

**Leseclubs**  
Entdeckt neue Welten

Stiftung Lesen



**MEDIENTIPPS &  
AKTIONSIDEEN**



**AUSGABE  
HERBST 2024**

**Kultur  
macht STARK**  
Bündnisse für Bildung

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# FERIENAKTIONEN

## JETZT ANMELDEN!

Bis zu 100 Bündnisse jährlich können bei der Umsetzung einer besonderen **Ferienaktion** unterstützt werden! Planen Sie für Ihren Leseclub besondere Aktionen in den Ferien und erhalten damit vielseitige Unterstützung durch die Stiftung Lesen.

- Ausstattung mit **bis zu 15 Mehrfachexemplaren** von **bis zu drei unterschiedlichen Buchtiteln**
- **Rückerstattung von Ausgaben** für Vorbereitungs- und Arbeitsmaterialien
- **Förderung von Ausflügen** – die Stiftung Lesen übernimmt die Kosten für Verpflegung, Transport und Eintritt
- Lässt sich mit einem **Workshop kombinieren**



# WORKSHOPS

## KOSTENFREI BUCHEN

**Insgesamt 100 Bündnisse jährlich** haben die Möglichkeit spannende Workshops zu buchen. Referent\*innen der Stiftung Lesen reisen zu Ihrem Leseclub und setzen ein halb- oder ganztägiges Programm für die Kinder um.

- **Vollständige Kostenübernahme** für Material, Verpflegung und Honorar
- **Vielseitige Themenauswahl:** Achtsamkeit, Kinderrechte & Demokratie, Poetry Slams, Darstellendes Spiel, Escape Games selbst gestalten, Umwelt, Manga zeichnen und vieles mehr
- Lässt sich mit einer Ferienaktion **kombinieren**



# INHALT

Editorial

2

## ★ THEMA 2024

Mit Comics & Co. zum Lesevergnügen

3

## MEDIENEMPFEHLUNGEN MIT AKTIONSIDEEN:

Lesestufe 1

9

Lesestufe 2

12

Lesestufe 3

15

spannend – Spitzel, Bösewichte und Held\*innen

18

klasse – Schule und Alltag

21

verzaubert – Drachen und Magie

24

schlau – Futter fürs Hirn

27

(aus-)gezeichnet – Comics

30

interaktiv – Mittendrin statt nur dabei

33

praktisch – Spielen, Basteln und Experimentieren

36

bilderstark – Vorlesebücher und Kamishibai

39

gruselig – Mitfiebern zur Geisterstunde

42

Impressum & Bildnachweis

45

# EDITORIAL

## **Liebe Betreuende der Leseclubs, liebe Bündnisse in „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“,**

der Sommer liegt hinter uns und die kalte Jahreszeit macht Lust auf viele gemütliche Leseerlebnisse. In diesem Jahr sind wir auf über 300 Bündnisse angewachsen. Schön, dass wir wieder viele neue Leseclubs bei uns begrüßen und auf ihrem weiteren Weg begleiten dürfen.

In dieser Broschüre erhalten Sie jede Menge Anregungen für die Arbeit in Ihrem Leseclub. Ab Seite 8 stellen wir Ihnen 36 Bücher aus den neuen Buchpaketen vor. Tauchen Sie mit den Kindern in die magischen Welten von Holly Holunder ein oder erleben Sie mit Macke und Piddy eine Woche voller Abenteuer. Für Leseinsteiger\*innen eignet sich beispielsweise das Wimmelbuch mit Penelope Strudel. Hier können die Kinder allerlei verrückte Dinge suchen, um ein Rätsel zu lösen. Und auch für Gruselfans ist etwas dabei: Das Schulgespenst Otto von Einsiedel treibt sein Unwesen und sorgt dafür, dass im Unterricht keine Langeweile aufkommt. Bei dieser bunten Auswahl ist für jeden Geschmack etwas dabei und alle Lesestufen werden berücksichtigt.

An dieser Stelle möchten wir Sie noch einmal auf unsere Workshop- und Ferienangebote aufmerksam machen. Jährlich können bis zu 100 Bündnisse Workshops buchen. Wählen Sie aus einer Vielzahl von Angeboten die Aktion aus, die zu Ihrem Leseclub und den teilnehmenden Kindern passt. Die Referent\*innen der Stiftung Lesen führen diese besonderen Leseclub-Stunden bei Ihnen vor Ort durch. Schauen Sie auf unserer [Website](#) vorbei und stöbern Sie in der Auswahl verschiedener Themen und Projekte. Von A wie Achtsamkeit bis Z wie Zeichnen ist bestimmt etwas für Ihren Leseclub dabei.

Sie möchten darüber hinaus mit dem Leseclub auch mal hinaus in die Natur oder ins Museum? Dann melden Sie jetzt Ihre Ferienaktion an! Bis zu 100 Bündnisse pro Jahr können zusätzliche Mittel für eine Ferienaktion im Rahmen der Förderung erhalten. Buchgeschenke für die Kinder, Eintrittsgelder, Kosten für Verpflegung und Honorare werden durch die Stiftung Lesen finanziert.

Auf den folgenden Seiten stellt sich der Leseclub der Offenen Ganztagschule Rappelkiste in Krefeld vor. Lassen Sie sich von dem Bericht für Ihre eigene Arbeit inspirieren!

Wir wünschen weiterhin viel Spaß beim Lesen, Basteln, Spielen, Experimentieren, Diskutieren, Lernen, Malen und vielem mehr. Danke für Ihr tatkräftiges Engagement für die Leseclubs!

### **Ihr Projekt-Team der Leseclubs**



# MIT COMICS & CO. ZUM LESEVERGNÜGEN

DER LESECLUB DER OFFENEN GANZTAGSSCHULE  
RAPPELKISTE STELLT SICH VOR

## LESERAUM

Der gemütliche Lesecclubraum der Offenen Ganztags-  
schule Rappelkiste hat einiges zu bieten: Hier können  
die teilnehmenden Kinder gemeinsam kreativ werden  
und sich über Filme, Computerspiele oder Bücher  
austauschen. Wer es ruhiger mag, kann sich auch  
selbstständig mit Hörspielen oder Musik in Ruheecken  
zurückziehen. Neben den regulären Treffen finden  
immer wieder besondere Aktionen wie Workshops und  
Ferienangebote statt. Das Lesecclub-Angebot wird ins-  
gesamt von bis zu 80 Kindern zwischen sechs und zwölf  
Jahren wahrgenommen, die in zehn Kleingruppen mit  
viel Freude daran teilnehmen.

Neben klassischen Lesemedien wie Büchern und Zeit-  
schriften kommen im Lesecclub auch digitale Medien  
zum Einsatz. Tablets mit Trickfilm-Apps, Knobelspielen  
oder Lern-Apps bieten zahlreiche Möglichkeiten für ge-  
meinsame oder selbstständige Aktivitäten. Ganz neben-  
bei schulen die Kinder ihre Kompetenzen für einen  
digitalisierten Alltag und Lesefreude wird geweckt.

### ORT:

Krefeld

### BÜNDNIS:

Offene Ganztagschule  
Rappelkiste und Gemein-  
schafts-Grundschule  
Bismarckstraße

**LESECLUB**  
seit 2020





# MEDIENAUSWAHL

Die Medienauswahl des Leseclubs konnte stetig erweitert werden. Neben den Ausstattungspaketen der Stiftung Lesen wurde das Angebot mithilfe eines zweimal jährlich stattfindenden Bücherbasars ergänzt. Hier können Bücher, die von Schulen, Kitas und Menschen aus der Nachbarschaft zur Verfügung gestellt wurden, gegen eine Spende erworben werden. Aus dem Erlös werden neue Bücher für den Leseclub angeschafft. Natürlich haben die Kinder ein Mitspracherecht und dürfen sich ihre Lieblingsbücher wünschen.

Ferner bietet der Basar Gelegenheit, mit den Eltern der teilnehmenden Kinder ins Gespräch zu kommen und den Leseclub in den Familien und der Nachbarschaft zu verankern. Elterncafé's sind eine weitere Möglichkeit, die Eltern der teilnehmenden Kinder aktiv in die Gestaltung der Leseclub-Angebote einzubinden.

# KOOPERATION



Darüber hinaus kooperiert der Leseclub mit der Mediothek Krefeld. Seit 2022 können dort mit dem „Rappelkistenausweis“ Bücher und Medien ausgeliehen werden, die im Leseclub verbleiben und dort von den Kindern genutzt werden können. Aus dieser Zusammenarbeit ergeben sich immer wieder besondere Aktionen: Anlässlich der Fußball-EM im Juni 2024 wurde der Leseclub zu einer Autorenlesung eingeladen. 65 Kinder hörten Joachim Masannek zu, als er aus „Die Wilden Fußballkerle“ vorlas. Außerdem konnten die neun- und zehnjährigen Leseclub-Kinder an einem Programmierkurs für den Dash-Roboter teilnehmen. Eine wunderbare Idee, um Kindern motivierend Medienkompetenz zu vermitteln.



# COMICS & CO.

Comics und Mangas zählen bei den Krefelder Leseclub-Teilnehmenden zu den beliebtesten Genres. Titel wie „Das kleine Böse Buch“, „Gregs Tagebuch“ oder „Mein Lotta-Leben“ motivieren viele der Kinder zum Lesen. Passend dazu veranstaltete der Leseclub zum Comictag der Mediothek eine eigene Ausstellung, in der selbst gestaltete Comics gezeigt wurden.

Ein besonderes Highlight in diesem Jahr war die Osterferienaktion: Die Leseclub-Kinder besuchten die Ausstellung „Ghost and Spirit“ im k21 in Düsseldorf. Der Künstler Mike Kelley lässt sich für seine Werke unter anderem von der Superman-Comicreihe inspirieren und setzt sich in seiner Ausstellung mit Helden und Mythen auseinander. Nach einer Führung besuchten die Kinder den Workshop „Aufführung der Superheld\*innen“ in der Medienwerkstatt des Museums. Hier konnten sie eigene Szenen entwerfen und kurze Stop-Motion-Filme erstellen. Nach den Ferien wurden die Ergebnisse interessierten Schüler\*innen und Eltern präsentiert.



# KREATIVITÄT AUSLEBEN

Bei dieser bunten Auswahl an Angeboten kommt garantiert niemand zu kurz. Unterstützt von sehr engagierten Betreuer\*innen lernen die Kinder im Leseclub spielerisch wichtige Fähigkeiten im Umgang mit der digitalisierten Welt. Über besondere Aktionstage und Workshops bilden die Teilnehmenden außerdem wichtige soziale Kompetenzen für die persönliche Entwicklung aus.



**Für die Stop-Motion-Filme  
wurden Bilder gemalt und  
Figuren gebastelt.**







**Anschließend wurden  
die Bilder und Figuren  
mithilfe eines Tablets  
in Bewegung gebracht.**



Der Leseclub der Offen Ganztags-  
schule Rappelkiste ist ein Ort, an dem  
man Freund\*innen findet, die eigene  
Kreativität ausleben kann und ganz  
nebenbei die Lesefähigkeit steigert.



# MEDIENEMPFEHLUNGEN MIT AKTIONSIDEEN

Die Aktionsideen zu den Medienrezensionen auf den folgenden Seiten haben wir nach verschiedenen Aspekten gegliedert:



**BASTELN & GESTALTEN**



**AUSDENKEN & SCHREIBEN**



**RATEN & SPIELEN**



**FORSCHEN & ENTDECKEN**



**[VOR-]LESEN & ERZÄHLEN**



**BEWEGEN & RAUSGEHEN**



**VIEL SPAß BEIM LESEN  
UND BEI DER PLANUNG  
EIGENER AKTIONEN!**

# DIE SCHULE DER MONSTER

## MIT SAM UND MARIE

Sally Rippin/Chris Kennet (Ill.),  
Gabriele Haefs (Übers.)

Carlsen (Einfach Lesen Lernen)

ISBN 978-3-551-69041-8

64 S., 9,00 €

Ab ca. 5–6 Jahren



„Hallo, du, hör jetzt auf mich! Das Buch ist wirklich nichts für dich ...“

Gibt es eine bessere Werbung für ein Buch als diese Botschaft: eine Geschichte, die vermeintlich zu gruselig ist für die Erstleser\*innen? Da ist doch gleich der Ehrgeiz geweckt, ganz schnell in der Monsterschule vorbeizuschauen. Und natürlich geht es bei all den grundverschiedenen kleinen Monstern, die sich im Klassenzimmer dieser besonderen Schule versammeln, nicht wirklich unheimlich zu. Eher lustig, schräg und geradezu zauberhaft chaotisch! Welches Kind wäre da nicht gern dabei?

Kurze Reime in großer Schrift, zwei turbulente Episoden und witzige Illustrationen, die zum Teil augenzwinkernd Klassiker des fantastischen Kinderbuchs zitieren: Die Reihe „Einfach Lesen Lernen“ holt bereits die allerjüngsten Leseratten bei ihren Vorlieben ab.



Hat wirklich ein Monster Maries Heft und Stifte geklaut? Oder war das etwa eine Ausrede? Gerade bei jüngeren Schulkindern

kommt es bestimmt ziemlich häufig vor, dass das ein oder andere ganz plötzlich verschwunden ist. Und das ist – natürlich – nicht die eigene Schuld! Also muss eine möglichst fantasievolle Entschuldigung her.

### Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Zettel und Buntstifte

### Vorgehen/Aktivität:

- Die gereimte Monster-Geschichte wird vorgelesen.
- Im Anschluss erfinden die Kinder eine möglichst verrückte Ausrede, warum sie z.B. ihr Heft nicht dabei haben. Beginnen Sie mit einem Beispiel: „Mein Heft habe ich leider heute nicht mit, weil eine böse Fee es weggezaubert hat/es auf dem Schulweg von einem Räuber entwendet wurde/es ein Feuer speiender Drache in Flammen gesetzt oder ein Sturm es weggeweht hat.“ Dann geht es reihum weiter: „Und ich habe mein Heft nicht dabei, weil ...“
- Alternativ kann die Ausrede in Form einer Kettengeschichte erzählt werden. Der Anfang wird vorgegeben: „Heute morgen wollte ich gerade mein Heft in den Ranzen packen, als ...“ Die Geschichte sollte dann über mehrere Stationen gehen. Zeichnen Sie als Hilfestellung Wörter oder auch Bilder auf kleine Zettel – z.B.: einen Drachen, eine Regenwolke, eine Flamme, einen Zauberstab – die dann zur Auswahl auf den Tisch gelegt und von den Kindern eingesetzt werden können.

