkt)	Seite
Erste Einführung	Gespenster in der Kinderbibliothek *(Alternatives Thema: Henri, der Bücherdieb)*	**1**	Sprechen und Zuhören	*1*
Erste Einführung	Kinderinsel Bibliothekarien *(Alternatives Thema: Cowboys)*	**2**	Sprechen und Zuhören	*2*
Erste Einführung	Räuber Hotzenplotz	**3**	Sprechen und Zuhören	*3*
Erste Einführung	Ritter erkunden die Kinderbibliothek	**4**	Sprechen und Zuhören	*4*
Erste Einführung	Intensivklasse	**1 - 4**	Sprechen und Zuhören	*5*
Vertiefendes Angebot	FindeFix: Suchen und Recherchieren	**3 + 4**	Lesen und Rezipieren	*6*
Vertiefendes Angebot	Buch sucht Dich! Buch-Casting Veranstaltung	**4**	Lesen und Rezipieren	*7*
Digitale LeseWelt	Fiete – Das versunkene Schiff	**1**	Lesen und Rezipieren	*8*
Digitale LeseWelt	Bienenroboter	**1 + 2**	Lesen und Rezipieren	*9*
Digitale LeseWelt	Der Buchstabenfresser	**2**	Lesen und Rezipieren	*10*
Digitale LeseWelt	Monster Welt	**2 + 3**	Lesen und Rezipieren	*11*
Digitale LeseWelt	Zauberrallye mit Actionbound	**3 + 4**	Lesen und Rezipieren	*12*

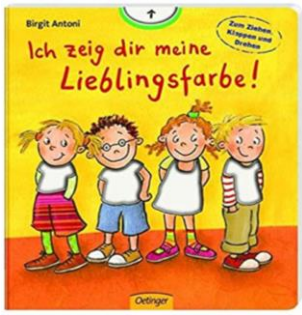
Angebot	Titel	Klasse	Kompetenzbereich (Schwerpunkt)	Seite
Digitale LeseWelt	Was ist denn hier passiert? Trickfilm erstellen	**3 + 4**	Lesen und Rezipieren	*13*
Digitale LeseWelt	Der kleine Wassermann	**3 + 4**	Lesen und Rezipieren	*14*
Digitale LeseWelt	Abenteuer Buch! Wir erstellen ein Bilderbuch	**3 + 4**	Lesen und Rezipieren	*15*
Sprache & Lesen	Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte	**1 + 2**	Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren	*16*
Sprache & Lesen	Die große Wörterfabrik	**1 + 2**	Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren	*17*
Unterrichts-themen	Waldtiere im Winter	**2**	Sprechen und Zuhören	*18*
Unterrichts-themen	Indianer	**2 + 3**	Sprechen und Zuhören	*19*
Unterrichts-themen	Märchen-Rallye	**3 + 4**	Schreiben	*20*
Unterrichts-themen	Ritter-Rallye	**3 + 4**	Schreiben	*21*

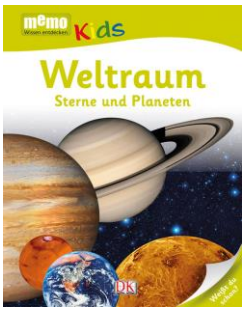
Erste Einführung 1. Klasse	Gespenster in der Kinderbibliothek
	„Gespenster gehen auch zur Schule“ von Dagmar Geisler *In der Gespenster-Schule lernt Benedikt viele tolle Tricks. Doch nicht alles klappt sofort. Er wird von den anderen gehänselt. Als die Schule in Gefahr gerät, kann er zeigen, dass er eine ganze Menge draufhat.*
Lerninhalte	Spielerische Heranführung an die Kinderbibliothek. Erstes Kennenlernen des Bestandes. Erklärung der Ausleihmodalitäten.
Lernziele	Freude und Interesse an Büchern und anderen Medien wecken. Erste Kenntnisse zum Medienangebot, der Aufstellung sowie der Ausleihe von Medien erwerben.
Methoden	Dialogorientiertes Vorlesen. Spielerische Elemente. Basteln.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören (Schwerpunkt). Lesen und Rezipieren. Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren.
Umsetzung	Bilderbuchkino. Medienangebot kennenlernen. Buchstabenspiel. Gespenster basteln. Selbständiges Erkunden der Bibliothek. **Dauer: ca. 1 Stunde 30 Minuten**
Alternatives Thema 	**„Henry, der Bücherdieb“** von Emily MacKenzie *Alle Hasen lieben Karotten und Salat. Nur Henri nicht, er liebt Bücher. Und zwar so sehr, dass er sie in fremden Häusern stibitzt. Als Arturs Lieblingsbuch fehlt, macht er sich auf die Suche nach dem Bücherdieb.*

