



**Leseclubs - mit Freu(n)den lesen  
Weiterbildung für Betreuer/innen**

## **Lesestoff für Gamer**

**04.03.2021, 16.30-18.00 Uhr**

**Referentin:  
Ute Theilen, Dresden**

## Medien zum Thema aus den aktuellen Bücherpaketen für die Leseclubs:

Kepler62 Die Einladung/Der Countdown / Die Reise, Timo Parvela, Kosmos, ab ca. 10 Jahren

Minecraft - Der Comic, John J. Hill, ab 9 Jahren

Collins geheimer Channel - Wie ich zum Super-Brain wurde, Sabine Zett, ab ca. 10 Jahren

Escape - Die Flucht vom Piratenschiff, Eric Nieudan, ab ca. 9 Jahren

Exit Das Buch - Der geheime Schatz, Inka Brand, ab ca. 8 Jahren

Flucht aus der Schule – Das spannende Escape-Spiel für Kinder: Entkomme aus dem Klassenzimmer, Katrin Abfalter, ab ca. 10 Jahren

## Weitere Titel zum Thema:

Galactic Gamers - Der Quantenkristall, Karl Olsberg, ab ca. 10 Jahren

Drachenrache - bis zum Ende!, Heiko Wolz, ab ca. 7 Jahren

Bob 18 und das Schwein namens Donnerstag, Knutsen / Michael Vogt (Ill.), ab ca. 7 Jahren

Minecraft Erste Leseabenteuer - Das Spiel beginnt, Nick Eliopoulos , ab ca. 7 Jahren

Minecraft: Meister des Städtebaus. Handbuch für coole Bauwerke und Konstruktionen , arsEdition, ab ca.9 Jahren

Gefangen im Game - Die verborgenen Portale, Dustin Brady , Loewe Verlag, ab ca. 8 Jahren

Immer kommt mir das Leben dazwischen, Kathrin Schrocke, Mixtvision Verlag, ab ca.12 Jahren

Minecraft: Freedom - Schlamassel im Weltall, PALUTEN, ab ca. 10 Jahren

Wie ich in der Geisterschule nachsitzen musste - Ein Arazhul-Comic-Adventure, ab ca. 8 Jahren

## forsa-Umfrage im Auftrag der KKH Kaufmännische Krankenkasse von 2020:

Ob am PC, Fernseher, Tablet oder Smartphone: Fast jeden Tag daddeln

- rund 23 Prozent der 50- bis 69-Jährigen
- rund 20 Prozent der 30- bis 49-Jährigen und nur
- rund 15 Prozent 16- bis 29-Jährigen.

Die jüngsten Befragten spielen am seltensten, dafür aber häufig länger (5 Prozent davon sogar acht Stunden oder länger). Die Corona-Krise hat die Lage nun noch einmal verschärft – über alle Generationen hinweg.

Kinder nutzen das Internet am liebsten zum Video schauen, Musik hören als Stream, Spiele spielen. (Bitkom Studie 2019)

Lieblingsspiele: Minecraft nach FIFA und Die SIMS. (KIM Studie 2018)

Der Kinder- und Jugendbuchmarkt greift die medialen und thematischen Vorlieben zunehmend auf.



Die Chance, um Kinder mit ihren Interessen und ihrer Begeisterung für Videospiele abzuholen, da Computerspiele heute zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen gehören.

## **Eintauchen in digitale Spielewelten**

- Kepler62 - Eine Weltraum-Saga
- Galactic Gamers – Der Quantenkristall
- Gefangen im Game
- Press Start!

Die Buchfiguren müssen verschiedene Herausforderungen und Aufgaben wie im Computerspiel bewältigen, um ihr Ziel zu erreichen.

App zum Thema Weltraum: Solar Walk Lite (gratis)

**Aktionsidee: „IF“ Befehl: WENN → DANN** (Nach der Idee aus „Gefangen im Game“)

Beispiel aus dem Buch: Wenn Jakob die „A“-Taste drückt → dann springt er.

Material: Würfel, Stift, Papier

Zu jeder Zahl eine Aufgabe ausdenken, z. B.  : Einen Zungenbrecher aufsagen.  
„IF“ – WENN der Spieler eine Zahl würfelt, DANN führt er die entsprechende Aufgabe durch.

Nächstes „Level“: Es wird nach dem Prinzip „Kofferpacken“ gespielt: Der zweite Spieler führt zuerst die Aufgaben der vorherigen Spieler durch, bevor er seine eigene gewürfelte Aufgabe erfüllt.

Erweiterung mit zwei Anweisungen:

„IF“ – WENN → DANN oder „IF NOT“ → DANN

Wenn ich meine magische Zahl würfelle, dann muss ich nichts tun. Wenn nicht, dann muss ich die Aufgabe ausführen.