# LESELÖWEN 1. KLASSE DIE KATZEN- DETEKTIVE

Katja Richert/Veronika Gruhl (Ill.)

Loewe

ISBN 978-3-7432-1504-7

48 S., 9,95 €

Ab ca. 6 Jahren



So etwas von gemein! Ganz offensichtlich waren die Sorgen von Lotte und ihrem Freund, dem Kater Meo, berechtigt: Nachdem Meos Freundin Nala bereits seit Tagen nicht mehr gesehen wurde und auch mit den Lieblings-Leckerlis nicht herbeizulocken war, beweist nun ein Erpressungsbrief Nalas Entführung. Keine Frage, dass es sich hier um einen Fall für die Katzen-Detektive handelt.

Farbig markierte Silben, einfache Sätze in großer Druckschrift, ein hoher Anteil an farbigen Illustrationen und dazu eine Themenkombination, die viele Kinder lieben: Freundschaft und Detektive: Da wird ein allererstes Lese-Abenteuer leicht gemacht!



Erpressungsbriefe sind etwas Hinterhältiges und natürlich wollen die Urheber\*innen auf keinen Fall erkannt werden.

Aus diesem Grund werden sie oft eher zusammengebastelt als geschrieben: Eine spannende Vorlage für alle, die die Buchstaben noch ein bisschen besser kennenlernen wollen! Natürlich muss da kein Brief mit kriminellem Hintergrund herauskommen ...

## **Benötigtes Material/Voraussetzungen:**

- farbiges Tonpapier oder feste Pappe
- alte Zeitungen, einen alten Schuhkarton
- Scheren und Kleber
- Briefumschläge

## **Vorgehen / Aktivität:**

- Die Kinder überlegen sich jeweils ein Thema, über das sie im Leseclub mehr finden (und natürlich lesen) wollen, z.B. Abenteuer, Technik, Freunde, Krimis, Computerspiele. Die Themenwünsche werden – ggf. mit Unterstützung – als Vorlage auf kleine Zettel oder an die Tafel geschrieben. Dabei sollte es sich jeweils nur um einen Begriff handeln.
- Dann schneiden die Kinder aus den Zeitungsseiten die passenden Buchstaben aus und kleben sie auf ein Blatt. Natürlich können die Wünsche auch noch passend illustriert werden.
- Die fertigen Briefe werden in Umschlägen in eine Schachtel mit einem Schlitz und der Aufschrift „Wunschbriefe“ gesteckt. Im Verlauf der weiteren Leseclub-Aktionen können die Themenwünsche nach und nach aufgegriffen werden.

# LESELÖWEN 1. KLASSE JIM BRÜTET ETWAS AUS!

Suzanne & Max Lang, Pia Jüngert (Übers.)

Loewe

ISBN 978-3-7432-1725-6

48 S., 9,95 €

Ab ca. 6 Jahren



Nein, Jim Panse, der ewig schlecht gelaunte Affe, wird nicht etwa krank. Er brütet tatsächlich etwas aus: das Ei von Madenhacker, der eben schnell mal was anderes erledigen muss. Angeblich. Vielleicht hat er aber auch einfach keine Lust mehr aufs Brüten. Das könnte Jim durchaus verstehen, denn auf dem Ei zu sitzen und einfach nichts zu machen, ist sowas von langweilig. Trotzdem scheint es keine gute Idee zu sein, sich beim Brüten von seinen Freund\*innen Nick und Leslie ablösen zu lassen und selbst baden zu gehen. Denn plötzlich ist das Ei verschwunden. Jim und seine Freund\*innen sind in heller Aufregung.

In den bereits kultigen Jim-Geschichten stehen immer Gefühle im Vordergrund, die jedes Kind kennt. Im Fall des witzigen Erstlesebuchs mit farbigen Silbenmarkierungen erzählen auch die Bilder allein von Langeweile, Freundschaft, Verantwortung und – natürlich – komischen Verwicklungen. Da klappt's auch mit dem Lesen!



Neben den Gefühlen der Hauptfigur hat natürlich jedes Jim-Buch auch noch einen weiteren thematischen Fokus.

Hier bietet sich das Thema Eier an.

Schließlich gibt es neben der Schlange im Buch noch weitere ganz unterschiedliche Tiere, auf deren Eier Jim aufpassen könnte – schlechte Laune hin oder her.

### **Benötigtes Material / Voraussetzungen:**

- ein Tierlexikon oder Zugang zum Internet
- kleine Notizzettel, am besten in Rot und Grün

### **Vorgehen / Aktivität:**

- Ein kleines Brainstorming zeigt die Vorkenntnisse der Teilnehmer\*innen: „Welche Eier legenden Tiere kennt ihr?“
- Dann folgt ein kleines Quiz. Jedes Kind erhält einen roten und einen grünen Zettel zum Abstimmen.
- Eine vorbereitete Liste mit unterschiedlichen Tieren, unter denen sich möglichst viele Eier legenden Tiere befinden sollten, wird nach und nach vorgelesen, siehe z.B. hier:



Bei jedem Tier zeigen die Kinder eine Stimmkarte: rot für „legt keine Eier“, grün für „legt Eier“. Eine richtige Antwort ergibt einen Punkt. Wer kennt sich am besten aus?

# FACKELN – BIS DIE SCHEUNE BRENNT!

Heiko Wolz/Andreas Sedlaczek (Ill.)

Carlsen (Einfach lesen lernen)

ISBN: 978-3-551-06566-7

80 S., 9,00 €

Ab ca. 7 Jahren

DIGITAL



Achtung: Hier wird gecraftet! In dieser Minecraft-Klasse ist richtig was los: Mit ihrer Lehrerin Frau Schäfer, dem Zombie Brokkoli und den Mitschüler\*innen machen Anna und Stefan einen Ausflug zur Farm außerhalb des Dorfes. Leider haben sie den Weg unterschätzt und alle wissen, was passiert, wenn es dunkel wird: Es spawnen fiese Mobs (für Minecraft-Neulinge: Es tauchen fiese Monster auf.). Zum Glück haben Anna und Stefan Stöcke zur Hand und ein Haufen Kohle ist auch da. Doch die frisch gecrafteten Fackeln sorgen nur für das nächste Unheil: Die Scheune beginnt zu brennen. Da braucht es kreative Minecraft-Lösungen.

Willkommen in der Minecraft-Welt: mit Silbentext, kleinen Rätseln zum Leseverständnis nach jedem Kapitel und einem heraustrennbaren Miniwörterbuch für die Minecraft-Begriffe am Ende des Buches. So fällt der (Lese-)Einstieg richtig leicht!



Fackeln basteln? Das kriegen nicht nur Minecraft-Figuren hin! Und das Beste: Diese Fackeln werden ganz bestimmt keine

Scheune in Brand setzen. Dafür kann man sie aber bestens zur Gestaltung einer herbstlichen (Minecraft-)Vorlesestunde oder für die nächste Halloween-Party verwenden.

## Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- leere, saubere PET-Getränkeflaschen
- möglichst gerade Stöcke, die etwa so dick sind, dass sie den Flaschenhals gerade ausfüllen
- rotes, gelbes und orangefarbenes Transparentpapier
- Cutter, Schere, Serviettenkleber, Heißkleber
- dicke Schnur (möglichst braun oder schwarz)
- eine kurze LED-Lichterkette

## Vorgehen / Aktivität:

- Vorab werden von einem Erwachsenen die PET-Flaschen in zwei Teile geschnitten. Man benötigt nur den oberen Teil mit dem Flaschenhals.
- Dann wird der Stock mit Heißkleber in der Flaschenhälfte befestigt, der Flaschenhals wird mit Kordel umwickelt.
- Aus Transparentpapier werden verschiedenfarbige Flammen ausgeschnitten, die in Lagen rund um die Flasche befestigt werden. Die genaue Anleitung gibt es hier:
- Mit einer kleinen Lichterkette im Inneren der Flaschenhälfte beginnt die Fackel zu leuchten.



# WAS IST WAS ERSTES LESEN: VULKANE UND REGENWALD

Christine Braun/Marie Gerstner  
u. Antonia Griebel (Ill.)

Tessloff (Doppelband)  
ISBN 978-3-7886-8121-0  
128 S., 12,00 €

Ab ca. 7 Jahren



Erstleser\*innen werden in diesen beiden farbenfrohen Sachbüchern von zwei echten Koryphäen an die Hand genommen: Fischadler Rico ist Experte für das Thema Vulkane und Tukan Toni kennt sich bestens mit den Regenwäldern aus. Und das ist auch gut so – denn sowohl rund um die Vulkane als auch im Regenwald kann man zwar vielfältige, spannende Entdeckungen machen, aber man muss auch vor einigem auf der Hut sein. Auf jeden Fall kann man viel Neues und Überraschendes auf den beiden Expeditionen lernen, z.B. über heiße Quellen, hüpfendes Wasser und Schichtvulkane oder über die Wald-Stockwerke, eine unglaubliche Tier- und Pflanzenvielfalt und die Bedeutung des Regenwalds für das Klima.

Zwei Erstlesebücher in einem Band – und viele verschiedene Zugänge, um sich zwei hochinteressanten Themen zu nähern. Neben den üblichen Elementen von Büchern für den Leseanfang wie großer Schrift, übersichtlichem Layout, vielen Abbildungen und witzig aufgemachten Zusatzinfos gibt es eingestreute Interviews mit den tierischen Lesebegleiter\*innen und kurze Quizeinlagen, die bestens für die spielerische Leseförderung geeignet sind.



Nach so viel spannender Information, bzw. nach dem gemeinsamen Lesen oder Vorlesen, tut eine kleine Bewe-

gungspause gut. Beim spielerischen „Tanz auf dem Vulkan“ sind zudem Fantasie und räumliches Vorstellungsvermögen gefragt. Achtung: Es wird heiß!

### Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Bewegungsfreiheit, z.B. auf dem Hof oder in einem ausreichend großen Raum
- graues oder schwarzes Tonpapier, Scheren
- eine Stoppuhr oder ein Handy

### Vorgehen/Aktivität:

- Zunächst werden gemeinsam S. 14 bis 18 gelesen. Die Kinder erzählen, was sie über Lava wissen.
- Dann werden gemeinsam aus Tonpapier unregelmäßig geformte „Gesteinsbrocken“ ausgeschnitten, groß genug, dass man gerade darauf stehen kann.
- Diese „Steine“ werden von den Kindern so im Raum verteilt, dass sie mit etwas Geschick von einem zum anderen springen und letztlich ein markiertes Ziel (z.B. die Tür) erreichen können.
- Los geht's! Die Kinder stellen sich vor, dass der Boden glüht und sie nur auf den Steinen einen sicheren Halt finden, um sich nach und nach zum Ziel vorzuarbeiten. Wer schafft den Weg in der kürzesten Zeit? Natürlich sind auch mehrere Durchgänge möglich, wobei man den Schwierigkeitsgrad durch größere Abstände zwischen den „Steinen“ erhöhen kann.

# EMILY MEERMÄDCHEN

## DAS GROBE GEHEIMNIS

Liz Kessler/Joanie Stone (Ill.),  
Anna Taube (Übers.)

Ravensburger  
ISBN 978-3-473-46250-6  
64 S., 8,99 €

Ab ca. 7 Jahren



Endlich, in Emilys Schule steht Schwimmunterricht auf dem Programm! Bisher hat Mama ihr immer verboten, ins Wasser zu gehen und ihr blieb nichts anderes übrig, als den anderen beim Badespaß zuzusehen. Doch gleich bei ihrem ersten Schwimmversuch hat Emily ein seltsames Erlebnis: Sie taucht mühelos unter – und plötzlich beginnen ihre Beine zu kribbeln und fühlen sich an wie aneinandergeklebt. War das wirklich nur ein Krampf, wie der Schwimmlehrer behauptet oder steckt etwas ganz anderes dahinter? Emily nimmt all ihren Mut zusammen für ein Meeresexperiment mit wahrhaft magischen Folgen.

Die kleine Meermädchen-Geschichte spielt mit beliebten Kinderbuchmotiven und Märchenelementen. Es geht um Mut, Freundschaft, Verwandlung – und alles mit einer Prise Glitzer! Nicht nur für Emily ist da der (Lese)-Erfolg fast garantiert!



Sich im und mit dem Wasser zu bewegen, erfordert Geschicklichkeit – nicht nur von Meermädchen! Und den Wellengang mit Fingerspitzengefühl zu steuern, kann zu einem spannenden Spiel werden, bei dem alle zusammenarbeiten müssen.

### Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- ausreichend Platz für ein Bewegungsspiel
- ein großes Stofftuch oder eine Decke, wenn möglich in Blau
- aufgeblasene Luftballons in verschiedenen Farben
- Handy oder Stoppuhr

### Vorgehen/Aktivität:

- Das Tuch wird in der Mitte des Raums ausgebreitet, die aufgeblasenen Luftballons darauf verteilt.
- Dann stellen sich die Kinder im Kreis um das Tuch herum und greifen sich jeweils ein Stück der Stoffkante.
- Gemeinsam bewegen die Kinder durch Straffziehen und Lockerlassen das Tuch so, dass die Luftballons (oder passend zur Geschichte die Luftblasen, die um die Figuren herumtanzen) hochgeschleudert werden und wieder in das Tuch zurückfallen.
- Nach einem Übungsdurchgang wird die Zeit gestoppt: Wie lange schaffen es die Kinder gemeinsam, dass kein Luftballon den (Meeres-)Boden berührt? Bei vielen Teilnehmer\*innen können auch Gruppen gegeneinander antreten.