Erste Einführung 2. Klasse	Kinderinsel Bibliothekarien
	**„Käpten Knitterbart auf der Schatzinsel“** von Cornelia Funke *Käpten Knitterbarts Mannschaft fischt Schimmelbrot, den verstoßenen Koch des Roten Bill, aus dem Meer. Er verrät, wo der Rote Bill mitsamt Mannschaft einen Goldschatz bewacht. Schon sind Knitterbart und die Seinen unterwegs.*
Lerninhalte	Spielerisches Kennenlernen der Kinderbibliothek. Erklärungen zum Bestand der Bibliothek (Bilderbücher, Erzählungen, Sachbücher). Erklärung der Ausleihmodalitäten.
Lernziele	Freude und Interesse an Büchern und anderen Medien wecken. Den Bestand der Bibliothek kennen lernen. Die Aufstellung der Bücher verstehen. Selbständiges Ausleihen der Medien.
Methoden	Dialogorientiertes Vorlesen. Bücher suchen. Spielerische Elemente.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören *(Schwerpunkt)*. Lesen und Rezipieren. Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren.
Umsetzung	Bilderbuchkino. Suchspiele. Erklärung der Ausleihmodalitäten. Ausgabe von Leseausweisen (Anmeldeformular erforderlich). Stöbern und Ausleihen. **Dauer: ca. 1 Stunde 45 Minuten**
Alternatives Thema 	**„Cowboy will nicht reiten“** von Anke Kuhl *Der Cowboy bevorzugt ein Fahrrad als Beförderungsmittel - aber eines Morgens steht ein Pferd in seinem Zimmer, und beim Abseilen durchs Fenster landet er auf dem Pferderücken.*

Erste Einführung 3. Klasse	Räuber Hotzenplotz
	„Räuber Hotzenplotz und die Mondrakete“ von Otfried Preußler *Räuber Hotzenplotz ist aus dem Gefängnis ausgebrochen. Schon wieder! Wachtmeister Dimpfelmoser ist außer sich. Wie konnte das passieren? Seppel und Kasperl wollen den Räuber wieder einfangen, und dann gleich auf den Mond schießen. Ob das mit ihrer Rakete aus Pappe und Klebeband funktioniert?*
Lerninhalte	Spielerisches Kennenlernen der Kinderbibliothek. Erklärungen zum Bestand der Bibliothek (erste Einführung in die Systematik). Erklärung der Ausleihmodalitäten.
Lernziele	Freude und Interesse an Büchern und anderen Medien erhalten und ausbauen. Die grundlegende Systematik der Bibliothek erkennen. Erfahren, dass in der Bibliothek Medien für Unterricht und Freizeit vorhanden sind. Bücher und andere Medien nach den eigenen Interessen finden und selbständig ausleihen.
Methoden	Dialogorientiertes Vorlesen. Suchaufgaben.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören *(Schwerpunkt)*. Lesen und Rezipieren. Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren.
Umsetzung	Bilderbuchkino. Räuber-Rätsel mit Suchaufgaben. Fragen zur Ausleihe. Ausgabe von Leseausweisen (Anmeldeformular erforderlich). Stöbern und Ausleihen. **Dauer: ca. 1 Stunde 45 Minuten**