Jeder Spieler wählt für sich eine Zahl aus, bevor das Spiel beginnt. Würfelt man seine magische Zahl, muss keine Aufgabe erledigt werden und der nächste Spieler ist dran. Würfelt man irgendeine andere Zahl, dann muss man die entsprechende Aufgabe ausführen.

Internetseiten zum Thema: Spielerisches Programmieren

<https://jwinf.de>

Jugendwettbewerb Informatik: Kostenlose Aufgaben vom einfachsten Level bis zu größeren Herausforderungen.

<https://www.codingkids.de/machen/programmieren-fuer-kinder-11-tolle-ideen>

Eine Vielzahl kostenloser Anwendungen, mit denen Kinder einfach und spielerisch die Grundlagen der Programmierung lernen können.

**Aktionsidee: Wir spielen Roboter – und programmieren uns gegenseitig**

Kinder bilden jeweils ein Paar: Ein Kind ist der Roboter, das andere der Programmierer. Der Programmierer lässt den Roboter durch den Raum gehen, indem er auf verschiedene "Knöpfe" drückt, deren Funktion vorher festgelegt wird. Zum Beispiel:

- Tippen auf die rechte Schulter - "nach rechts drehen".
- Tippen auf die linke Schulter - "nach links drehen".
- Tippen auf den Rücken - "geradeaus gehen" (ein Schritt pro Tippen).
- Tippen auf den Kopf - "stehen bleiben".

Wenn es schwieriger werden soll, kann man Hindernisse oder Ziele in den Parcours einbauen.  
Einfacher wird es mit Bildkarten, auf denen Pfeile und Symbole die Befehle geben.

### **Die Welt von Minecraft**

- Drachenrache - bis zum Ende!
- Minecraft Erste Leseabenteuer - Das Spiel beginnt
- Minecraft - Der Comic
- Minecraft: Meister des Städtebaus

Immersiv: Der Spieler vergisst die reale Welt um sich herum und taucht komplett ins Spiel ein. Die virtuelle Umgebung wird für die Dauer des Spiels zur Primär-Realität.

Internetseite für den Einsatz von Minecraft im Unterricht : <https://education.minecraft.net/de-de>

**Aktionsideen:**      **Minecraft-Schwert:**      Malvorlage: <https://www.pinterest.de/pin/368591550738598460/>

Bastelanleitung für ein Schwert aus Pappe: <https://www.youtube.com/watch?v=qYJo2iuf5gk>

**Minecraft-Selfie :** - Malvorlage im Anhang vom Handout

- Es gibt zahlreiche Apps zum digitalen Erstellen von Minecraft-Skins (Skin-Editor), z.B. <https://www.needcoolshoes.com/>

Youtube-Tutorial dazu: <https://www.youtube.com/watch?v=4ueCcUfMFhA>

- Minecraft-Skin aus Legosteinen bauen und animieren, z.B. mit der App ChatterPix Kids

<https://www.leseclubs.de/medialabs/mediathek/> (Apps zu Gaming und Coding kennenlernen)

## **Berufswunsch: Youtube-Star!**

- Wie ich in der Geisterschule nachsitzen musste - Ein Arazhul-Comic
- Minecraft: Freedom - Schlamassel im Weltall
- Collins geheimer Channel
- Immer kommt mir das Leben dazwischen

Youtuber werden zu Buchautoren: Paluten, Arazhul.

Mini-Influencer: Ryan's World: 23,8 Millionen Abonnenten, Alter: 8 Jahre

Inhalte: Alltag, Animationsfilme, Unboxing-Videos/Spielzeugtest, Erklärfilme

2019 war Ryan mit 26 Millionen Dollar Einnahmen der bestverdienende YouTuber weltweit.

## **Aktionsidee: Eine eigene Challenge erfinden**

Zahlreiche Ideen und Anregungen gibt es im Internet (z.B. Pinterest, Youtube)

Expectobooktronomie:

<https://www.youtube.com/channel/UCv7M1b1bHoXOJNU7KNeIb-Q>

Mitmach-Aktion: Ein Buch zeigen, in dessen Titel das Wort „der“ vorkommt.

## **Escape-Abenteuer**

- Escape - Die Flucht vom Piratenschiff
- Flucht aus der Schule: Entkomme aus dem Klassenzimmer
- Exit Das Buch - Der geheime Schatz

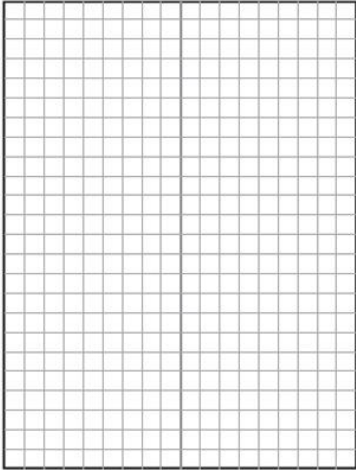
Exit-Spiele erfordern eher intellektuelle und kreative Fähigkeiten, die im Rahmen einer spannenden Story trainiert werden.