# MARVEL AVENGERS DIE WELT DER SUPERHELDEN

**Alastair Dougall**

Dorling Kindersley (Sachgeschichten für Erstleser)

ISBN 978-3-8310-4797-0

96 S., 9,95 €

**Ab ca. 8 Jahren**



Gehört haben sicher die allermeisten schon mal von ihnen, denn die Marvel Avengers sorgen schließlich für abenteuerliche Geschichten quer durch die Medien. Aber wer weiß etwas über die Satzung dieser Superheld\*innen? Die besagt nämlich nicht nur, dass die Avengers schwören, Menschen vor Bedrohungen zu schützen, welche die Polizei überfordern. Sie legt auch fest, dass die Zugehörigkeit zu den Avengers weder etwas mit der Hautfarbe noch mit der Nationalität oder dem Geschlecht zu tun hat und dass keines ihrer Mitglieder das Gesetz in die eigene Hand nehmen darf. Letzteres ist für Iron Man, Thor, Wasp oder den Hulk wirklich nicht immer leicht einzuhalten. Schließlich belegt die „Schurkengalerie“, dass es genügend finstere Bösewichte gibt, die rücksichtslos nach Macht und Zerstörung trachten.

Iron Mans verschiedene Rüstungen, die spezielle Pfeilsammlung für Hawkeyes Missionen oder die Hintergründe von Hulks unglaublicher Stärke: In den kurzen Sachgeschichten für Leseprofis ab Klasse 2/3 wird ins Detail gegangen. Verbunden mit dem hohen Anteil an Comic-Illustrationen dürften die spektakulären Infos und Hintergründe nicht nur bei jüngeren Grundschulkindern für Lesemotivation sorgen.



Auch Superheld\*innen müssen sich an Regeln halten? Das dürfte den meisten Marvel-Fans

neu sein. Aber dieser Sachverhalt bietet natürlich jede Menge Gesprächspotenzial – und sogar die Möglichkeit, an Themen wie z.B. Grundrechte anzuknüpfen. Und dazu dürfen natürlich alle die eigene Meinung äußern und begründen.

### **Benötigtes Material/Voraussetzungen:**

- ggf. ein Sachbuch über die Demokratie und das Grundgesetz oder Zugang zum Internet

### **Vorgehen/Aktivität:**

- Der erste Punkt aus der Avengers-Satzung auf S. 9 – die Selbstverpflichtung der Avengers zu Hilfe und Schutz der Menschheit – wird vorgelesen.
- Dann wird eine Impulsfrage gestellt: „Dürfen die Avengers alles tun, um dieses Ziel zu erreichen?“ Die Kinder diskutieren, welche Einschränkungen nötig sein könnten. Kann jede\*r zu den Avengers gehören? Was könnte verboten sein? Welche Konsequenzen könnten drohen, wenn jemand sich nicht an die Satzung hält?
- Anschließend werden die weiteren Satzungspunkte vorgelesen und diskutiert. Wissen die Kinder, welche der Regeln in anderer Formulierung auch im Grundgesetz zu finden sind? Nachlesen kann man das ganz einfach formuliert z.B. hier:



# LESEN NERVT!

## BÜCHER, NEIN DANKE!

Jens Schumacher

arsEdition

ISBN 978-3-8458-5482-3

80 S., 10,00 €

Ab ca. 8 Jahren



„Stopp! Schließ dieses Buch wieder und stell es zurück ins Regal! Sofort!“ Welchem Kind würde es da nicht in den Fingern jucken, wenigstens ein bisschen weiterzublättern? Und eventuell sogar zu lesen! Obwohl die Frage der griesgrämigen Spinne Karoline Weberknecht gleich am Anfang ja wohl berechtigt ist: Was zum Kuckuck soll man in einer Bibliothek machen? Schließlich dürften viele Kinder Karoline aus vollem Herzen zustimmen: „Wer Bücher liest, ist selbst Schuld!“ Zumindest bei Karoline ist der Grund, dass alle Bücher in den Regalen so wunderbar verstaubt und eingesponnen sind und es gefällt bleiben sollen. Schwierig! Denn ausgerechnet die lesefeindliche Spinne wird in der Folge zur unfreiwilligen Werbeträgerin für das Lesen.

Eine witzige Rahmengeschichte verbindet hier originelle Leserätsel, unterhaltsame kurze Geschichten, Lückentexte, Fragen zum Textverständnis, Sprachspielereien und Gereimtes. Und am Ende gibt vielleicht nicht nur Karoline ihre Leseverweigerungshaltung auf. Getreu dem Motto: Alles, was verboten ist, könnte zumindest spannend sein.



Karoline Weberknecht gibt sich alle Mühe, lesewilligen Kindern den Griff zum Buch zu vermissen. Sie findet eine ganze Menge mehr oder weniger gute Gründe für ihre

Haltung. Aber was Karoline kann, können die Kinder schon lange: Nämlich überzeugende Gründe dafür finden, warum man ein bestimmtes Buch aus dem Leseclub unbedingt lesen sollte.

### **Benötigtes Material / Voraussetzungen:**

- kleine, farbige Zettel aus festem Papier
- Klebstreifen oder kleine Holzklammern
- schwarzer Filzstift

### **Vorgehen / Aktivität:**

- Jedes Kind sucht sich ein Buch aus den Leseclub-Regalen aus, das es schon gelesen hat und richtig gut findet.
- Die kleinen Zettel wurden vorab identisch beschriftet: „Ich, (Leerstelle für Name und Alter des Kindes), empfehle dir dieses Buch, weil.“ Dann notieren die Kinder ein Stichwort für den Grund, z. B. „sehr spannend“, „gruselig“, „lustig“, „tolle Bilder“ etc.
- Die fertigen Empfehlungszettel werden mit Klebstreifen bzw. einer Holzklammer am Standort des Buches im Regal oder am Buch selbst befestigt. So entstehen im Handumdrehen in vielen Regalen „Hingucker“, die neugierig machen und dazu anregen, das Buch zumindest mal in die Hand zu nehmen.
- Bei Erfolg kann das Konzept fortgeführt werden, und es entsteht eine individuelle „Lieblingsbuch-Bibliothek“.

# ABWÄRTS INS ABENTEUER

Fee Krämer/Timo Grubing (Ill.)

Gulliver (Super lesbar)

ISBN 978-3-407-81352-7

92 S., 10,00 €

Ab ca. 9 Jahren



Der elfjährige Ju kann eigentlich alles gut: Schule, Sport, keinen Ärger machen, Schokopudding kochen, sich um seinen kleinen Bruder kümmern und sein Taschengeld mit Rasenmähen aufbessern. Doch ob all diese Fähigkeiten ihm bei dem schier unglaublichen Abenteuer helfen können, das beginnt, als der Fahrstuhl in seinem schäbigen Wohnblock plötzlich statt im UG im Stockwerk -05136 landet?

Eine fantastische Geschichte, die trotzdem ganz viel mit dem Hier und Heute zu tun hat! Jus Alltagswelt ist ganz und gar nicht so, wie sich das die meisten wünschen würden. Und Jus Möglichkeiten für eine Veränderung sind sehr begrenzt. Doch jetzt soll ausgerechnet er die Welt retten! Ju hat keine Ahnung, wie das gehen soll, und sein neuer Assistent ZZZipsch ist nicht wirklich eine Hilfe. Auch wenn nicht jedes Kind plötzlich all seine Ideen umsetzen kann: Das ist ein wunderbares und leseleichtes Mutmach-Buch mit jeder Menge Gesprächs- und Gestaltungspotenzial!



Zzzipsch hört das nicht so gerne, aber im Prinzip ist er ein Wunsch-Erfüller und damit so etwas Ähnliches wie ein Flaschengeist oder eine Drei-Wünsche-Fee. Und die Möglichkeit, sämtliche eigenen Wünsche in Erfüllung gehen zu lassen – und welche das dann wären – ist schon immer eine beliebte Gedankenspielerlei.

## Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- eine kleine, undurchsichtige und saubere Glasflasche
- eine Verschlussmöglichkeit, z.B. ein Korken, eine Wachskugel oder zusammengeknülltes Papier
- kleine Zettel und Stifte

## Vorgehen/Aktivität:

- Zunächst wird die Textstelle vorgelesen, in der Ju und Leyla mit den „richtigen“ Wünschen zur Rettung der Welt experimentieren (S. 45 ff.).
- Dann wird gemeinsam überlegt: Was könnte man sich Sinnvolles für die Rettung der Erde, der Umwelt und der Menschen in Not wünschen?
- Jedes Kind notiert einen oder mehrere Wünsche auf einen kleinen Zettel und steckt ihn in die Glasflasche. Wenn alle Wünsche in der Flasche sind, wird sie verschlossen und ggf. mit einem Etikett versehen: „Wunschflasche für die Weltrettung“.
- Die Flasche erhält einen Platz im Regal. Nun muss abgewartet werden, ob sich ein Flaschengeist, eine Fee oder ein Wunscherfüller ihres Inhalts annimmt. Nach einigen Monaten kann die Flasche geöffnet werden: Ist irgendein Wunsch in Erfüllung gegangen? Was könnten die Kinder selbst tun?

spannend

# OLIVIAS RÄTSEL- HAFTE FÄLLE

## DIE SACHE MIT DER PLASTIKINSEL

Lucy Hawking/Dorothea Blankenhagen (Ill.),  
Anne Brauner (Übers.)

cbj  
ISBN 9783-570-18060-0

272 S., 12,00 €

Ab ca. 9 Jahren

DIGITAL



Die glitzernden Steine, die Olivias Mutter und Ex-Königin Paragona in ihrem Tiara-Online-Shop verwenden, sind aus Plastik. Und was diese und viele andere Artikel mit dem Müll am Strand der idyllischen Schildkröten-Insel, einer verschwundenen Schatzkarte und dem selbst ernannten Superpiraten Max zu tun haben? Dem kommen Olivia und ihr Freund Ravi während ihrer Ferien auf die Spur.

Unterhaltsam und informativ: Olivias Detektiv-Abenteuer können gleich auf mehreren Ebenen überzeugen. Hier wird eine märchenhaft-detektivische Geschichte mit konkreten Sachtexten verschränkt. Mit dem Wissenszuwachs bieten die vielfältigen Figuren ganz unterschiedlichen Leser\*innen Identifikationspotenzial.



Wahrscheinlich sind Plastikkrönchen nicht der Hauptbestandteil des Plastikmülls, der die Weltmeere so sehr belastet.

Aber wissen überhaupt alle, welche Stoffe in welchen Bestandteilen des „normalen“ Hausmülls stecken – und wie man etwas gegen die beängstigenden Plastikinseln in den Ozeanen tun kann?

### Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Zugang zum Internet oder zu passenden Sachbüchern zu den Themen Müll und Umweltverschmutzung

- weiße Zettel, rote Filzstifte
- Scheren und Kleber
- Deckel eines großen Pappkartons
- ggf. Ausschnitte aus Kinderzeitschriften

### Vorgehen / Aktivität:

- Zunächst stellen die Kinder Vermutungen darüber an, was eine Plastikinsel überhaupt ist – und warum sich eine Umweldetektivin damit beschäftigen könnte.
- Anschließend wird recherchiert, z.B. hier:  Die Kinder schreiben auf, welche Dinge oder Stoffe ihnen aus ihrem eigenen Alltag einfallen, die im Meer landen können.
- Die Kinder gestalten ein Plakat bzw. einen Schaukasten zum Thema. In die Mitte können sie z.B. Fotos von Fischen oder Wasserschildkröten platzieren. Ringsum werden selbst gestaltete Warnschilder mit den recherchierten Gegenständen angebracht – von Plastikbechern und -flaschen über Einmalverpackungen bis zum Klebeband.
- Haben die Kinder Ideen, wie die Flut von Plastikmüll eingedämmt werden könnte? Daraus lässt sich auch ein ganzes Projekt entwickeln.

# TIERDETEKTIVE HIPPO & KA WER HAT DEN MOPS GEMOPST?

Fischer Sauerländer

Fischer Sauerländer

ISBN 978-3-7373-7284-8

48 S., 9,90 €

Ab ca. 7 Jahren



Was man auf dem Rückweg von der Schule nicht so alles entdeckt! Flora und Marley werden auf jeden Fall sehr neugierig, als ihnen das Werbeplakat der Tierdetektive Hippo & Ka ins Auge fällt. So neugierig, dass sie sich schon kurz darauf im tierischen Detektivbüro wiederfinden, wo sie das Ermittlerduo Nilpferd Hippo und Katta Ka gleich bei den Nachforschungen zum neuesten Fall einspannt: Mops Momo wurde seinem Besitzer, dem wahrhaftig steinreichen Graf Snob, gemopst. Oder etwa doch nicht? Da müssen sich nicht nur Hippo & Ka alle Spuren ganz genau ansehen.

Dass man für die Lösung des Falls auch ein bisschen lesen muss, fällt selbst Lesemuffeln bei dieser unterhaltsamen Tiergeschichte kaum auf. Schließlich geht es hier nicht nur um das Entschlüsseln von Buchstaben und Text. Immer wieder müssen auch ganzseitige Bilderrätsel gelöst werden, die gleichzeitig die Handlung voranbringen. Der hohe Illustrationsanteil, die kurzen Kapitel und viel Farbe und Schwung: Da werden die kleinen grauen Zellen auf Hochtouren gebracht!




Bei einem der Rätselbilder kommen die lesenden Kinder dem Täter durch seine Fußab-

drücke auf die Spur. Und das ist gar nicht so einfach, wie es aussieht. Entsprechendes Sachwissen kann man sich aber gemeinsam und spielerisch ziemlich schnell aneignen und gegebenenfalls auch mal detektivisch einsetzen.

### **Benötigtes Material / Voraussetzungen:**

- Zugang zum Internet
- kleine Zettel, farbige Stifte

### **Vorgehen / Aktivität:**

- Die Kinder informieren sich im Netz über Tiere und ihre Spuren, z.B. hier: 
- Dann werden Spielkarten für ein Legespiel gestaltet. Zu Eichhörnchen, Steinmarder, Dachs, Luchs & Co. (siehe QR-Code) werden jeweils zwei Karten angelegt: eine mit dem Namen des Tieres in Großbuchstaben, eine mit dem entsprechenden Abdruck, den das Tier hinterlässt. Die Karten können ggf. durch Laminieren stabiler gemacht werden.
- Dann werden alle Karten verdeckt gemischt – und die Kinder müssen beim Aufdecken immer ein Tier mit seiner Spur zusammenbringen. Wer kann alle Spuren zuordnen?