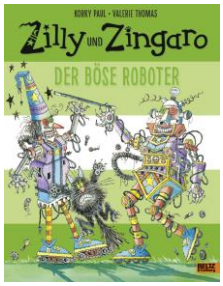
Erste Einführung 4. Klasse	Ritter erkunden die Kinderbibliothek
	„Ben und der böse Ritter Berthold“ von Ute Krause *Ben muss als Knecht auf der Burg des "Bösen Bertholds" schuften. Auf der Flucht wird er von Räubern aufgegriffen, die den Schatz des gemeinen Ritters erbeuten wollen.*
Lerninhalte	Orientierung in der Kinderbibliothek. Einführung in die Systematik der Bibliothek. Gezielte Suche nach Informationen in Büchern und im Internet. Erklärung der Ausleihmodalitäten.
Lernziele	Freude und Interesse an Büchern und anderen Medien erhalten und ausbauen. Selbständig Rechercheaufgaben erledigen. Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz.
Methoden	Dialogorientiertes Vorlesen. Quiz. Suchaufgaben.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören *(Schwerpunkt)*. Lesen und Rezipieren. Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren.
Umsetzung	Bilderbuchkino. Fragebögen mit Rechercheaufgaben und Quiz. Ausgabe von Leseausweisen (Anmeldeformular erforderlich). Stöbern und Ausleihen. **Dauer: ca. 1 Stunde 45 Minuten**

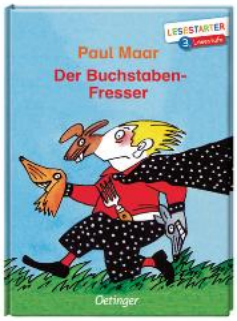
Erste Einführung	Intensivklasse 1. bis 4. Klasse
	**„Ich zeig dir meine Lieblingsfarbe“** von Birgit Antoni *Hier wird es bunt! Was ist deine Lieblingsfarbe? Rot wie das Feuerwehrauto oder die leckeren Kirschen? Bananengelb oder Erbsengrün? Blau wie der Himmel und das Meer? Auf jeder Doppelseite finden die Kinder Beispiele, die dazu anregen, weitere zu finden.*
Lerninhalte	Spielerisches Heranführen an die Kinderbibliothek. Erstes Kennenlernen des Bestandes.
Lernziele	Freude und Interesse an Büchern und anderen Medien wecken. Kenntnisse zum Medienangebot, der Aufstellung sowie der Ausleihe von Medien erwerben.
Methoden	Dialogorientiertes Vorlesen. Bücher suchen. Spielerische Elemente.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören
Umsetzung	Den Kindern wird ein Bilderbuchkino gezeigt. (Für die erste Stufe: „Ich zeig dir meine Lieblingsfarbe!“) Anschließend lernen sie die Angebote der Kinderbibliothek kennen. **Dauer: ca. 60 Minuten**
Anmerkung	Die Veranstaltung wird nach Rücksprache mit der Lehrkraft auf die Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler abgestimmt.

Vertiefendes Angebot	FindeFix: Suchen und Recherchieren 3. Klasse (zweites Halbjahr) und 4. Klasse
	Die Schülerinnen und Schüler arbeiten mit Sachbüchern aus der Reihe „Memo – Wissen entdecken – Kids“.
Lerninhalte	Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich Informationen zu unterschiedlichen Themen. Durch die Benutzung von Sachbüchern, Lexika, Wörterbüchern sowie einer Kindersuchmaschine trainieren die Kinder, sich selbständig Informationen zu erschließen.
Lernziele	Vermittlung von Informations-, Recherche- und Medienkompetenz. Den Sachbuchbestand für Grundschulkinder kennen lernen.
Methoden	Bearbeiten von Aufgaben in Kleingruppen. Selbständige Recherche in Büchern und anderen Medien.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Schreiben. Lesen und Rezipieren *(Schwerpunkt)*, sich mithilfe verschiedener Quellen sachorientiert informieren. Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren.
Umsetzung	Den Kindern werden ein Sachbilderbuch, Sachbücher aus der Reihe M*emo Kids* und die Kindersuchmaschine Blinde Kuh vorgestellt. Anschließend arbeiten sie in Kleingruppen. **Dauer: ca. 2 Stunden**

