



## **Kunterbunte Reise durch den Bücherdschungel**

### **Ablauf der einzelnen Termine**

#### **1. Einführungstag**

Nach der Begrüßung wird mit Hilfe einer PowerPoint-Präsentation das Programm der folgenden Wochen vorgestellt. Außerdem wird den Kindern gezeigt und erklärt, wie eine Bibliothek funktioniert. Im Anschluss wird ein Bilderbuchkino gezeigt und ein erstes Kennenlernen der Bibliothek ermöglicht.

#### **2. Die Buchstabeneisenbahn**

Begrüßung wie beim 1. Termin

Wieder wird ein Bilderbuchkino zur Einführung gezeigt.

An einer Moderationstafel wurde vorab die Buchstabeneisenbahn befestigt. Die Schüler\*innen nehmen sich laminierte Anlautkarten von einem Tisch und werden von einer/m Mitarbeiter\*in der Bibliothek gefragt, welche Karte zum Beispiel zum Buchstaben „A“ gehört. Das Kind, das die passende Karte hat, legt die Karte auf einen Tisch. Ein\*e Mitarbeiter\*in befestigt diese an der richtigen Stelle der Eisenbahn an der Moderationstafel.

#### **3. Schriftzeichen aus anderen Ländern / Blindenschrift**

Begrüßung wie beim 1. Termin

Wieder wird ein Bilderbuchkino zur Einführung gezeigt.

In einem Körbchen liegen laminierte Blindenalphabete, die die Kinder entnehmen können, um diese Schrift zu erfühlen. Anschließend werden die Alphabete wieder eingesammelt.

Jedes Kind erhält ein Lesezeichen mit seinem Namen in Hieroglyphenschrift. Die vorbereiteten Lesezeichen werden durch die Lehrkraft an die Kinder verteilt, die diese ausmalen. Anschließend werden auch die Lesezeichen in einem Körbchen gesammelt und laminiert. Verteilt werden die Lesezeichen in der Schule.

#### **4. Sachbücher erleben**

Begrüßung wie beim 1. Termin

Es wird ein Bücher-Memory gespielt.

Schüler\*innen der 2.- 4. Klasse betrachten im Zweier-Team jeweils ein Sachbuch und stellen es im Anschluss den Mitschülern vor.

Erstklässler erhalten stattdessen Zeit zum Stöbern.

#### **5. Wo ist was in der Kinderbibliothek**

Begrüßung wie beim 1. Termin

Die Kinder sitzen auf dem Podest in der Kinderbibliothek und ihnen werden die Bibliotheksregeln erklärt. Damit sich die Kinder anschließend in der Bibliothek zurechtfinden, wird ihnen auf der Leinwand ein Lageplan der Bibliothek mit den einzelnen Standorten gezeigt.

Zum Abschluss wird ein Bilderbuchkino gezeigt.

#### **6. Programmierung der Blue-Bot**

Begrüßung wie beim 1. Termin

Der Roboter (Blue-Bot) fährt auf einer am Boden liegenden Matte mit kinderbibliotheksbezogenen Symbolen. Der Roboter soll von den Kindern so programmiert werden, dass dieser auf das gewünschte Symbol fährt.

Auf diese Art lernen die Kinder spielerisch das Leitsystem der Kinderbibliothek kennen und machen unbewusst erste Schritte in Richtung Programmierung.

Die Bedienung der Blue-Bot wird mit Hilfe einer Präsentation per Beamer erklärt.

#### **7. Bibliothekstasche bemalen**

Die Kinder bemalen eine Stofftasche, in die sie die Medien aus der Bibliothek legen können, wenn sie sich etwas ausleihen. Deshalb sollten sie ihren Namen auf die Tasche schreiben oder malen.

## 8. Abschluss

Begrüßung wie beim 1. Termin.

In einem Kahoot-Quiz (Einteilung in Zweier- oder Dreiergruppen) zeigen die Kinder, was sie über die Bibliothek erfahren und gelernt haben. Danach werden die Urkunden und Lesekarten an die Kinder überreicht. Im Anschluss besteht die Gelegenheit, die Bibliothek nach eigenem Interesse zu erkunden. Zum Abschluss dürfen die Kinder die neuen Leseausweise das erste Mal benutzen und über den Selbstverbucher ausleihen.

Die „Kunterbunte Reise durch den Bücherdschunzel“ wird als Miniprojekt für vier Projektklassen angeboten von:

Stadtbibliothek / Kinderbibliothek  
Hanse Carré  
2. Etage  
Bgm.-Smidt-Str. 10  
27568 Bremerhaven

Telefon: 0471 590-2562

E-Mail: [sonja.schmidt@magistrat.bremerhaven.de](mailto:sonja.schmidt@magistrat.bremerhaven.de)

Internet: [www.bremerhaven.de](http://www.bremerhaven.de)