# THABO UND EMMA

## 3 ABENTEUER IN EINEM BAND

Kirsten Boie/Maja Bohn (Ill.)

Oetinger

ISBN 978-3-7512-0237-4

160 S., 13,00 €

Ab ca. 7–8 Jahren



Thabo kann es kaum erwarten, seiner besten Freundin und Detektivkollegin Emma von dem neuesten Fall zu erzählen, der auf sie wartet: Überall werden Wassertanks geklaut. Und zwar nicht irgendwelche, sondern 5000-Liter-Tanks, die die Menschen dringend brauchen, um ihr Trinkwasser nicht aus den verschmutzten Flüssen holen zu müssen. Thabo findet zwar schnell die Spur einer Gangster-Bande, doch die zu verfolgen bringt den jungen Detektiv in eine mehr als brenzlige Situation. Wie gut, dass er nie um eine geniale Idee verlegen ist – genauso wenig wie Emma.

Gleich drei knifflige Fälle warten hier auf das eingespielte Detektiv-Team und die jungen Leser\*innen. Wie in allen Titeln der Reihe bietet der Hintergrund der spannenden Handlung aber auch Anlässe zum Nachdenken, Nachfragen und Mehr-Wissen-Wollen! Denn ein Safari-Park in Afrika bietet eben nicht nur sonnige Abenteuer.



Kinder in Deutschland können sich vielleicht gar nicht vorstellen, warum ausgerechnet Wassertanks ein begehrtes Beutegut darstellen: Schließlich braucht

man doch nur den Hahn aufzudrehen, oder? Da lohnt es sich, ein bisschen nachzuforschen.

### **Benötigtes Material / Voraussetzungen:**

- ein Globus, eine Weltkarte oder ein Atlas
- Zugang zum Internet
- Papier und Stifte

### **Vorgehen / Aktivität:**

- Nach dem Vorlesen einer kurzen Textstelle (S. 10 bis 13) ist die Schwarmintelligenz gefragt: Warum ist Wasser so kostbar? Gemeinsam wird der Satz „Ich brauche Wasser, um ...“ ergänzt. Die Ergebnisse werden in Stichworten auf einem Zettel notiert.
- Zur Überprüfung und Ergänzung können gemeinsam die spannenden „Wasser-Infos“ auf dieser Internetseite erkundet bzw. angehört werden:
- Gibt es überall Wasser? Die Kinder betrachten die Weltkarte und überlegen, wo und warum Wasser knapp sein könnte. Auch darüber können sie sich weiter informieren:



# FREUNDSCHAFTS- GESCHICHTEN

## UNTERSCHIEDE MACHEN STARK

Henriette Wich/Elli Bruder (Ill.)

Arena (Der Bücherbär)  
ISBN: 978-3-401-71914-6

48 S., 10,00 €

Ab ca. 6 Jahren



Dass er im Kindertreff so schnell neue Freund\*innen finden würde, hätte Rafi nicht gedacht. Aber Lena, Tom und Nike machen es ihm leicht, sich willkommen zu fühlen. Auch und gerade, weil sie es ganz normal finden, dass Rafi sich gern mal zurückzieht und in seinen geliebten Büchern stöbert. Schließlich mögen alle unterschiedliche Dinge gern und haben auch unterschiedliche Stärken. Genau das macht die Clique stärker, gewitzter und mutiger. Zum Beispiel bei detektivischen Herausforderungen, wenn einer von ihnen beim Spielen geärgert wird oder wenn es um Probleme geht, die alle Kinder nur gemeinsam stemmen können.

Erstes Lesen wird hier leicht gemacht: mit farbigen Silbenmarkierungen, hohem Illustrationsanteil und einer alltagsnahen Geschichte in kurzen Kapiteln mit Suchbildern und Leserätseln. Das Thema Inklusion wird dabei ganz selbstverständlich mit aufgegriffen.



Jeder Mensch hat Schwächen und Stärken. Oft wissen die Kinder aber voneinander nicht, was der oder die andere besonders gut kann oder besonders gern macht. Vor allem dann, wenn man die Leseclub-Kamerad\*innen vielleicht noch

gar nicht so richtig kennengelernt hat. Oder sich nicht wirklich traut, eigene Fähigkeiten zu zeigen.

### Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- kleine, möglichst verschiedenfarbige Zettel aus festem Papier
- ein dicker schwarzer Filzstift
- ein Beutel oder eine undurchsichtige große Tüte

### Vorgehen/Aktivität:

- Vorab werden von den Betreuenden Begriffe auf die Zettel geschrieben, zu denen die Kinder etwas Persönliches äußern bzw. erzählen können. Zum Beispiel „Tier“, „Hobby“, „Lieblingessen“, „Lieblingbuch oder -film“, „Ferien“ oder „Traumberuf“. Die Zettel können laminiert werden, um sie mehrfach einsetzen und ggf. erweitern zu können.
- Die Karten werden dann in einen Beutel gepackt. Reihum ziehen die Kinder eine Karte und erzählen kurz, was ihnen zu dem Begriff oder der Aussage einfällt. Anschließend kann die Karte beiseitegelegt oder auch wieder in den Sack gelegt werden. Schließlich fällt jedem und jeder zu den einzelnen Themen etwas anderes ein.

# WIR SIND DIE WELT-KLASSE!

Tanya Lieske/Sybille Hein (Ill.)

Hanser

ISBN 978-3-446-27924-7

176 S., 15,00 €

Ab ca. 8 Jahren



Alle sind von irgendwoher! Und Adams Klasse an der neuen Schule ist ganz besonders bunt. Auch wenn das nicht alle von Anfang an so richtig toll finden. Zum Beispiel Kübra: Die steht nämlich vor der Tür des Klassenzimmers und hält ein Schild hoch. Darauf ist zu lesen: „Für Blödiess is' hier gesperrt!“ Kann an Adams halb zugeklebter Brille liegen. Oder daran, dass Adam zuerst allen alles auf Polnisch erzählt hat. Aber irgendwann findet Adam Kübra, Henri, Billie, Yussuf, Mariam und die anderen Kinder der Igel-Klasse voll in Ordnung und das meiste, was rund um die Schule passiert, echt spannend: von einer Maus in der Brotbüchse über das kunterbunte Kochen für den (fast) vegetarischen Umwelt- und „Benewitz“-Tag bis zum Gruselschrank beim Museumsbesuch.

So oder so ähnlich sieht der Alltag wohl an vielen Schulen aus. Und so wie bei Adam braucht das Ankommen manchmal Zeit, Mut und vor allem Miteinander. Die Kapitel dieses mit feinem Witz illustrierten Schulgeschichtenbuchs lassen sich bestens vorlesen. Und für die von Adam eingestreuten polnischen Wörter gibt es ein kleines Glossar. Die Klassenregeln und -aktionen der Igel-Klasse liefern reichlich Gesprächsstoff und viele Anregungen. Einfach weltklasse!



Klassenregeln sind wichtig für das Miteinander: Das wissen nicht nur Frau Meister und die

Igel-Klasse. Gerade Schulgeschichten, die nicht aufdringlich mit dem pädagogischen Zeigefinger winken, machen für die Kinder Regeln nachvollziehbar. Und bestimmt gibt es auch Wünsche, was im Schulalltag noch beachtet werden soll. So erstellen die Kinder ihr eigenes Regelwerk und erfahren Teilhabe.

## Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- farbige Zettel und Stifte
- ein großer Papierbogen
- Kleber

## Vorgehen/Aktivität:

- Ggf. kann ein Abschnitt aus dem Buch vorgelesen werden, z.B. die Passage, in der Adams erster Schultag beschrieben wird (S. 9ff.).
- Anschließend wird die Frage gestellt: „Was ist dir wichtig, wenn es um dich und die anderen in deiner Klasse geht?“
- Die Kinder notieren Stichwörter auf die ausgeteilten farbigen Zettel.
- Anschließend werden die Zettel eingesammelt, vorgelesen, sortiert und zu Regeln zusammengefasst, die auf das Poster geschrieben werden. Die Zettel werden dann ggf. jeweils unter die passende Regel geklebt oder nochmal vorgelesen und dann in einem Kästchen aufbewahrt. Vielleicht möchte man irgendwann wieder nachlesen.



# EINE KLASSE VOLLER SUPERHELDEN UND DER NORMALSTE LEHRER DER WELT

Rüdiger Bertram/Dominik Rupp (Ill.)

Ueberreuter  
ISBN 978-3-7641-5227-7  
96 S., 13,00 €  
Ab ca. 8 Jahren



Da muss der neue Lehrer der Superheld\*innenklasse bestimmt noch eine Schippe drauflegen. Schließlich hatte seine Vorgängerin die Fähigkeit, durch Wände zu gehen. Und Tian, Nagib, Laura und Amani sind sich sicher, dass der Neue mindestens so eine Superkraft draufhat wie unter Wasser atmen zu können oder die Sprache der Tiere zu verstehen. Er soll ja den superbegabten Superheld\*innen-Nachwuchs schulen und auf den Konkurrenzkampf mit der benachbarten Superschurk\*innen-Schule vorbereiten. Aber weit gefehlt! Denn Herr Schnitt hat zwar besondere Qualifikationen – allerdings im Lesen, Schreiben und Rechnen.

Eine witzige Schulgeschichte mit einem besonderen Twist: Hier hat jedes Kind ganz besondere Fähigkeiten (und Schwächen!). Aber alle haben die gleiche Herausforderung: Beim klassischen Schulstoff hilft einem ein farbenfroher Umhang nun mal wenig. Inwiefern Teamgeist, kreative Unterrichtsideen und ein Theaterstück da wahre Wunder wirken, wird mit viel Humor und originellen Ideen erzählt. Und immer nur die Welt retten zu müssen, ist auf Dauer ja mindestens ebenso anstrengend wie lesen.



Eine Superheld\*innenschule ist eine faszinierende Sache! Welche Fähigkeiten könnten die Schüler\*innen haben bzw. welche hätten die Kinder selbst gern und warum? Hier regt das fantastische Thema unweigerlich die Fantasie an.

### **Benötigtes Material/Voraussetzungen:**

- ggf. Zettel und Buntstifte

### **Vorgehen/Aktivität:**

- Zunächst wird der Anfang der Geschichte vorgelesen (S. 11 bis 17), bei dem klar wird, welche Superkräfte die Buchfiguren haben und welche Schwierigkeiten sich daraus beim Spielen und im Miteinander ergeben können.
- Jedes Kind überlegt sich, welche Superkraft es gern hätte und in welchem Zusammenhang es sie einsetzen würde.
- Die jeweiligen Zettel werden dann als Superheld\*innen-Steckbrief gestaltet und mit einem selbst erfundenen Namen, den die Kinder als Superheld\*in annehmen würden, beschriftet. Natürlich dürfen die besonderen Kräfte, die sie für ihre speziellen Rettungsmissionen einsetzen würden, nicht fehlen.

verzaubert

# COCO UND ZACK

## DAS INTERNAT DER HEXENTIERE

Anna Lott/Nikolai Renger (Ill.)

Carlsen

ISBN 978-3-551-55799-5

136 S., 12,00 €

Ab ca. 7–8 Jahren



Das ist so ungerecht! Coco – Hexentier und Zacks allerbeste Katzenfreundin – darf ab sofort ins Internat der Hexentiere gehen. Und Zack? Der muss zu Hause bleiben, denn er ist nur ein niedlicher Zauberhuthase, der für einen Zauberer arbeitet. Coco ist nie um gute Ideen verlegen. Und so nimmt Zack wenig später gemeinsam mit ihr auf dem fliegenden Hexenbesen-Schulbus Platz: perfekt getarnt mit angeknötetem Fuchschwanz, Pfotennägeln und kunstvoll eingerollten Schlappohren. Doch im Hexeninternat angekommen, warten auf die beiden allerlei Aufregungen. Und die haben nicht nur mit der Oberhexe Fieslandia und dem gemeinen Hexentier Rotza zu tun.

Knabberfurchlustig: Das verhexte Schulabenteuer überzeugt mit herrlich abgedrehten Figuren und viel Liebe zu aberwitzigen Details. Die kurzen Kapitel lassen sich auch sehr gut vorlesen, wobei lautspielerische Elemente und Zaubersprüche natürlich eine Steilvorlage für (Vor-)Lesekünstler\*innen darstellen. Und die Illustrationen von Nikolai Renger setzen die Gefühlsachterbahn der Held\*innen perfekt in Szene.



Hexentiere sind etwas Außergewöhnliches und in dieser spannenden Schulgeschichte haben sie bisweilen sehr besondere Gestalten. Denn als treue Gefährt\*innen der Hexen haben sie immer

schaurige Eigenheiten oder sind sogar eine Mischform verschiedener Tiere. Was umgehend Bilder im Kopf entstehen lässt und zum Erfinden einlädt.

### Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Zettel und Buntstifte
- evtl. ein Tierlexikon

### Vorgehen/Aktivität:

- Das erste Kapitel des Buchs wird vorgelesen. Verstehen die Kinder, was die Voraussetzung dafür ist, ein Hexentier zu sein? Und warum Zack da eigentlich keine Chance hat?
- Angeregt durch Figuren im Buch erfinden die Kinder eigene Zaubertiere. Wenn Ideen fehlen, blättern sie gemeinsam in einem Tierlexikon und überlegen, welche Tiere sie zauberisch umbenennen und -gestalten könnten.
- Jedes Kind schreibt zunächst den Namen seines Zaubertieres auf, z.B. Vampirhuhn, Hornissenhund und fügt eine Zeichnung hinzu. Wichtig: Das Tier soll möglichst gruselig aussehen.
- Anschließend kann ein Zaubertier-Casting durchgeführt werden, bei dem darüber abgestimmt wird, welches Tier es in die Hexenschule schafft und welches sich noch verkleiden beziehungsweise verändern muss.

# HOLLY HOLUNDER UND DER MAGISCHE GARTEN

Judith Merchant/Anna-Lena Kühler (Ill.)