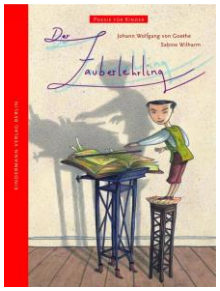
Vertiefendes Angebot	Buch sucht Dich! Buch-Casting Veranstaltung 4. Klasse
Lerninhalte	Den Schülerinnen und Schülern werden Lesestrategien vermittelt, wie sie einen ersten Eindruck von einem unbekannten Buch erhalten.
Lernziele	Lesemotivation entwickeln. Leselust fördern. Vermittlung von Lesestrategien.
Methoden	Präsentation und Gruppenarbeit.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Schreiben. Lesen und Rezipieren *(Schwerpunkt)*. Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren.
Umsetzung	Die Schüler/innen präsentieren beliebte Erzählungen und Sachbücher der Kinderbibliothek. Sie wählen aus den vorgestellten Titeln in mehreren Runden das beliebteste Buch aus. **Dauer: ca. 45 Minuten**

Digitale LeseWelt	Fiete – Das versunkene Schiff 1. Klasse
	„Fiete – Das versunkene Schiff“ von Ahoiii *Die Freunde Hinnerk, Hein und Fiete beschließen, das am Meeresgrund liegende Schiff des alten Leuchtturmwärters zu bergen. Jeder packt das Nötigste ein und gemeinsam fahren sie aufs weite Meer. Mit Angel und Seilwinde lässt sich das gefundene Schiff nicht bergen. Doch da hat Fiete eine Idee.*
Lerninhalte	Den Schülerinnen und Schülern wird das Bilderbuchkino „Fiete – Das versunkene Schiff“ vorgeführt. Beim Fotografieren von „Meeresgegenständen“ lernen die Kinder die Angebote der Bibliothek kennen. Selbständiges Erkunden der App „Fiete Match“.
Lernziele	Digitale Kompetenz und Lesekompetenz fördern. Kreativer Umgang mit digitalen Medien. Angebote der Kinderbibliothek kennen lernen.
Methoden	Dialogorientiertes Vorlesen. Arbeiten mit dem iPad. Sprachspiele. Bastelarbeit.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Lesen und Rezipieren *(Schwerpunkt)*, mit Texten/Medien produktiv umgehen. Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren.
Umsetzung	Nach dem Vorlesen der Geschichte begeben sich die Kinder auf eine Schatzsuche, arbeiten kreativ mit dem iPad und erkunden die App. **Dauer: ca. 1 Stunde 30 Minuten**

Digitale LeseWelt	Bienenroboter (Bee-Bot) 1. und 2. Klasse
	**„Zilly und Zingaro – der böse Roboter“** von Paul Korky *Als Zilly ihren gebastelten Bären in einen Roboter verzaubert, bekommt sie richtig Ärger. Denn der nimmt ihr den Zauberstab ab, macht auch sie zur Roboterin - und schließlich kann nur eine List von Kater Zingaro helfen, Zilly und ihr Haus zu retten.*
Lerninhalte	Vorführen des Bilderbuchkinos. Erste Informationen zu den Themen Roboter und Programmieren. Arbeiten mit den Bienenrobotern.
Lernziele	Freude an Büchern und am Vorlesen fördern. Wissensvermittlung zu den Themen Roboter und Programmierung. Ersten Einblick in das Programmieren mit Hilfe von Codes erhalten. Lernen durch Ausprobieren der Bienenroboter.
Methoden 	Vorlesen. Mitmachen. Einsatz der Bienenroboter. **Bienenroboter (Bee-Bot)** Die Kinder lernen eine Abfolge von Befehlen (Codes) in den Bienenroboter einzugeben, so dass dieser zu einem vorher bestimmten Punkt gelangt. (Eingabe von Befehlen: einen Schritt vorwärts, einen Schritt rückwärts, links drehen, rechts drehen)
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Lesen und Rezipieren *(Schwerpunkt)*, mit Texten/Medien produktiv umgehen.
Umsetzung	Bilderbuchkino. Informationen zum Thema Roboter. Bienenroboter ausprobieren. Malen und basteln. **Dauer: ca. 2 Stunden**

