

"Anna ist weg" - Klassenführungskonzept für die Grundschule

Zielgruppe: Grundschulklassen
Max. Teilnehmerzahl: 1 Schulklasse
Dauer: ca. ½ Vormittag



Grundidee

Die "Bücherwürmin Anna" ist verschwunden, und die Kinder sollen sie suchen. Sie werden dabei zu verschiedenen Medien und Stellen in der Bibliothek geschickt und müssen unterwegs Medien einsammeln. So lernen sie den neuen Ort Kinderbibliothek spielerisch kennen.

Material

- 1 Bücherwurm (ekz): "Bücherwürmin Anna"
- 6 Bücherwürmer im Wurmhaus für "Familie Bücherwurm" (ein Haus auf Karton malen und die Würmer in die Fenster kleben)
- pro Station 3 verschiedenfarbige Spiel-Chips, Muscheln o.ä. (bei 12 Stationen 12 x 3 verschiedene Chips)
- 1 Begrüßungsbrief im Umschlag ("AN KINDER IN DER BIBLIOTHEK": Der Inhalt des Briefs verrät, dass die "Bücherwürmin Anna" verschwunden sei und die Kinder sie bitte suchen sollten; ein erster Hinweis sei an der Informationstheke bei "Familie Bücherwurm" zu finden. Gezeichnet, Familie Bücherwurm)
- 1 Nachricht am Bücherwurmhaus (Der Inhalt des Briefs sagt, dass sich die Kinder in 3 Gruppen aufteilen sollten, um getrennt nach Anna zu suchen und dass sie dabei ein paar schwierige Aufgaben lösen müssten. Viel Glück)
- 3 x 12 Nachrichten in Umschlägen für die 3 Gruppen (die Umschläge enthalten die Aufgaben, die an den 12 Stationen zu erfüllen sind, d.h. pro Station gibt es drei gleiche Nachrichten (möglichst für jede Gruppe eine eigene Umschlagfarbe, entsprechend der Chipfarben))
- 3 Körbe o.ä. zum Einsammeln der Gegenstände
- 3-4 kleine Preise (z.B. kleine Tütchen Gummibärchen)
- 3-4 Teebeutel

Vorbereitung

- Bilderbuchecke frei räumen
- Bücherwurm in einem Bilderbuchtrog verstecken!!!
- Die Nachrichten mit den Aufgaben und die Chips/Muscheln an den Stationen verstecken
- Teebeutel an der Verbuchungstheke verstecken
- Wurmhaus mit dem 2. Brief an der Informationstheke aufhängen
- Körbe und die ersten Nachrichten für die Mannschaften an der Informationstheke deponieren
- Begrüßungsbrief bereit halten

Durchführung

Die Nacht ist als ein Zauberkurs an der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei konzipiert. Die Schüler müssen verschiedene Prüfungen bestehen und Zaubern lernen, um an der Schule aufgenommen zu werden.

Einführung

Nach der Begrüßung der Kinder leitet man das Spiel ein: "Ich habe heute morgen beim Aufräumen Post im Regal gefunden. Wer kann denn mal vorlesen, was da drauf steht?" ("AN KINDER IN DER BIBLIOTHEK")

Da die Kinder meist über das Wort 'Bibliothek' stolpern, kann man den Begriff erst mal erklären bzw. erklären lassen.

Dann fragt man nach anderen Orten mit vielen Büchern (z.B. Buchhandlung) und was der Unterschied sei. (Ausleihen - Kaufen)

Man lässt den Brief von einem Kind vorlesen und den Rest der Klasse den Inhalt wiederholen. Dann fragt man, was die Informationstheke sei und woran man sie erkenne.

Erste Gruppenphase - Suchspiel

Jetzt geht es gemeinsam zur Informationstheke, an der "Familie Bücherwurm" gesucht wird.

Wenn die Kinder die Nachricht am Wurmhaus gefunden haben, lässt man diese vorlesen. Dann werden die Kinder in drei Gruppen eingeteilt.

Jede Gruppe bekommt einen Korb mit einem neuen Brief mit ihrer 1. Aufgabe. Die Gruppen gehen nun von Station zu Station und müssen unterwegs Chips bzw. Muscheln in einer Farbe und verschiedene Medien einsammeln.

Mit jeder Gruppe geht 1 Erwachsener (BibliotheksmitarbeiterIn, LehrerIn, begleitende Eltern) mit, der beim Lesen etc. hilft und aufpasst, dass die Kinder zusammen bleiben.