EMF Verlag

ISBN 978-3-7459-1779-6

160 S., 15,00 €

Ab ca. 8 Jahren



Für Stadtkind Arwid und seine permanent am Handy hängende Mutter ist es eigentlich eine etwas abwegige Idee, ab sofort die Ferien im abgelegenen Mühl-dorf verbringen zu wollen. Aber da sie das Häuschen und den verwilderten Garten nun mal geerbt haben, muss Arwid da wohl durch. Seine Furcht vor einsamen, langweiligen Ferientagen verfliegt auch gleich am ersten Tag. Denn da lernt er im Garten das seltsamste und gleichzeitig spannendste Mädchen kennen, das er je getroffen hat: Holly Holunder ist ein durchscheinend zarter, aber sehr energischer Baumgeist. Und dennoch sind sie und die anderen Baumbeschützer des Gartens unversehens auf Arwids Hilfe angewiesen.

Die magische Gartengeschichte verknüpft viele Lieblingsthemen junger Leser\*innen: Natur, Freundschaft, Magie, Krimi. Bei Holly Holunder geht es in jeder Hinsicht rund. Kurze Kapitel, schwarz-weiße Zeichnungen und eingestreutes Baumwissen runden das Ferienabenteuer ab.



Auf den Einbandinnenseiten werden einige Büsche und Bäume mit ihren lateinischen Namen und unleserlichen Steckbriefen vorgestellt. Da besteht dringend Handlungsbedarf! Denn was sich hinter so spannenden Namen wie Sambucus nigra oder Pyrus communis verbirgt, interessiert vielleicht nicht nur Arwid.

## Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- ein Pflanzenbestimmungsbuch bzw. Zugang zum Internet
- Informationen zum Erstellen eines Herbariums, z.B. hier:
- dicke Bücher, saugfähiges Papier, feste Pappe, etwas stärkeres Papier
- farbige Kordel
- Kleber, Stifte
- Blätter von verschiedenen Baumarten (vorab sammeln, idealerweise passend zu den Pflanzen auf den Einbandinnenseiten)



## Vorgehen / Aktivität:

- Als Einstieg kann eine passende Textstelle vorgelesen werden (z.B. S. 84 ff.)
- Unter Anleitung werden die mitgebrachten Blätter in dicken Büchern gepresst. Die Kinder gestalten jeweils aus Pappe einen Einband bzw. ein Deckblatt für ihr Herbarium und bereiten die Herbarbögen vor.
- In der nächsten Stunde werden Infos zu den jeweiligen Pflanzen recherchiert, z.B. hier:
- Die gepressten Blätter werden aufgeklebt und mit einem selbst geschriebenen Steckbrief versehen. Weiterführende Aktion: Die Kinder erfinden passende Baumgeister und geben ihnen Namen.



# THE GAME

## DAS SPIEL ERWACHT

Christian Thielmann/Pascal Nöldner (Ill.)

Fischer KJB

ISBN 978-3-7373-4293-3

224 S., 13,00 €

Ab ca. 10 Jahren



Wer braucht bei einem Computerspiel schon einen Notfall-Code zum Aussteigen? Macke und sein bester Freund Piddy finden diesen Hinweis jedenfalls lächerlich, als es unter der gigantischen Glaskuppel der Game-Arena endlich losgehen soll: mit dem besten Ferien-Abenteuer aller Zeiten! Jeden Tag sollen sich die bunt gemischten Teams bei einer Herausforderung beweisen. Schließlich sind Macke und Piddy nicht nur allerbeste Freunde, sondern der versierte Zocker Piddy hat wirklich alles (und auch nicht ganz Legales!) für Mackes Qualifikation für das Spiel-Abenteuer getan. Eine Teilnahme, die sich Macke – anders als Piddy – nie hätte leisten können. Und vielleicht wäre das angesichts dessen, was die Freunde erwartet, auch besser gewesen.

Dass virtuelle Realität und echtes Leben ineinander verschwimmen, kommt gar nicht so selten vor. Welche Grenzen dann im Rahmen eines Spiels, ob freiwillig oder nicht, überschritten werden und wozu Rollen führen können, wird hier so spannend und nachvollziehbar beschrieben, dass auch Lesemuffel das Buch nicht aus der Hand legen werden!



Kinder und Jugendliche bei ihren Freizeitvorlieben abholen: Auch damit kann man die

Lesemotivation steigern. Bei passenden Aktivitäten kann es anhand der Erlebnisse der Buchfiguren dann aber auch mal um Aspekte jenseits von Zocker-Tricks oder erreichten Spielelevels gehen – beispielsweise auch um die Haltung der Leser\*innen zu Spielinhalten.

### Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- eine Textstelle, in der es z.B. um Konflikte geht, mit denen die Buchfiguren konfrontiert werden
- Zettel und Stifte

### Vorgehen/Aktivität:

- Die Textstelle wird bis zu der Stelle vorgelesen, an der die Buchheld\*innen eine Entscheidung treffen müssen (z.B. S. 69–75 unten).
- Wie sollen sich die Buchfiguren entscheiden – eingreifen oder dem Spielplan folgen? Was ist von der Aussage zu halten: „Wir haben doch eine Anweisung gekriegt“?
- Hier ist eine eigene Meinung gefragt, die natürlich begründet werden sollte. Richtig oder falsch gibt es dabei nicht. Im Anschluss kann (individuell oder in der Gruppe) weitergelesen werden.

schlau

# VOLL UNGERECHT!

## ÜBER FAIRNESS UND GERECHTIGKEIT

Assata Frauhammer

Beltz & Gelberg  
ISBN 978-3-407-75912-2

72 S., 16,00 €

Ab ca. 8 Jahren



Was ist eigentlich Gerechtigkeit? Dass alle gleichbehandelt werden? Na gut, es ist schon fair, dass Kinder weniger Eintritt für die meisten Dinge bezahlen müssen als Erwachsene. Aber wer entscheidet darüber, wie alles gerecht verteilt und geregelt wird? Haben wir alle die gleichen Chancen? Welche Rechte stehen jedem Menschen, ob groß oder klein, zu? Und was kann ich selbst gegen Ungerechtigkeit tun?

In einfachen Sätzen und mit erklärenden Illustrationen im Comic-Stil, die am Alltag der Kinder anknüpfen, werden hier komplexe Begriffe wie Teilhabe, Mitbestimmung und Gleichberechtigung erklärt. In kurzen Kapiteln erschließt das Sachbilderbuch spannende Aspekte rund um die Frage, was eigentlich gerecht ist. Hier werden gesellschaftliche Themen angerissen, die nicht nur Erwachsene angehen, sondern auch Kinder im Alltag betreffen und beschäftigen. Ein wichtiges Buch, um Kinder früh für ein faires Miteinander und die Frage unserer Zeit zu sensibilisieren.



Was ist Gerechtigkeit? Darüber haben sich schon viele kluge Menschen den Kopf zerbrochen. Und doch gibt es keine einfache

Antwort darauf, was in welcher Situation gerecht ist. Um diese Problematik besser zu verstehen, kann es hilfreich sein, selbst Entscheidungen treffen zu müssen – in Situationen, die an die eigene Alltagswirklichkeit anknüpfen.

### Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- Zugang zum Internet
- rote und grüne Zettel
- eine einfache Balkenwaage; Bastelanleitung z.B. hier:  
[Eine Waagschale wird grün, die andere rot markiert.](#)



### Vorgehen / Aktivität:

- Die Kinder diskutieren zunächst darüber, was gerecht und was ungerecht bedeutet. Können sie sich z.B. an eine Situation erinnern, in der jemand ungerecht behandelt worden ist? Die Meinung, warum es hier ungerecht zugeht, soll begründet werden.
- Dann werden einige Beispiele aus dem Kinderalltag vorgestellt. Anregungen gibt es z.B. hier:  
[Wie würden die Kinder entscheiden: gerecht oder ungerecht? Eine Waage, wie sie Justitia in der Hand hält \(s. S. 35 im Buch\), dokumentiert die Meinung der Mehrheit. Die Kinder werfen jeweils einen Zettel in eine der beiden Waagschalen: grün für gerecht, rot für ungerecht.](#)
- Die jeweiligen Meinungen werden begründet. Welche Ideen haben die Kinder, um den Konflikt zu lösen bzw. einen Kompromiss zu finden?



# VOM FELD AUF DEN TELLER

## NACHHALTIGE LANDWIRTSCHAFT RUND UM DIE WELT

Nancy Castaldo/Ginnie Hsu,  
Carolyn Farbmacher (Übers.)

Knesebeck  
ISBN 978-3-95728-802-8  
80 S., 20,00 €  
Ab ca. 8 Jahren



Unser Planet soll gesund bleiben! Das ist eine Aufgabe für uns alle und insbesondere auch eine Herausforderung für jene, die dafür sorgen, dass frische Lebensmittel auf unseren Tellern landen. Nahrungsmittel ohne Chemie herstellen, Schädlinge auf natürliche Art bekämpfen, Wasser sparen und das Tierwohl achten: Rund ums Jahr gibt es da viel zu tun!

Das schöne Sachbilderbuch folgt den Jahreszeiten und vermittelt Kindern mit vielen detailreichen Illustrationen und kurzen Texten spannende Informationen zum Thema nachhaltige Landwirtschaft. Welche Folgen haben Überschwemmungen, was sind Stadtfarmen, wie wird Kakao geerntet, wie macht man Nahrung haltbar oder was versteht man unter Zwischenfrüchten? Auf 80 Seiten rund um die Welt: Hier können auch die Großen garantiert noch etwas lernen!



Vom Feld auf den Teller: Bei wie vielen Lieblings Speisen der Kinder ist dieser direkte Weg wohl gegeben? Die spielerische Annäherung an die Wege, die manche Lebensmittel bis auf unseren Tisch

zurücklegen und eine Vorstellung davon, was alles in manchen Lebensmitteln steckt, eröffnet vielleicht einen anderen Blick auf das Thema Ernährung.

### Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- Zugang zum Internet
- Zettel und Stifte

### Vorgehen / Aktivität:

- Hier darf man das Buch mal von hinten anfangen: Gemeinsam werden die Seiten 78 und 79 gelesen. Verstehen die Kinder was „regional und saisonal“ bedeutet? Hintergrundinfos gibt es z.B. hier:
- Welches Obst oder Gemüse aus der Umgebung kann man aktuell auf dem Markt kaufen? Die Kinder schreiben ihre Vermutungen jeweils auf einen Zettel.
- Dann wird gemeinsam recherchiert und überprüft, z.B. hier:
- Wer hat am meisten „Treffer“ auf seinem Zettel?





(aus-)gezeichnet

# QUEST KIDS

## (K)EIN AUFTRAG FÜR ANFÄNGER

Mark Leiknes, Kanut Kirches (Übers.)

Baumhaus

ISBN 978-3-8339-0773-9

336 S., 15,00 €

Ab ca. 9–10 Jahren



Ein superhilfreiches Handbuch für alle, die gefährliche Herausforderungen – sprich „Quests“ – bestehen wollen? Davon ist zumindest Ned, der Autor, absolut überzeugt! Wobei man direkt auf den ersten Seiten etwas misstrauisch wird, ob Ned und seine Quest-Kids – die Elfe Terra, der Felstroll Brocken, Zauberlehrling Gil und der undefinierbare Hund Ash – tatsächlich so erfolgreich sind. Und so wirklich beauftragt mit der Mission „Drachenhose“ wurden die Kids eigentlich auch nicht. Aber echte Quest-Spezialisten lassen sich durch solche Kleinigkeiten nicht von einem großen Abenteuer abbringen.

In bester Comic-Roman-Manier geht es auch in diesem aberwitzigen „Handbuch“ um unerschütterliche Chaoten, deren Charme genau darin liegt, dass ihnen wirklich gar nichts gelingt. Dazu kommen märchenhaft komische Einfälle, allerschräge Wendungen, herrlich krakelige Illustrationen sowie Freundschaft und Miteinander als zentrale Themen.



Eine abenteuerliche Quest spielt im Grunde immer mit ähnlichen Motiven: Scheinbar unterlegene, aber gewitzte Held\*innen, eine Aufgabe oder Suche, Gegner\*innen und Gefahren und ein langer, mühsamer Weg bis zum Ziel. Diese Elemente können natürlich sehr individuell zusammengemixt werden.

### **Benötigtes Material / Voraussetzungen:**

- ein Stück feste Pappe, Stifte
- ein Würfel

### **Vorgehen / Aktivität:**

- Die Teilnehmer\*innen legen zunächst für jeden Bestandteil der Quest sechs verschiedene Möglichkeiten fest, z. B.:
  - für die Hauptfigur: Prinz oder Prinzessin, Ritter\*in, Ninja-Kämpfer\*in oder Tier
  - für die Aufgabe: das Besiegen im Kampf, das Überlisten, das trickreiche Umgehen der Gefahr oder das Verwandeln
  - für die Gefahren: Monster, Katastrophen, gefährliche Tiere oder Geister
  - für den Weg: durch Schluchten, über Berge, durch die Luft oder durch ein Portal in eine andere Welt
- Natürlich können die Kinder dabei ihrer Fantasie freien Lauf lassen.
- Die verschiedenen Alternativen werden jeweils mit einer Nummer (von 1 bis 6) versehen auf ein großes Blatt Papier geschrieben.
- Dann wird reihum gewürfelt: einmal für die Hauptfigur, einmal für die Aufgabe, einmal für die Gefahren, einmal für den Weg. So entstehen ganz unterschiedliche Quests, die dann spontan erzählt (und ggf. aufgeschrieben oder zeichnerisch umgesetzt) werden wollen.



# STUNTBOY

## RETTET DIE WELT

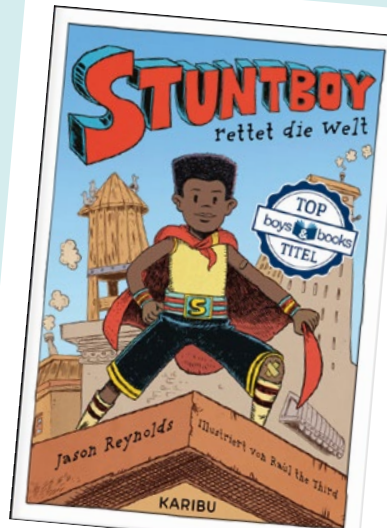
Jason Reynolds/Raul the Third (Ill.),  
Anja Hansen-Schmid (Übers.)