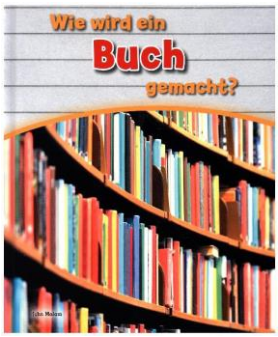
Digitale LeseWelt	Der Buchstabenfresser 2. Klasse
	**„Der Buchstabenfresser“** von Paul Maar *Ein Buchstabenfresser verwandelt die Dinge ringsum: aus einer Schale wird Schule, aus Schule werden Schuhe, aus einer Dose eine Hose.... Aber das müssen Claudia und ihre Eltern ja erst mal verstehen!*
Lerninhalte	Vorführen des Bilderbuchkinos „Der Buchstaben-fresser“. Verschiedene Sprachspiele mit dem Buchstabenfresser. Die Kinder erarbeiten selbständig einen kleinen Trickfilm, bei dem der Buchstabenfresser ein Wort auffrisst.
Lernziele	Digitale Kompetenz und Lesekompetenz fördern. Kreativer Umgang mit digitalen Medien.
Methoden	Dialogorientiertes Vorlesen. Selbständiges Erstellen eines Trickfilms (Stop Motion). Sprachspiele. Bastelarbeit.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Lesen und Rezipieren *(Schwerpunkt)*, mit Texten/Medien produktiv umgehen. Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren.
Umsetzung	Nach dem Vorlesen der Geschichte von Paul Maar und den Sprachspielen erstellen die Kinder einen Trickfilm. **Dauer: ca. 2 Stunden**
Anmerkung	Klassensatz „Der Buchstabenfresser“ vorhanden.

Digitale LeseWelt	Monster Welt 2. und 3. Klasse
	„Drei miese, fiese Kerle“ von Paul Maar *Drei miese Kerle - es sind ein wüstes Gespenst, ein dickes Ungeheuer und ein bleicher Nachtmahr - erschrecken die vorbeikommenden Wanderer. Konrad will sie besiegen.*
Lerninhalte	Den Schülerinnen und Schülern wird das Bilderbuchkino „Drei miese, fiese Kerle“ gezeigt. Die Kinder erkunden selbständig die App „Monsters Behave!“, die kleine Reim- und Monsterspiele enthält. Die Kinder fotografieren mit dem iPad das Monster in der Kinderbibliothek (Monsterversteckspiel).
Lernziele	Digitale Kompetenz und Lesekompetenz fördern. Kreativer Umgang mit digitalen Medien.
Methoden	Dialogorientiertes Vorlesen. Arbeiten mit dem iPad. Sprachspiele. Basteln.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Lesen und Rezipieren *(Schwerpunkt)*, mit Texten/Medien produktiv umgehen. Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren.
Umsetzung	Nach dem Vorlesen der Geschichte arbeiten die Kinder selbständig mit dem iPad und der App „Monsters Behave!“. **Dauer: ca. 2 Stunden**

Digitale LeseWelt	Zauberrallye mit Actionbound (3. und 4. Klasse)
	**„Der Zauberlehrling“** von Johann Wolfgang von Goethe *Goethes berühmtes Gedicht vom Zauberlehrling, der die Geister ruft und dann nicht weiß, wie er sie los werden soll. Fantasievoll, spannend und witzig illustriert.*
Lerninhalte	Die Kinder gehen mit der App *Actionbound* (interaktive Rallye) auf Entdeckungstour durch die Kinderbibliothek. Dabei erschließen sie sich die Angebote der Kinderbibliothek multimedial, indem sie Video-, Ton- und Bildaufnahmen einsetzen. Fragen zur Bibliothek werden digital in *Actionbound* beantwortet.
Lernziele	Kreativ mit digitalen Medien umgehen. Vermittlung von digitaler Kompetenz. Spielerisch die Angebote der Kinderbibliothek kennenlernen.
Methoden	Arbeiten in Kleingruppen. Vorlesen.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Lesen und Rezipieren *(Schwerpunkt)*, mit Texten/Medien produktiv umgehen.
Umsetzung	Den Kindern wird das Bilderbuchkino „Der Zauber-lehrling“ vorgelesen. Anschließend arbeiten sie mit der App Actionbound. **Dauer: ca. 2 Stunden.**