Die Gruppen starten an verschiedenen Punkten mit etwas Abstand (Station 1, Station 5 und Station 9) und müssen alle die gleichen Stationen abarbeiten. Sie werden dort jeweils von den Begleitern weitergeleitet.

Damit klar ist, wann alle Stationen durchlaufen sind, müssen die Chips zur Kontrolle eingesammelt werden. Sind 12 zusammen, ist Endstation in der Bilderbuchecke.

Mögliche Stationen und Aufgaben:

(Die Stationen und Aufgaben müssen natürlich der Aufstellung in der eigenen Kinderbibliothek angepasst werden.)

1. Erstes Lesealter

Sucht ein Buch auf dem "Sonne, Mond und Sterne" steht und legt es in Euren Korb.

2. Spiele

Nimmt ein Huhn aus dem Spiel "Zicke-Zacke-Hühnerkacke" mit.

3. Kassetten

Schaut Euch die Kassetten mal genau an. Legt eine Kassette in Euren Korb, auf der "Kinderlieder" steht.

4. Computer

Wer ist auf den zwei Bildern hier bei den Computern an der Wand zu sehen? Nehmt Euch einen Stift und einen Zettel und schreibt es auf.

5. Krimis

Sucht einen Krimi, den der Schriftsteller Alfred Hitchcock geschrieben hat und legt ihn in Euren Korb.

6. Information

Nehmt einen Zettel mit dem Programm für das "Kinderkuschelkino" mit.

7. Verbuchungstheke

Teebeutelweitwurf

8. Video

Sucht Euch gemeinsam ein Video oder eine DVD aus, die Euch gut gefällt. Legt sie in Euren Korb.

9. "Was ist was"-Bücher

Findet heraus, welchen Titel das "Was ist was"-Buch Nummer 10 hat. Ihr könnt dafür zum Beispiel auf der Rückseite eines anderen Bandes nachsehen. Nehmt dann irgendein "Was ist was"-Buch mit.

10. CD-ROMs

Sucht Euch eine CD-ROM aus und nehmt sie mit.

11.a. Weihnachten

Sucht nach einem Weihnachtsbuch mit Anleitungen zum Basteln und nehmt es mit.

11.b. Ostern (wenn "Weihnachten" leer ist)

Sucht nach einem Osterbuch mit Anleitungen zum Basteln und nehmt es mit.

12. Zeitschriften

Legt eine "Geolino" oder eine "Stafette" in Euren Korb.

Endtreffpunkt ist die Bilderbuchecke. Dort fragt man die Kinder, ob Anna gefunden wurde, und wo sie überall gewesen seien.

"Wo wurde noch nicht nachgesehen?" Bei den Bilderbüchern! Dort lässt man alle zusammen suchen bis Anna gefunden ist.

(Wir haben in der Anfangszeit mit 6 Stationen gespielt, das erwies sich aber schnell als zu wenig, wenn Gruppen schneller als die anderen waren, und es kam zu Staus. Man sollte die Kinder die Nachrichten selbst vorlesen lassen und nur im Notfall etwas helfen. Meist sind sie ganz wild auf´s Vorlesen, und es klappt auch meistens gut.)

Zweite Gruppenphase - Erklärungsrunde

Nun werden anhand der eingesammelten Medien die Aufstellung, Signaturen bzw. Interessenkreise und die verschiedenen Medienarten und ihre Besonderheiten (z.B. Alter bei Videos) erklärt. Dann können die Kinder noch Fragen stellen.

Dritte Gruppenphase - Stöberphase

Nach einer eventuellen Frühstückspause können die Kinder Medien zum Entleihen aussuchen (Anzahl vereinbaren).

Abschluss - Ausleihe

Zu einem vereinbarten Zeitpunkt oder auf Zuruf treffen sich alle noch einmal in der Bilderbuchecke.

Nun werden noch die Ausleihe erklärt und die Preise an die Kinder verteilt, die die Teebeutel am weitesten geworfen haben (oder der Gerechtigkeit wegen an alle Kinder*).

Zum Schluss können die Kinder ihre ausgesuchten Medien an der Verbuchungstheke ausleihen, und wir verabschieden uns voneinander.

* Anmerkung des IfaK

Ansprechpartner:

Stadtbibliothek Solingen
Kinder- und Jugendbibliothek
Sandra Kügler
Mummstr. 10
42651 Solingen

Tel:0212/290-3214

E-mail: S.Kuegler@solingen.de