Karibu

ISBN 978-3-96129-288-2

276 S., 17,99 €

Ab ca. 10 Jahren



Portico Reeves ist der größte Superheld von allen! Allerdings im Geheimen. Denn Portico sorgt zwar dafür, dass alle, die für ihn Superheld\*innen sind, super bleiben. Aber auf den ersten Blick wird das außer den Leser\*innen nicht allen klar. Denn wer erkennt schon, dass Porticos Zuhause ein Schloss und nicht etwa ein riesiger, ge-sichtsloser Wohnblock ist? Und dass Portico aus Wohnung 4d die coolste, mutigste Person von allen ist und (nach Rücksprache mit seiner besten und einzigen Freundin Zola) ein bisher unbekannter Superheld namens Stuntboy? Der hat nämlich heldenhafte Fähigkeiten und schafft es, sich bei seinen Abenteuern nie wehzutun. Was bei Porticos zahlreichen „Phobies“ (seine Großmutter Gran Gran nennt sie „Angst-sün-drom“) definitiv von Vorteil ist.

Jason Reynolds zeichnet die wunderbaren Figuren mit so viel Liebe, dass sie den Leser\*innen sofort ans Herz wachsen. Hier geht es um soziale Ungleichheiten und familiäre Probleme, um Mobbing, Vorurteile und Ängste – aber eben vor allem auch um Freundschaft, Mut, Verantwortung und die Fähigkeit, über sich hinaus zu wachsen und damit ein echter (Buchreihen-) Superheld zu werden! Dazu tragen auch die großartigen Comic-Illustrationen bei, die Porticos Heldenabenteuer kongenial ergänzen.



Haben wir alle Superkräfte? Und gegen welche Angst könnte welche Kraft wohl helfen? Es gibt wohl niemanden, der sich vor gar nichts fürchtet. Aber es sind bestimmt viele zu finden, die ihre Ängste nicht zugeben und andere mit ihren Schwächen aufziehen. Hier kann Porticos Geschichte vielleicht einen Anstoß zur spielerischen Reflexion liefern.

### **Benötigtes Material/Voraussetzungen:**

- Papier und Stifte
- ein Schuhkarton

### **Vorgehen/Aktivität:**

- Zunächst werden einige kurze Textpassagen vorgelesen und die Illustrationen betrachtet (z.B. das erste Kapitel, ab S. 8)
- Die Teilnehmer\*innen überlegen anschließend für sich, vor was sie oder auch andere sich fürchten.
- Diese „Phobies“ werden dann – ohne sie den anderen zu zeigen – jeweils in knappen Stichworten auf ein Blatt Papier geschrieben und zusammengeknüllt. Die Papierknäuel werden im Karton gesammelt und gemischt.
- Dann werden die „Phobies“ vorgelesen – und gemeinsam überlegt, mit welcher Superkraft man sie wohl besiegen könnte.

# YUZU

## DIE KLEINE TIERÄRZTIN

Mingo Ito, Luise Steggewentz (Übers.)

Carlsen Manga

ISBN 978-3-551-80292-7

160 S., 5,00 €

Ab ca. 6 Jahren



Nein, die elfjährige Yuzu fühlt sich ganz und gar nicht willkommen in der Tierklinik Waumiau, die ab nun Teil ihres neuen Zuhauses sein soll. Und das liegt vor allem daran, dass sie dort gar nicht hinwollte. Nur weil ihre Mama plötzlich so viel hustete und in die Klinik musste, soll Yuzu bei Onkel Akihito bleiben und ihm bei seiner Arbeit als Tierarzt helfen. Und dass, obwohl sie Tiere gar nicht mag! Aber dann lernt sie sowohl die tierischen Patienten als auch ihre Besitzer\*innen und deren Geschichten kennen und sieht plötzlich sich und die Welt mit anderen Augen.

Der erste Band der Shojo-Reihe rund um ein Mädchen, das sich selbst und seinen Gefühlen durch die Arbeit mit Tieren auf die Spur kommt, wirkt auf den ersten Blick vor allem niedlich. Das Buch hat aber durchaus auch ernste und anrührende Themen wie Krankheit, Verlust oder Mobbing zu bieten. Der kleine Manga ist leicht zu lesen und richtet sich an jüngere Leser\*innen. Die Illustrationen wirken eher aufgeräumt und lassen den Emotionen der Figuren viel Platz.



Tiere sind ein Thema, das fast alle Kinder interessiert, und das sich auch gut als Einstieg in die Welt des Manga-Zeichnens eignet. Abseits der vielen Manga-Hand-

bücher und -Kurse im Netz kann man dem Zeichnen von Tieren in den Grundzügen auch durch eigene Beobachtung auf die Spur kommen.

### **Benötigtes Material/Voraussetzungen:**

- Papier und Stifte
- ggf. weitere Mangas, in denen Tiere eine Rolle spielen

### **Vorgehen/Aktivität:**

- Zunächst werden die Yuzu-Illustrationen gemeinsam ausgiebig betrachtet. Welche Tiere kommen vor? Beim Blättern werden die tierischen Akteure ausfindig gemacht und studiert.
- Für jedes Tier wird ein Manga-Steckbrief erstellt, der dessen Besonderheiten aufführt: z. B. Größe, Augen, Haltung, Charakter. Was fällt den Betrachter\*innen auf? Welche wiederkehrenden Elemente gibt es?
- Anschließend versuchen die Kinder, selbst Tiere im Stil der Manga-Illustrationen zu zeichnen. Dabei kann zunächst mit ganz einfachen Formen wie Ovalen, Kreisen oder der katzentypischen Birnenform gearbeitet werden. Die Tiere werden durch die großen Manga-Augen und gezielt gesetzte Lichtpunkte schnell lebendig: Die Buchfiguren zeigen es.

# FINDE DIE VERLORENE STADT IM DSCHUNDEL

Emily Hawkins/R. Fresson (Ill.),  
Andreas Jäger (Übers.)

arsEdition

ISBN 978-3-8458-5373-4

64 S., 30,00 €

Ab ca. 10 Jahren



Die Herausforderungen für Luca und die Leser\*innen, die seine Dschungel-Expedition tatkräftig unterstützen, beginnen mit einem Brief: Lucas Oma Beatriz bittet ihn um Hilfe bei der Suche nach der verlorenen Stadt des Jaguarottes. Hinterhältige Schatzsuchende und Plündernde sind hinter dem Geheimnis her und haben eine Kopie von Oma Beatriz' Karte gestohlen. Höchste Zeit, dass Hilfe kommt! Nachdem Luca (und die Leser\*innen) ihren Expeditionsrucksack gepackt haben, geht es los: mit dem Bauen eines Lagers, der Konstruktion eines Floßes, der Nahrungssuche und zahllosen gefährlichen Unternehmungen, die durch Sümpfe, Stromschnellen, das Dickicht des brasilianischen Regenwalds und vorbei an Piranhas, Blutegeln, Raubtieren und menschlichen Feinden führen.

Großartiges Lese-Edutainment! Lucas Dschungelmission ist der rote Faden, an dem zahlreiche spannende Hintergrundinformationen, Wissenssplitter, praktische Tipps und echte Survival-Erlebnisse anknüpfen. Bei den Entscheidungen hilft ein herausnehmbarer, drehbarer Kompass: So wird Lesen tatsächlich zum Abenteuer!



Alle Abenteuerfans wissen, wie wichtig ein paar simple Survival-Basics im Notfall sein können – ob nun beim Bau eines Unterstands, beim Filtern von Trinkwasser, beim riskanten Sprung von einem hohen Felsen oder beim Herausfinden aus dem Wald.

### Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Kärtchen aus fester Pappe, Stifte, Locher
- ggf. ein Karabinerhaken

### Vorgehen/Aktivität:

- Zunächst werden zur Einstimmung die Seiten 6 und 7 des Buches vorgelesen („Verloren im Dschungel“), der letzte Teil „Überlebenstipps“ liefert dabei den Impuls für die Aktion.
- Die Kinder überlegen gemeinsam, welche zehn Regeln sie für diese gefährliche Situation aufstellen würden. Eine Hilfestellung können die Gegenstände liefern, die in den Survival-Rucksack gehören (S. 5). Da man diese offenbar benötigt: Was gilt es unbedingt zu tun bzw. unbedingt zu vermeiden?
- Falls noch Zeit ist, werden die Regeln in Stichworten auf die Kärtchen notiert. Anschließend werden diese gelocht und an dem Karabinerhaken (oder einer Schnur) befestigt. Fertig ist ein Expeditionsfächer für (fast) alle Fälle!

# PENELOPE STRUDEL

## UND DIE RÄTSELHAFTE SCHATZSUCHE

Brendan Kearney,  
Birgit van der Avoort (Übers.)

Penguin Junior  
ISBN 978-3-328-30257-5

48 S., 15,00 €

Ab ca. 6 Jahren



Geburtstage können so spannend sein! Besonders, wenn Penelopes Onkel ins Spiel kommt: Um sein Geschenk zu finden, muss sie sich einmal quer durch eine Villa rätseln und knobeln. In jedem Raum warten andere knifflige Aufgaben auf das Geburtstagskind. Ob nun detektivischer Spürsinn, logisches Denken oder mathematisches Feingefühl: Onkel Derek zieht alle Knobel-Register und Penelope ist daher dringend auf die Hilfe der Leser\*innen angewiesen. In jedem Raum wartet ein heilloses Durcheinander, in dem nicht nur der versteckte Bote mit dem nächsten Hinweis, sondern auch noch allerlei anderes aufgespürt werden muss. Eine Pause gibt's nicht: Gleich auf der nächsten Doppelseite muss herausgefunden werden, in welchem Raum die Reise weiter geht.

Auch für altersgemischte Gruppen geeignet: Während die Jüngeren sicher Profis im Lösen der Wimmelaufträge sind, kümmern sich die größeren Kids um das Knobelrätsel auf der nächsten Doppelseite. Und sollte es doch mal zu schwierig sein, sind hinten im Buch natürlich die Lösungen versteckt.



Für Penelope geht es bei ihrer Bilderbuchsuche immer darum, zu suchen, zu rätseln, zu kombi-

nieren oder auch minimale Unterschiede durch genaue Beobachtung festzustellen. Daraus lässt sich ohne jeden Aufwand ein kleines Aufmerksamkeitsspiel entwickeln.

### Vorgehen/Aktivität:

- Die Spielregeln werden kurz erklärt:  
*Es geht ums genaue Hinschauen und Merken.*
- Jedes Kind nimmt aus dem Regal drei beliebige Bücher. Dann beginnt die Beobachtungsphase: Die Kinder versuchen, sich reihum zu merken, welche Bücher die anderen in der Hand haben.
- Dann verlässt ein Kind den Raum, legt draußen eines der Bücher ab und kommt mit den beiden übrigen zurück. Wissen die anderen, welches Buch fehlt? Es reicht, wenn es beschrieben wird.
- Das Spiel wird reihum fortgesetzt. Zwischendurch ist immer Zeit, sich die Kinder mit ihren dazugehörigen Büchern nochmal genau anzuschauen.
- Welches „verschundene“ Buch sah für die Kinder am spannendsten aus? Vielleicht eines, das in der nächsten Stunde gelesen werden kann?

# DER GROBE LABYRINTH-SPAß AUF GEHEIMER MISSION

Sam Smith/Valeria Danilova u. a.

Usborne  
ISBN 978-1-03-570021-9  
64 S., 8,95 €

Ab ca. 7 Jahren



Alle Nachwuchsagent\*innen mit detektivischem Gespür und Fingerspitzengefühl werden hier auf ihre Kosten kommen. Denn der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben, die es zu bewältigen gilt, steigt in diesem Buch mit hochgeheimer Mission steil an: von der vergleichsweise harmlosen Verfolgung der Fußspuren, die eine Spionin mit roten Schuhen im Schnee hinterlassen hat, über das ganz schön knifflige Knacken des Codes, der sich beim Einsammeln von Hinweisen in der Entschlüsselungsabteilung ergibt, bis zum Fluchtplan von Agentin Bella, die den Helikopterlandeplatz erreichen muss, ohne in dem verschachtelten Gebäude einen Weg doppelt zu nehmen oder einen Bewegungsmelder auszulösen.

Die witzigen Denksportaufgaben nutzen kleine Geschichten-Elemente um den Labyrinth-Bilderrätseln und Codeknacker-Aufgaben einen spannenden Hintergrund zu geben. Da ist Hirnschmalz und gegebenenfalls Teamwork gefragt!



Sich auf andere im wahrsten Sinne blind verlassen: Das fällt nicht nur vielen Kindern schwer.

Aber manchmal muss man eben einfach auf die Kompetenz anderer vertrauen, um aus einer kniffligen oder unübersichtlichen Situation herauszukommen.

## Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- ausreichend Platz in einem Raum mit glattem Fußboden
- breites Krepp-Klebeband
- eine alte Sonnenbrille, bei der die Gläser schwarz abgeklebt werden; alternativ ein Tuch mit dem die Augen verbunden werden können

## Vorgehen/Aktivität:

- Auf dem Fußboden wird ein Zickzack-„Fluchtweg“ angelegt: mit markiertem Start- und Zielpunkt und nummerierten Türen, die durchschritten werden müssen (jeweils mit zwei breiten Klebestreifen).
- Es werden Agent\*innen-Tandems gebildet: Ein Kind übernimmt die Rolle der Agentin oder des Agenten und setzt die undurchsichtige Spionbrille auf, ein Kind wird zu dessen Supervisor\*in erklärt.
- Das Supervisor-Kind gibt dem Agenten-Kind Hinweise, wie es möglichst schnell durch alle Türen auf dem Fluchtweg gelangt. Die Anzahl der Türen kann dabei dem Alter der Kinder und der Gruppengröße angepasst werden.
- Die Zeit, die jedes Tandem für die Flucht braucht, wird gestoppt. Wer hat die besten Chancen, seinen Verfolger\*innen zu entkommen?