**Aktionsidee: Wir erfinden ein eigenes Escape-Spiel:** Ziel festlegen, Rätsel und Aufgaben ausdenken, im Raum verteilen – und los geht es!

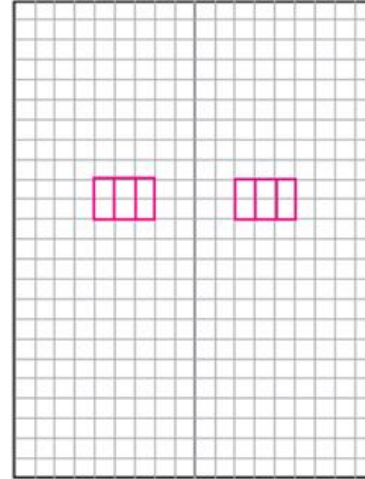
## Minecraft Selfie

<https://artprojectsforkids.org/minecraft-self-portraits/>

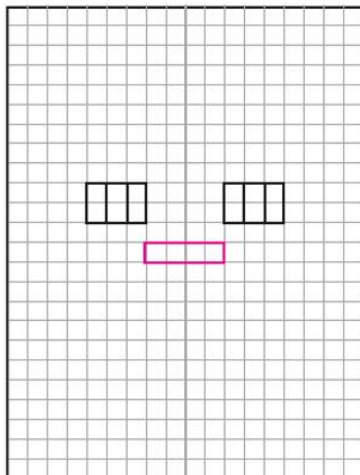
1. Zähle die Kästchen, um die Mittellinie zu finden. Mit Bleistift nachzeichnen.



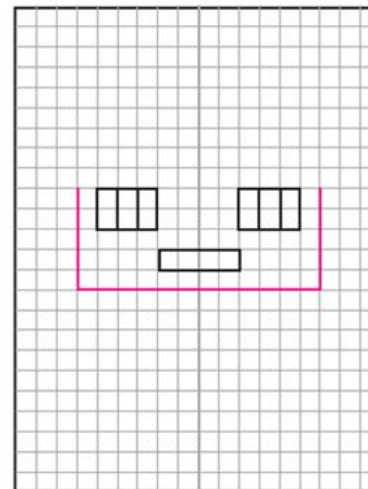
2. Zeichne zwei symmetrische Augen.



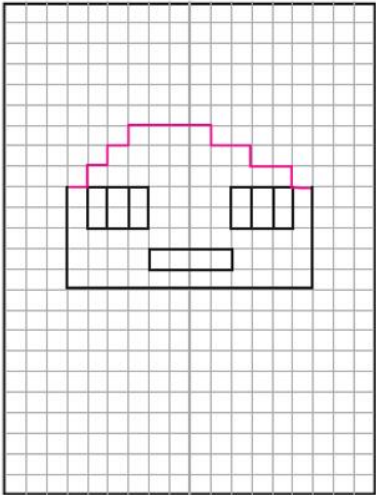
3. Zeichne einen zentrierten Mund.



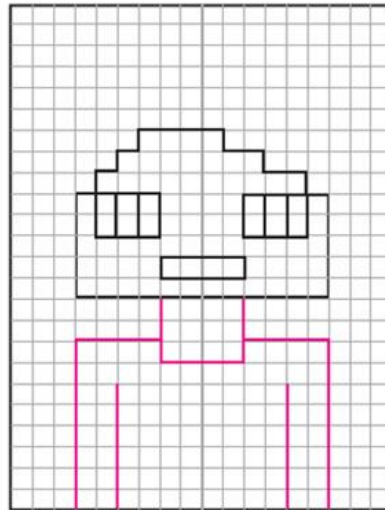
4. Starte mit der Unterseite des Kopfes



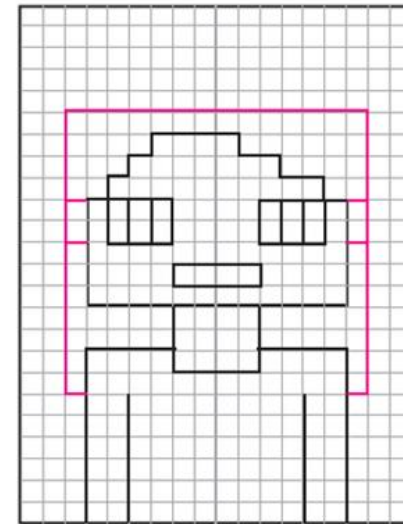
5. Zeichne den Stirnhaaransatz.



6. Zeichne den Hals und den Körper



7. Male die Haare



8. Farbbig ausmalen