Digitale LeseWelt	Was ist denn hier passiert? Trickfilm erstellen 3. und 4. Klasse
	„Was ist denn hier passiert?“ von Julia Neuhaus *Was macht ein mit Graffiti besprühter Astronaut im Weltall? Warum fliegt eine Oma in ihrem Auto über die Dächer der Stadt? Nachdem die Kinder der eigenen Fantasie freien Lauf gelassen haben, sehen sie sich einen Trickfilm an, um zu erfahren, was wirklich passiert ist.*
Lerninhalte	Vorführen des Bilderbuchkinos „Was ist denn hier passiert!“. Zu dem Buch gehören kleine Trickfilme, die ebenfalls gezeigt werden. Anschließend erarbeiten die Kinder selbständig einen eigenen Trickfilm.
Lernziele	Kreativ mit digitalen Medien umgehen. Freude an Geschichten wecken.
Methoden	Dialogorientiertes Vorlesen. Selbständiges Erstellen eines Trickfilmes (Stop Motion). Kreatives Erstellen der „Filmkulisse“.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Lesen und Rezipieren *(Schwerpunkt)*, mit Texten/Medien produktiv umgehen.
Umsetzung	Nach dem Vorlesen erstellen die Kinder den Trickfilm. **Dauer: ca. 2 Stunden 30 Minuten**

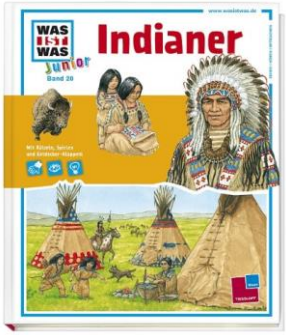
Digitale LeseWelt	Der kleine Wassermann 3. und 4. Klasse
	„Der kleine Wassermann – Frühling im Mühlenweiher“ von Otfried Preußler *Es ist Frühling geworden und der kleine Wassermann erlebt neue Abenteuer mit seinem Freund, dem alten Karpfen Cyprinus, vier frechen Fröschen und einem großen Hund.*
Lerninhalte	Vorführen des Bilderbuchkinos „Der kleine Wassermann – Frühling im Mühlenweiher. Wortspiel mit Nomen, Adjektiven und Gegensatzpaaren. Vertiefung der Geschichte mit der App Actionbound (interaktive Rallye).
Lernziele	Digitale Kompetenz und Lesekompetenz fördern. Kreativer Umgang mit digitalen Medien.
Methoden	Dialogorientiertes Vorlesen. Arbeiten mit dem iPad. Wortspiel. Bastelarbeit.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Lesen und Rezipieren *(Schwerpunkt)*, mit Texten/Medien produktiv umgehen. Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren.
Umsetzung	Nach dem Vorlesen der Geschichte und dem Wortspiel arbeiten die Kinder selbständig mit der App Actionbound. **Dauer: ca. 2 Stunden**

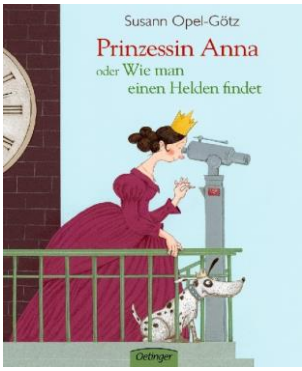
Digitale LeseWelt	Abenteuer Buch! Wir erstellen ein Bilderbuch 3. und 4. Klasse
	***„Wie wird ein Buch gemacht?“*** *Dieses Sachbuch beschäftigt sich mit der Herstellung von Büchern. Die Kinder erfahren, woher die Ideen für Bücher kommen, welche Rolle der Verlag spielt, wie ein Buch gestaltet wird, und wie es schließlich gedruckt und verkauft wird.*
Lerninhalte	Den Kindern wird das Buch „Wie wird ein Buch gemacht?“ vorgestellt. Anschließend erstellen sie auf unterschiedliche Weise eigene Bücher, indem sie kurze Geschichten illustrieren. Die Kinder erstellen selbständig ein Buch am iPad mit der App *Book Creator* und gestalten ein klassisches Buch aus Papier.
Lernziele	Interesse an dem Medium Buch und der kreativen Arbeit mit Geschichten wecken.
Methoden	Vorlesen. Kreatives Erstellen einer Bildergeschichte. Arbeit an den iPads.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Schreiben, Lesen und Rezipieren *(Schwerpunkt)*, mit Texten/Medien produktiv umgehen.
Umsetzung	Nach dem theoretischen Teil werden die Kinder selbst kreativ und erstellen die Bilder zu einer kurzen Geschichte. Das Ergebnis kann auf Wunsch digital übermittelt werden. **Dauer: ca. 2 Stunden 30 Minuten**

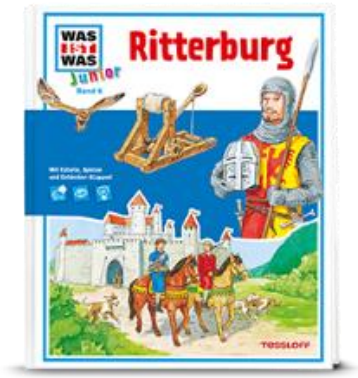
Sprache & Lesen	Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte 1. und 2. Klasse
	„Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte“ von Martin Baltscheit Bevor er sie küsst, soll der Löwe der schönen Löwin unbedingt einen Brief schreiben. Da er nicht weiß, wie das geht, bittet er Affe, Nilpferd und Giraffe, ihm zu helfen. Doch was sie schreiben, gefällt dem Löwen keineswegs.
Lerninhalte	Vorlesen der Geschichte. Das Erzählte wird durch Spiele und Fragen zum Text vertieft.
Lernziele	Lesemotivation. Lust am Lesen und Schreiben wecken. Freude an Geschichten und Sprache fördern.
Methoden	Vorlesen. Buchstabenspiel. Basteln.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Lesen und Rezipieren. Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren *(Schwerpunkt)*, mit Wörtern, Sätzen und Texten spielerisch umgehen.
Umsetzung	Vorlesen der Geschichte. Spielerische und kreative Umsetzung des Textes. **Dauer: ca. 1 Stunde 30 Minuten**
Anmerkung	Klassensatz „Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte“ vorhanden.

Sprache & Lesen	Die große Wörterfabrik 1. und 2. Klasse
	„Die große Wörterfabrik“ von Agnès de Lestrade *Es gibt ein Land, in dem die Menschen fast gar nicht reden. In diesem sonderbaren Land muss man die Wörter kaufen und sie schlucken, um sie aussprechen zu können. Eine poetische Geschichte über den Wert der Liebe und der Sprache, voller intensiver Bildstimmungen.*
Lerninhalte	Auf der Grundlage des Buches „Die große Wörterfabrik“ wird mit Sprache, Wörtern und Buchstaben experimentiert. Die Kinder erkunden selbständig die App „Die große Wörterfabrik“.
Lernziele	Freude an der Sprache, Buchstaben und Geschichten fördern.
Methoden	Vorlesen. Buchstabenspiel. Malen und basteln.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Lesen und Rezipieren. Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren *(Schwerpunkt)*, mit Wörtern, Sätzen und Texten spielerisch umgehen.
Umsetzung	Bilderbuchkino. Spielerische und kreative Umsetzung der Geschichte. Ausprobieren der App „Die große Wörterfabrik“. **Dauer: ca. 1 Stunde 30 Minuten**
Anmerkung	Klassensatz „Die große Wörterfabrik“ vorhanden.

Veranstaltungen zu Unterrichtsthemen	Waldtiere im Winter 2. Klasse
	„Geheimnisvoller Besuch im Winterwald“ von Carl R. Sams *Nach einem Schneesturm taucht plötzlich ein unbekanntes Wesen im Wald auf: ein schneeweißes junges Reh mit blauen Augen. Was ist das für ein Tier? Wo kommt es her? Die Tiere des Waldes sind neugierig und entdecken in dem Tier ein zauberhaftes Wintergeheimnis.*
Lerninhalte	Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene Waldtiere und deren Überwinterungsstrategien kennen.
Lernziele	Die Kinder verstehen, was Winteraktivität, Winterruhe, Winterschlaf und Winterstarre bedeuten.
Methoden	Vorlesen. Gruppenarbeit. Bearbeiten von Aufgabenblättern. Spielerische Elemente. Basteln.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören *(Schwerpunkt)*. Schreiben.
Umsetzung	Vorstellen eines Sachbuches und des Bilderbuches „Geheimnisvoller Besuch im Winterwald“. Bearbeiten der Aufgabenblätter. Bewegungsspiel. Basteln des Legekreises „Tiere im Winter“. **Dauer: ca. 2 Stunden**

Veranstaltungen zu Unterrichtsthemen	Indianer 2. und 3. Klasse
	**„Was ist was Junior – Indianer“** *Wo lebten die Indianer? Wie sah ein Indianerdorf aus? Was geschah bei der Bisonjagd? Was mussten Indianerkinder lernen? Das Buch liefert altersgerechte Antworten auf diese spannenden Fragen.*
Lerninhalte	Wissenswertes aus der Welt der Indianer.
Lernziele	Spielerische Heranführung an das Thema „Indianer“ auf Grundlage des Buches „Was ist was Junior – Indianer“.
Methoden	Vorlesen. Quiz. Spielerische Elemente. Basteln.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören *(Schwerpunkt)*.
Umsetzung	Bilderbuchkino „Was ist was Junior – Indianer“. Spielerische Elemente (Quiz, Rätsel, Tanz). Basteln eines Kopfschmucks mit Federn. **Dauer: ca. 1 Stunde 30 Minuten**
Anmerkung	Themenkiste „Indianer“ vorhanden.

Veranstaltungen zu Unterrichtsthemen	Märchen-Rallye 3. und 4. Klasse
	**„Prinzessin Anna oder wie man einen Helden findet“** von Susann Opel-Götz *Als der alte König in Rente geht, bekommt Prinzessin Anna vom ihm das halbe Königreich. Die andere Hälfte ist für den Helden bestimmt, der sie retten und heiraten wird. Doch erstens will Anna keinen Helden, und zweitens findet sie keinen!*
Lerninhalte	Die Schülerinnen und Schüler lernen an abwechslungsreichen Stationen verschiedene Märchen kennen.
Lernziele	Freude an Märchen entwickeln und vertiefen. Antworten schriftlich formulieren. Lesemotivation entwickeln, Leselust fördern. Sinnverstehendes Lesen üben. Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz.
Methoden	Vorlesen. Lernen an Stationen. Recherche in Büchern und anderen Medien.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Schreiben *(Schwerpunkt)*. Lesen und Rezipieren.
Umsetzung	Bilderbuchkino. Märchenrallye (Arbeiten an Stationen). Stöbern und Ausleihen. **Dauer: 2 Stunden**
Anmerkung	Themenkiste „Märchen“ vorhanden.

Veranstaltungen zu Unterrichtsthemen	Ritter-Rallye
	**„Was ist was Junior – Ritterburg“** *Konnten Ritter lesen und schreiben? Wie wurde man ein Ritter? Wie lebte man auf der Burg? Welche Waffen trug ein Ritter? Was geschah bei einer Belagerung? Diese Fragen und viele mehr beantwortet dieses Sachbuch aus der Reihe „Was ist was Junior“.*
Lerninhalte	Die Schülerinnen und Schüler lernen an verschiedenen Stationen Wissenswertes zum Thema Ritter.
Lernziele	Wissen zum Thema Ritter spielerisch vertiefen. Antworten schriftlich formulieren. Textverständnis trainieren. Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz.
Methoden	Vorlesen. Lernen an Stationen. Recherche in Büchern und im Internet.
Kompetenzbereiche	Sprechen und Zuhören. Schreiben *(Schwerpunkt)*. Lesen und Rezipieren.
Umsetzung	Bilderbuchkino „Was ist was Junior – Ritterburg“. Stationenarbeit. **Dauer: ca. 1 Stunde 45 Minuten.**
Anmerkung	Themenkiste „Ritter“ vorhanden.

Termine und Notizen:

Stadtbibliothek Offenbach - Kinderbibliothek
Herrnstraße 59
63065 Offenbach am Main
Tel. 069/8065-2886

stadtbibliothek.kinderbibliothek@offenbach.de
www.offenbach.de/stadtbibliothek