# PHÄNOMINT – 75 SUPERCOOLE SHOW-EXPERI- MENTE

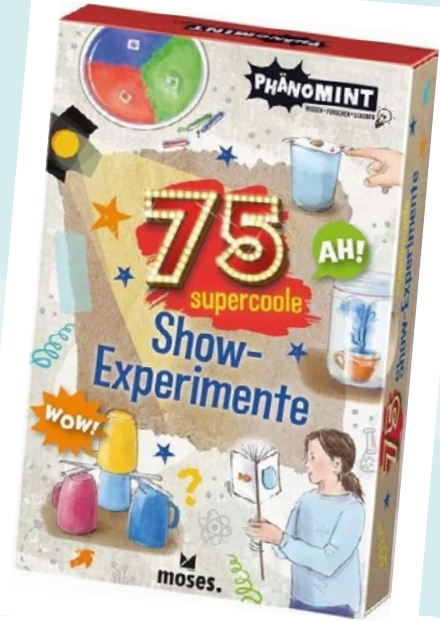
**Carola Kessel**

moses

EAN 9783964552631

12,95 €

**Ab ca. 8 Jahren**



Am Ende eines Zaubertricks soll eine ganz bestimmte Reaktion des Publikums stehen: ungläubiges Staunen. Doch was verbirgt sich hinter dem Unerklärlichen? Im Grunde sind nämlich verblüffende Effekte einfach zu erklären und erfordern nur wenige Zutaten und etwas Geschicklichkeit: Schon kann man ein Taschentuch unter Wasser drücken, ohne dass es nass wird, ein hart gekochtes Ei durch einen engen Flaschenhals bugsieren oder eine leere Konservendose bergauf rollen lassen.

Welches Kind möchte nicht gern zaubern können? Mithilfe zahlreicher effektvoller Experimente, die jeweils auf einer Karte mit kurzem Text und erklärenden Illustrationen vorgestellt werden, gelingt das auch durch Gesetze der Naturwissenschaft. Sehr hilfreich: Die Experimente gibt es in drei Schwierigkeitsstufen.



Am Anfang jedes Forschungsprojekts steht eine Frage. Und anschließend zerbrechen sich viele kluge Menschen den Kopf, um eine Antwort zu finden. Dieses Prinzip lässt sich anhand der vielfältigen kleinen Experimente eindrucksvoll nachvollziehen.

### **Benötigtes Material/Voraussetzungen:**

- ein vorab ausgesuchtes Experiment,

das möglichst wenig Aufwand und Raum erfordert (z.B. „Luftzauber“)

- die für das Experiment benötigten Materialien, die auf der jeweiligen Karte unter „Du brauchst“ aufgeführt sind (für das genannte Beispiel: ein Plastikkamm und Papierschnipsel)

### **Vorgehen/Aktivität:**

- Zunächst wird den Kindern der Ansatz des Experiments in Form einer Frage vorgestellt, z.B. hier: „Wie schaffst du es, die Papierschnipsel zum Schweben zu bringen?“
- Auf dem Tisch liegen die benötigten Materialien für das Experiment. Die Kinder versuchen nun gemeinsam, eine Antwort auf die Frage zu finden und dabei die Gegenstände einzusetzen.
- Falls die Kinder durch Vermutungen bzw. Ausprobieren auf die Lösung kommen, führen sie das Experiment durch und lassen mithilfe des Kamms die Schnipsel schweben – ansonsten machen die Großen es vor.
- Was steckt dahinter? Gemeinsam wird die Erläuterung der Hintergründe („Kurz erklärt“) gelesen. Welche Variationen des Experiments können sich die Kinder vorstellen?

# SPIELEND LEICHT GESCHICHTEN ERFINDEN STORY BOX

Daniel Fehr/Kristine Ortmeier (Ill.)

Loewe Kreativ

ISBN 978-3-7432-1726-3

12,95 €

Ab ca. 7 Jahren



Karten legen, ist das nicht eine magisch anmutende Methode, mit der man in die Zukunft sehen kann? All denen, die Derartiges weit von sich weisen, gibt dieses besondere Kartenspiel zumindest die Möglichkeit, selbst gewählten Figuren eine abenteuerliche, gruselige oder witzige Zukunftsperspektive zu bieten: in frisch erfundenen Geschichten. Und mit ein bisschen Fantasie hat dann der Löwe eben in der Zeitung von einem Schatz gelesen, der ohne Zweifel in einem verzauberten Wald vergraben ist, den man nur über einen gefährlichen Flug mit dem Heißluftballon erreichen kann.

Ein echter Geschichtenschatz, der ständig ausgebaut werden kann: Die liebevoll gestalteten Karten mit vielfältigen Figuren, Schauplätzen, Gegenständen und Transportmitteln können in verschiedenen Varianten immer wieder neu zusammengestellt werden und ergeben so 1001 Erzählabenteuer.



Wahrscheinlich haben die Kinder noch viel mehr Ideen, wer, wo, wie und mit welchem Hilfsmittel spannende Abenteuer erleben könnte. Das liefert den Impuls für weitere Geschichten-Karten, die nach dem Konzept der bestehenden gestaltet werden.

## **Benötigtes Material / Voraussetzungen:**

- festes Papier oder Pappe in Rot, Blau, Gelb und Grün. Daraus werden vorab Karten in der passenden Größe mit abgerundeten Ecken ausgeschnitten.
- weißes Papier, Buntstifte
- Schere und Kleber

## **Vorgehen / Aktivität:**

- Die Karten werden gemeinsam betrachtet, das Konzept der vier Kategorien erklärt.
- Jedes Kind denkt sich dann jeweils eine Figur, einen Gegenstand, einen Schauplatz und ein Transportmittel aus und fertigt dazu einfache Zeichnungen auf weißem Papier und in etwas kleinerem Format als die Karten an. Man kann vorher bereits passende weiße Zettel zuschneiden.
- Die Zeichnungen werden dann ggf. zugeschnitten und auf die zugehörigen Karten geklebt. Die fertigen Karten können auch laminiert werden.
- Eine witzige Erzählvariante: Das erste Kind legt eine Figurenkarte und beginnt seine Geschichte. Das nächste fügt einen Gegenstand hinzu, der hilfreich (oder hinderlich!) sein könnte. Das dritte Kind muss nun ein passendes Transportmittel finden und das letzte einen Schauplatz, an dem die (wahrscheinlich höchst abgedrehte) Geschichte ihr Finale findet. Beim letzten Punkt dürfen alle helfen.

# WORTWIESEL

## DAS FLINKE WORTSPIEL

Tobias Roeser

Frech

EAN 4007742184605

19,99 €

Ab ca. 10 Jahren



Scrabble kennen bestimmt die meisten. Und die meisten werden sich wohl auch schon mal geärgert haben, wenn ein\*e Mitspieler\*in ewig herumprobiert, um ein sinnvolles Wort zustande zu bringen. Beim „Wortwiesel“ gibt es dazu keine Chance. Denn es geht zwar ebenfalls um das Bilden sinnvoller Wörter, aber unter Zeitdruck: Eine Sanduhr gibt vor, wie schnell alle versuchen müssen, aus zunächst vier, später immer mehr Kärtchen mit jeweils zwei Buchstaben, möglichst lange Wörter zu basteln. Abdeckkärtchen, Joker und Schiebemöglichkeiten erweitern zwar die Auswahl – aber hier gilt es vor allem, eins zu sein: wieselflink!

Mit Buchstaben und Wörtern jonglieren erfordert und fördert Lesefertigkeit! Trotzdem haben hier alle eine Chance: Schließlich geht es nicht nur um die Findigkeit beim Wörterpuzzle, sondern auch um Glück beim Ziehen. Die flexiblen Regeln ermöglichen es zudem, Druck herauszunehmen und die individuellen Fähigkeiten zu berücksichtigen.



Wer sagt denn, dass ein Spiel nur nach Spielanleitung gespielt werden darf? Wem das Wortwiesel noch zu flink ist, der findet

für die Buchstabenkärtchen bestimmt auch andere kreative Einsatzmöglichkeiten.

### **Benötigtes Material/Voraussetzungen:**

- eigene Varianten bieten sich besonders bei sehr heterogenen Teilnehmergruppen an.

### **Vorgehen/Aktivität:**

- Eine Möglichkeit ist es, die Kinder im Tandem spielen zu lassen. Die Kleingruppen bekommen dann von Anfang an mehr Karten (unbedingt immer in mehreren Farben und damit verschiedenen Laut-Kombinationen) und es gibt nur ein flexibles Zeitlimit.
- Eine andere Möglichkeit ist das Legen von Wörtern in anderen Sprachen außer Deutsch. Das bietet sich bei mehrsprachigen Kinder-Gruppen an. Die fremden Wörter müssen anschließend natürlich übersetzt werden.
- Lustig wird es, wenn Quatschwörter gebildet werden. Schwierigkeit: Die Kinder müssen jeweils eine Erklärung für das Wort liefern. Was versteckt sich hinter einem „Edimo“, einer „Hidra“ oder einem „Madeifant“? Die Erklärungen dürfen auch gerne pantomimisch oder als Bild umgesetzt werden. Überzeugend formulierte oder besonders witzig gestaltete Erklärungen gelten.
- Um das Spiel für ungeübte Wortschöpfer einfacher zu gestalten und eine Differenzierung zu ermöglichen, können angepasste Leseneiveaus und Alter zusätzliche Joker-Karten ausgegeben werden.





# DIE HÄSSLICHEN FÜNF

## BILDERBUCHKARTEN FÜR DAS KAMISHIBAI

Axel Scheffler/Katrin Alt

Beltz Nikolo

EAN 4019172600273

9 Karten, 18,00 €

Ab 6 Jahren



Beim Anblick des Löwen mit seiner prachtvollen Mähne oder des raffiniert gemusterten Zebras stellt man sich die Frage: Ist Schönheit also in der Savanne Programm? Keinesfalls! Zumindest sind davon das Gnu, die Hyäne, der Geier, das Warzenschwein und der Marabu überzeugt, die sich Bildkarte für Bildkarte mit ihrem traurigen Gesang vorstellen: „Wie ungemein scheußlich und schlecht fühl ich mich, denn niemand ist grässlich und hässlich wie ich ...“ Ob es denn wirklich niemanden gibt, der Warzen, Borsten oder einen buckligen Hals schön findet und die „hässlichen Fünf“ zu schätzen weiß?

Was ist schön und was ist hässlich? Die Medien und das soziale Umfeld beeinflussen unser Empfinden für Schönheit. Doch wie fühlt es sich an, wenn man der vermeintlichen Norm nicht entspricht? Ein Gefühl, das Kinder mindestens so traurig macht wie die fünf besonderen Held\*innen dieser wirklich lohnenden Bildkartengeschichte.



Viele Eigenschaften bzw. Merkmale werden völlig willkürlich als besonders schön angesehen.

Doch was passiert, wenn man aus diesen Einzelteilen ein perfekt schönes Wesen konstruieren will? Vielleicht erkennt man dann, dass das Ganze viel mehr ist als die Summe seiner Teile. Und dass es viel eher auf Individualität ankommt als auf Uniformität.

### Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- kleine weiße Kärtchen und Buntstifte
- weißes Papier

### Vorgehen / Aktivität:

- Zunächst wird ein Brainstorming durchgeführt. Die Kinder betrachten die Tiere auf der ersten Bildkarte und suchen besondere Merkmale heraus, die sie als schön erachten, z.B. Farbe, Größe, Fell, Federn, Muster.
- Dann werden diese Merkmale einzeln auf kleine Kärtchen geschrieben, z.B. „rosa“, „goldbraun“, „gestreift“, „gebogene Hörner“, „verschiedenfarbige Tupfen“. Dabei sollen möglichst viele Merkmale gesammelt werden (mindestens drei pro Kind). Die Kinder dürfen auch zusätzliche Begriffe einbringen, z.B. „langer Hals“, „lange Beine“, „große Augen“, „gelockte Haare“. Die Kärtchen werden eingesammelt, gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.
- Jedes Kind zieht drei Kärtchen und malt dann ein Tier, das diese Eigenschaften vereint. Natürlich entspringt dieses Tier komplett der Fantasie und kann sich wahlweise in der Luft, auf der Erde oder im Wasser bewegen. Eine Galerie der ganz besonderen Art und vielleicht einige Erkenntnisse über Schönheit sind das Ergebnis.

# MEIN GROßES VORLESEBUCH VON DRACHEN, FEEN UND ANDEREN FABELWESEN

Tea Orsi/Anna Lang (Ill.), Anna Taube (Übers.)

Loewe

ISBN 978-3-7432-1686-0

128 S., 20,00 €

Ab ca. 6 Jahren



Überall auf der Welt werden sie erzählt: märchenhafte Geschichten, die von Wundern, magischen Geschöpfen, Mut oder der Liebe handeln. In manchen Teilen der Erde gelten Drachen beispielsweise als böse und durchaus wilde Kreaturen, in anderen Gebieten wiederum bringen sie Glück und sind Beschützer der Menschen und ihrer Häuser. Doch neben den bekannten Fabelwesen gibt es auch solche, von denen kaum jemand je gehört hat. Um beispielsweise zu verstehen, wer der Gilje Dubh ist und wo er der Legende nach lebt, müssen bestimmt die meisten erst einmal einen Blick in diese Geschichten-sammlung werfen.

Eine Weltreise der märchenhaften Art erwartet hier kleine und große Leseratten: Schließlich kann in jeder der kurzen Geschichten ein bekanntes Märchen oder eine Sage aus einem anderen Land erkundet werden. Dabei überliefern die farbenprächtigt illustrierten Geschichten Erkenntnisse und Weisheiten, die bis heute keinen Staub angesetzt haben und zahlreiche Gesprächsanlässe bieten.



Märchen und Fabeln aus aller Welt eignen sich gut, um in einen interkulturellen Dialog mit den Kindern einzusteigen.


Sie regen die Fantasie an, fördern das Verständnis für den Wert von Vielfalt und ermöglichen gleichzeitig, Gemeinsamkeiten

zu entdecken. Denn viele Märchen aus verschiedenen Ländern drehen sich um ganz ähnliche Themen und Figuren.

## Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- ggf. Zugang zum Internet

## Vorgehen/Aktivität:

- Zunächst wird mit den Kindern – beziehend auf den Titel – geklärt, was Fabelwesen sind. Können die Kinder sich etwas darunter vorstellen? Sehr anschaulich erklärt werden diese fantastischen Wesen z.B. hier: 
- Dann wird eines der Fabelwesen als Thema bestimmt, z.B. der Drache. Die Kinder wählen aus ihren Erzähl-, (Vor-)Lese- oder Mediene Erfahrungen einen Drachen aus.
- Anschließend werden die einzelnen Drachen reihum beschrieben bzw. der Gruppe vorgestellt. Dazu kann man Leitfragen nutzen: Wie groß ist er? Welche Farbe hat er? In welcher Geschichte kommt er vor? Woher kennen die Kinder die Geschichte?
- Abschließend wird eine der Drachengeschichten aus dem Buch vorgelesen, z.B. „Siegfrieds Kampf gegen Fafnir“. Was halten die Kinder von der Geschichte? Ähnelt der Drache einem Exemplar, das sie bereits kennen?

# MARVEL – DAS GROBE GESCHICHTENBUCH

SPANNENDE GESCHICHTEN  
ZUM VOR- UND SELBERLESEN

Nelson

ISBN 978-3-8451-2370-7

272 S., 18,00 €

Ab ca. 7 Jahren



Steht der Name „Marvel“ tatsächlich für Wunder und damit für all die wunderbaren, packenden Comics, die Leser\*innen seit Generationen und längst auch quer durch die Medien begeistern? Oder hat er vielleicht mit den bösen Kräften der Außerirdischen und ihres Anführers Mar-Vell zu tun, die der legendären Pilotin Carol Danvers das Leben schwer machen, sie aber letztlich zu einer Superheldin werden lassen? Da sind echte Comic-Spezialisten gefragt! Alle anderen lassen sich einfach von den spannenden Geschichten und zahlreichen Comic-Bildern rund um kultige Figuren wie Captain America, Doctor Strange, Mysterio, Black Widow oder eben Ms Marvel gefangen nehmen.

Vorlesestoff hat viele Gesichter – in diesem Fall die von Held\*innen und finsternen Bösewichten, die vielen Kindern aufgrund ihrer Medienvorlieben bestens bekannt sind. Warum also nicht einmal gemeinsam die Geschichten vom unbesiegbaren Iron Man, Captain Americas Weg zur Gerechtigkeit oder dem speziellen Duo von Ant-Man und Wasp entdecken? Gesprächsanlässe gibt es auch hier mehr als genug! Und vielleicht genießen es die jungen Leser\*innen, wenn sie auch einmal einen Wissensvorsprung haben.



Superheld\*innen sind ein extrem populäres Thema, quer durch die Altersgruppen. Damit liefern sie

auch perfekte Anlässe für kleine Wissensspiele, bei denen vielleicht einmal ganz andere Teilnehmer\*innen mit ihren Kenntnissen glänzen und Punkte sammeln können.

## **Benötigtes Material/Voraussetzungen:**

- Zettel und Stifte

## **Vorgehen/Aktivität:**

- Jedes Kind legt für sich – und ohne, dass die anderen es sehen können – einen Steckbrief für seinen ganz persönliche\*n Lieblingssuperheld\*in an. Dabei werden drei Stichpunkte vorgegeben:
  - „Freund\*innen“, „Feind\*innen“, „Superkraft“. Zu jedem Stichpunkt darf nur ein Name bzw. ein Begriff aufgeschrieben werden. Es geht also um ein möglichst aussagekräftiges Stichwort.
- Reihum wird dann zunächst der erste Punkt des so entstandenen Mini-Steckbriefs vorgelesen. Errät die Runde bereits nach dem Stichwort „Freund\*innen“, wer die Figur ist? Alle, die nicht sofort erraten wurden, geben dann in der zweiten Runde „Feind\*innen“ und anschließend in der dritten Runde „Superkraft“ an.
- Wurde eine Figur gar nicht erraten? Dann darf ein weiterer Hinweis gegeben werden.
- Ausdrücklich erwünscht: Die Erwachsenen spielen mit!

gruselig

# SPUK IM KIOSK

Lena Hach/Barbara Jung (Ill.)  
Tea Orsi/Anna Lang (Ill.), Anna Taube (Übers.)

Beltz & Gelberg  
ISBN 978-3-407-81341-1  
120 S., 12,00 €  
Ab ca. 10 Jahren



Das gibt's doch nicht! Als ob es nicht reichen würde, dass aus dem Kiosk von Fritzis Großeltern ständig die Himbeerlollis verschwinden. Jetzt werden dafür und für etliche andere Vorkommnisse auch noch Fritzi und ihr bester Freund Carlos verantwortlich gemacht! Dabei finden die beiden so fiese Streiche wie z.B. die Lieblingsbonbons von Frau Düppel mit Chili zu „würzen“ oder ausgerechnet die Kaugummis des Lehrers Herrn Demir mit Klebstoff zu bearbeiten, echt schlimm. Kurzum: Es reicht! Fritzi und Carlos schmieden Pläne, um dem Spuk ein Ende zu bereiten. Dass sie es dabei tatsächlich mit geisterhaften Machenschaften zu tun bekommen, konnte natürlich niemand ahnen.

Die spukige kleine Freundschaftsgeschichte liest sich fast so schnell weg, wie Fritzi und Carlos ihr Kiosk-Mitternachtsmenü verputzen. Eher zum Miträtseln und Lachen als zum Gruseln angelegt, eignet sie sich bestens zum ersten eigenständigen Lesen etwas längerer Geschichten und zum Vorlesen.



Ein Kiosk, ein Büdchen oder ein Späti ist den allermeisten Kindern bekannt – aber vielleicht noch nicht, wer dort sein geisterhaftes Unwesen treiben könnte! Die kleine Geistergeschichte eignet sich bestens, um z. B. bei einer Halloween-

Lesenacht in Auszügen vorgelesen zu werden, natürlich mit passender Deko.

## Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- vorab: Recycling-Materialien zum Basteln sammeln oder sammeln lassen
- weißes Tonpapier
- Kleber, Scheren, Stifte
- dünne Nylonfäden

## Vorgehen/Aktivität:

- Vorab werden Recycling-Materialien gesammelt, die aus einem Kiosk stammen könnten, z.B. Kronkorken, Süßigkeiten- und Chipstüten, Bonbon- und silberne Kaugummipapiere ...
- Dann werden gemeinsam aus weißem Tonpapier Gespenster gebastelt. Wenn die Zeit knapp ist, kann man eine ganz einfache Vorlage aus dem Netz nutzen:
- Jetzt werden die Gespenster noch kiosктаuglich gemacht, z.B. mit einem Rock aus einer Chipstüte, einer Lockenfrisur aus gedrehten Bonbonpapieren oder Augen aus Kronkorken. Die fertigen Kioskgeister werden dann an Nylonfäden in unterschiedlicher Höhe im Leseclub aufgehängt, vielleicht ergänzend zu einer geisterhaften Buchausstellung.



# IN UNSERER SCHULE SPUKT'S DAS GEHEIMNIS DER VILLA EINSIEDEL

Susan Niessen/Tessa Rath (Ill.)

Rowohlt (Rotfuchs)  
ISBN 978-3-7571-0011-7  
144 S., 15,00 €

Ab ca. 8 Jahren



Ist da der Name etwa ein böses Omen? Auf jeden Fall hat ein Sturm ausgerechnet in der Gemeinde Marode etliche Häuser schwer beschädigt, unter anderem die Grundschule. Und das kurz vor Beginn des neuen Schuljahrs! Kein Wunder, dass Bürgermeister Bärlauch ein Stein vom Herzen fällt, als ihm die inzwischen leerstehende alte Villa der Familie von Einsiedel als Ausweichmöglichkeit angeboten wird. Doch schon am ersten Schultag fallen Johanna, Lukas, Ravi und Sylvie aus der 3b allerhand seltsame Dinge auf, die ihren detektivischen Eifer wecken. Was hat es mit dem Klavierspiel auf sich, das immer wieder aus leeren Räumen zu hören ist? Warum bleibt die alte Standuhr immer wieder auf 12 Uhr stehen? Und was haben die in Sütterlin verfassten Zeilen aus „Max und Moritz“ an den Tafeln der Klassenzimmer zu bedeuten? Mysteriös und, wie die Clique bald herausfindet, im wahrsten Sinne gespenstisch!

Ein rundum gelungener Kinderroman mit der genau richtigen Themenmischung: Freundschaft, Abenteuer, Gespenster und Detektiv\*innen. Susan Niessen erzählt witzig, spannend und mit vielen originellen Einfällen eine im besten Sinne klassische Geschichte. Und die schwarz-weißen Illustrationen von Tessa Rath bilden dabei das stimmig-nostalgische Tüpfelchen auf dem i.




Welches Kind kennt heute noch Wilhelm Busch und seine Böse-Buben-Streiche? Um den jungen Leser\*innen den Hintergrund der rätselhaften Sprüche und der Streiche des geisterhaften Villa-Bewohners verständlich zu machen, lohnt sich vielleicht eine kleine literarische Recherche.

### **Benötigtes Material / Voraussetzungen:**

- Zugang zum Internet oder ein großes Wilhelm-Busch-Buch aus der Bibliothek

### **Vorgehen / Aktivität:**

- Zunächst wird das Kapitel mit dem ersten Streich des Geists vorgelesen (S. 40 ff.).
- Das Vorwort von „Max und Moritz“ wird vorgelesen. Worum geht es? Wie werden Max und Moritz charakterisiert? Falls kein Buch zur Hand ist, findet man die Geschichten von „Max und Moritz“ auch kostenfrei im Netz, z.B. hier: 
- Anschließend betrachten die Kinder nur die Bilder. Welche weiteren Streiche können sie darauf entdecken? Was halten die Kinder davon? Sind Streiche grundsätzlich lustig und damit in Ordnung?

# UNTER DER GEISTERBAHN

Isabel Abedi

Arena  
ISBN 978-3-401-60691-0  
352 S., 16,00 €

Ab ca. 9 Jahren



Schwamm, Eimer und Putzlappen – nur mit viel Fantasie vermag man sich vorzustellen, dass diese Gegenstände erstens magisch und zweitens eine echte Bedrohung sein könnten. Doch in den Händen der von Urhexe Orcula ausgesandten Diaboli Depurgi stellen sie nicht nur für die Wesen der Unterwelt eine tödliche Gefahr dar. Daher ist es trotz aller gruseligen Verwicklungen doch recht hilfreich, dass der ängstliche elfjährige Lorenzo und die sehr von sich überzeugte Dina nach einem erfolgreichen Klassenausflug in den Fantasiepark durch den Notausgang der Geisterbahn in die magische Welt gezogen werden.

Ein bisschen schwindelig kann es einem aufgrund der Fülle von Gruselwesen und fantastischen Verwicklungen schon werden – genau wie Lorenzo und Dina. Doch zum Glück gibt es neben der unglaublichen Rettungsmission der beiden und ihrer vampirischen neuen Freunde auch jede Menge zum Staunen und Kichern!



Die mit viel Liebe zum Detail und witzigen Verweisen auf Märchen- und Sagenfiguren beschriebenen Buchfiguren liefern eine Steilvorlage für die kreative Ausgestaltung. Nach dem Vorlesen können Flaschen- und Wassergeister,

Höllenhunde, Ohren-Orakel oder das Chef-Skelett Long Dong Peng lebendig werden.

## **Benötigtes Material/Voraussetzungen:**

- Papierreste, Alufolie, Pappbecher, Klopapierrollen, kleine Flaschen, Watte und Wattestäbchen, Wollreste, geplatze Luftballons
- ggf. ein großer Pappkarton und schwarzes Seidenpapier
- Scheren, Kleber
- ggf. Wackelaugen, alternativ Deckweiß und farbige Perlen
- Zettel und Stifte

## **Vorgehen/Aktivität:**

- Nach dem Vorlesen einer entsprechenden Buchpassage (z.B. dem Kapitel „Familienangelegenheiten“, S. 54 ff.) wählen sich die Kinder eine Figur aus, die sie gestalten möchten. Auf einem Zettel wird ein kleiner Steckbrief mit dem Namen und den markanten Merkmalen der jeweiligen Figur erstellt.
- Das Bastelprojekt kann dann um einen Geschichtenkasten erweitert werden, der mit schwarzem Papier ausgekleidet und ggf. noch mit Halloween-Materialien ausgeschmückt den Gruselwesen ein ausstellungsreifes Zuhause bietet.

**Herausgeber:**

Stiftung Lesen  
Römerwall 40  
55131 Mainz  
www.stiftunglesen.de

**Verantwortlich:**

Dr. Jörg F. Maas

**Programme:**

Sabine Uehlein

**Redaktion:**

Laura Begeja, Laura Esser, Sebastian Niesen

**Medienempfehlungen mit Aktionsideen:**

Christine Kranz

**Fachautor\*innen:**

Laura Esser, Roswitha Ordelmans, Marieke Steinborn

**Lektorat:**

Miriam Holstein

**Gestaltung:**

Alexander Weiler, Hünstetten

**Druck:**

johnen-druck GmbH Co. KG  
Bornwiese 5, 54470 Bernkastel-Kues

Auflage: 1.200 Exemplare

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

© Stiftung Lesen 2024

**Bildnachweis:**

Stiftung Lesen & Theresa Dehmer (Titelbild); Carlsen (S. 9, 12, 24, 32); Loewe (S. 10, 11, 37, 40); Tessloff (S. 13); Ravensburger (S. 14); Dorling Kindersley (S. 15); arsEdition (S. 16, 33); Gulliver (S. 17); cbj (S. 18); Fischer Sauerländer (S. 19); Oetinger (S. 20); Arena (S. 21, 44); Hanser (S. 22); Ueberreuter (S. 23); EMF (S. 25); Fischer KJB (S. 26); Beltz & Gölberg (S. 27, 42); Knesebeck (S. 28); moses. (S. 29, 36); Baumhaus (S. 30); Karibu (S. 31); Penguin Junior (S. 34); Usborne (S. 35); Frech (S. 38); Beltz Nikolo (S. 39); Nelson (S. 41); Rowohlt (S. 43).

Stiftung Lesen

[WWW.LESECLUBS.DE](http://WWW.LESECLUBS.DE)



Kultur  
macht STARK  
Bündnisse für Bildung

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung