

Lesecclubs

Entdeckt neue Welten

Stiftung Lesen



MEDIENTIPPS & AKTIONSIDEEN



AUSGABE
HERBST 2025

Kultur
macht STARK
Bündnisse für Bildung

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

DO-IT-YOURSELF- WORKSHOP-PAKETE SOFORT DURCHSTARTEN!

Nutzen Sie die DIY-Workshop-Pakete und legen Sie direkt los. Jedes Paket bietet alles, was Sie brauchen, um in ein neues spannendes Thema einzusteigen und eigenständig einen kleinen Workshop durchzuführen.

- Vielfältige Themen zur Auswahl – von Podcast und Theater über Gärtnern bis hin zu 3D-Druck.
- Ein Paket enthält sowohl das benötigte Material als auch eine pädagogische Handreichung, die Schritt für Schritt durch den Workshop führt.
- Für jeden Leseclub oder media.lab geeignet.
- Ein Themenpaket auswählen und direkt loslegen!

HANDREICHUNG „PRAXIS- TIPPS FÜR LESECLUBS“ STEP BY STEP ZUM EIGENEN LESECLUB

Unsere umfassende Handreichung für freiwillig Engagierte bündelt alle wichtigen Informationen zur Umsetzung eines Leseclubs – ob es um Teilnahmelisten geht oder um praktische Tipps für die Gestaltung.

- Direkter Zugriff unter **Download und Materialien** auf unserer **Webseite**.
- Von bewährten Routinen im Leseclub, der Suche nach Freiwilligen und der Einbindung von Eltern bis hin zu kreativen Ideen wie märchenhaftem Tischtheater, gruseligen Handpuppen oder dem eigenen Trickfilm finden Sie hier alles, was Sie bei der Umsetzung des Leseclubs unterstützt.



INHALT

Editorial

2

THEMA 2025

Die heilende Kraft von Geschichten

3

MEDIENEMPFEHLUNGEN MIT AKTIONSIDEEN:

Lesestufe 1

7

Lesestufe 2

10

Lesestufe 3

13

miteinander_Freundschaft, Schule & Familie

16

fantastisch_Magische Welten und unglaubliche Held*innen

19

clever_Sachwissen

21

packend_Detektiv*innen, Geheimnisse und Quests

24

verbunden_Natur, Umwelt, Garten und Ernährung

27

entspannend_Vorlesen und Kamishibai

30

bildstark_Comics

32

fit_Sport und Bewegung

35

Impressum & Bildnachweis

37

EDITORIAL



Liebe Leseclub-Betreuende, liebe Bündnisse in „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“,

mit großer Freude konnten wir Ihnen in diesem Jahr bereits mitteilen, dass die dritte Förderphase von „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ bis Ende 2027 verlängert wurde. Und wir entwickeln uns weiter: In diesem Jahr sind wir auf rund 380 Bündnisse herangewachsen und begrüßen zahlreiche neue Bündnisse mit ihren Leseclubs. Wir freuen uns, Sie weiterhin begleiten zu dürfen.

Mit dieser Broschüre möchten wir Sie wieder mit Ideen und vielfältigen Impulsen für Ihre Leseclub-Angebote unterstützen. Wir stellen Ihnen 30 aktuelle Bücher aus den neuen Buchpaketen vor. Gemeinsam mit den Kindern können Sie als Meeresbiolog*innen Tiefseemonster erforschen. Für Filmfans gibt es den Film „Alles steht Kopf“ nun auch als Comic. Wer es ruhiger mag, wird in „Zauber des Meeres – Tiergeschichten zum Träumen“ fündig. Die liebevoll illustrierte Sammlung eignet sich perfekt für gemütliche Lesestunden. Wer nach Action sucht, ist bei „MARVEL – Die Welt der Superhelden“ mit Spannung und jeder Menge Gesprächsstoff genau richtig. Jüngere Kinder können mit „Die Olchis – Das große Weltraumabenteuer“ auf fantasievolle Entdeckungsreise ins All gehen. Wir haben gekennzeichnet, wenn sich ein Titel besonders für die Umsetzung thematischer Schwerpunkte eignet.

Auch im Hintergrund entwickeln wir uns weiter: Unsere Verwaltungsprozesse werden digitaler und einfacher, sodass wir Sie hoffentlich entlasten. Die neuen digitalen Teilnahmelisten ermöglichen eine schnellere Erfassung und effizientere Abläufe. Dadurch wird der Postweg entbehrlich, und Sie können uns die Unterlagen direkt per E-Mail zukommen lassen. Signaturen und Bestätigungen erfolgen über Adobe Sign. Zudem geht bald unsere neu gestaltete Website online, die Ihnen einen besseren und schnelleren Zugriff auf Materialien und Anmeldungen bietet. Ihre Rückmeldung ist uns hier wichtig! Nutzen Sie gern den kommenden Jahresbericht, um Wünsche, Anregungen oder auch Kritik mit uns zu teilen. Mithilfe Ihrer Perspektive möchten wir die Vorgänge stetig verbessern.

Zum Auftakt stellen wir Ihnen den Leseclub „Krawatte“ in Wuppertal vor: ein beeindruckendes Beispiel eines geschützten Raums für inklusives und interkulturelles Arbeiten mit Kindern.

Wir danken Ihnen für Ihr Engagement und freuen uns auf ein weiteres Jahr voller Geschichten, Entdeckungen, Bastelideen und Spiele.

Viel Freude beim Stöbern und Ausprobieren!

Ihr Projekt-Team der Leseclubs

DIE HEILENDE KRAFT VON GESCHICHTEN:

ERFAHRUNGEN AUS DEM LESECLUB KRAWATTE
IN WUPPERTAL-OST

DER LESECLUB KRAWATTE IN WUPPERTAL-OST STELLT SICH VOR:

In einer ehemaligen Krawattenfabrik im Stadtteil Heckinghausen ist ein Ort der Begegnung für Kinder und ihre Familien entstanden. Hier treffen sich wöchentlich rund 250 Kinder unterschiedlichster Herkunft, um gemeinsam zu lesen, zu lernen und kreativ zu sein.

Mehr als 50 freiwillig Engagierte begleiten die Kinder in vielfältigen Angeboten – von Theater- und Zirkusprojekten über Computerkurse und Nachhilfe bis hin zu Walderforschung.

Instagram [krawatte.kunterbunt](https://www.instagram.com/krawatte.kunterbunt)



KRAWATTE – EIN WOHLFÜHLORT FÜR KINDER

Inmitten der alten Fabrik im Wuppertaler Osten findet man auch den Leseclub Krawatte – ein Ort, an dem Kinder nicht nur Bücher entdecken, sondern auch Geborgenheit und Zugehörigkeit erfahren. Getragen von der Evangelischen Kirchengemeinde Heckinghausen und dem SKF e.V. Bergisch Land öffnet der Leseclub „Wuppertal-Ost“ drei Mal pro Woche seine Türen.

Ein zentrales Element dieser Arbeit ist die Bilderbuchapotheke. Sie bietet sorgfältig ausgewählte Bücher und kreative Methoden, um den Kindern auf spielerische Weise Zugang zur eigenen Gefühlswelt zu eröffnen.



DIE BILDERBUCH- APOTHEKE

In dieser Apotheke gibt es keine Medizin im herkömmlichen Sinne, sondern Geschichten wie zum Beispiel die des kleinen Drachen mit der großen Wut im Bauch („Kleiner Drache große Wut“ von Robert Starling). Mit dem Buch lernen die Kinder, mit ihrer eigenen Wut umzugehen. Nicht nur die Geschichte, sondern auch das Malen von „Gefühlsmonstern“ ermöglicht es jungen Zuhörer*innen, ihre Gefühle auszudrücken. Weitere Beispiele für die Arbeit mit der Bilderbuchapotheke ist das Buch „Dunkel“ von Lemony Snicket und Jon Klassen, das Kindern die Angst vor dem Unbekannten nehmen will, und das Buch „Ho Ruck!“ von Carola Holland

und Heinz Janisch, das dazu anregt, die Stärke der Gemeinschaft beim Lösen von Problemen zu erkennen.

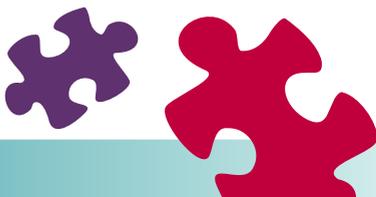
In der Bilderbuchapotheke bleiben die Geschichten aber nicht im Buch: Durch kreative Aktionen entwickeln die Kinder die Erzählungen weiter und bringen eigene Perspektiven ein. Diese Aktivitäten fördern nicht nur das Problembewusstsein, sondern auch das Selbstbewusstsein und das Gemeinschaftsgefühl. Dazu wird für jedes Bilderbuch der Apotheke eine Methodenkarte und eine darauf abgestimmte Materialkiste zusammengestellt.

BEISPIELIDEEN AUS DER ARBEIT MIT DER BILDERBUCHAPOTHEKE:

- **Gefühlsmonster malen:** eine kreative Übung, die Kindern Raum gibt, ihre Gefühle darzustellen.
- **Wutbälle basteln:** Sandbälle werden zu einem beruhigenden Werkzeug für Kinder, die mit Frustration kämpfen.
- **Mutsteine bemalen:** Leuchtende Steine werden zu Symbolen des Mutes, die die Kinder stets bei sich tragen können.
- **Heimatschatzkisten:** Kinder gestalten Kisten mit Symbolen ihrer alten und neuen Heimat, um ihre Identität zu erforschen und zu stärken.

- **„Ich bin wichtig“-Puzzle:** Ein großes Puzzle wird erstellt. Jedes Teil wird mit dem Namen eines Kindes beschriftet und von ihm mit seiner besonderen Gabe bemalt.

Für Kinder geht also die Bilderbuchapotheke weit über das Vorlesen hinaus: Puppen aus alten Socken, die sowohl die Emotionen der Geschichte als auch die eigenen darstellen können, oder Gefühle aus Knete geformt (oder aus Haarspülung und Speisestärke und je nach Empfinden mit Lebensmittelfarbe oder Düften gestaltet) – diese und viele andere Aktivitäten lassen die Themen der Bücher lebendig werden und sprechen alle Sinne der Kinder an.





TATKRÄFTIGE UNTERSTÜTZUNG

Eine Stärke des Leseclubs Wuppertal-Ost ist seine inklusive Arbeit. Ein Team von 15 freiwilligen Frauen, darunter geflüchtete Mütter und Psychologinnen aus Deutschland, der Ukraine und Syrien, schafft einen sicheren Ort, an dem Kinder Vertrauen fassen und sich öffnen können. Besonders wichtig ist die Unterstützung für Kinder mit Autismus-Spektrum-Störungen und Behinderungen, die aus der Ukraine zu uns gekommen sind. Mit individuell angepassten Angeboten, wie der Erzähltechnik Kamishibai in einfacher Sprache und intensiven Einzelbegleitungen, wird auf deren Bedürfnisse eingegangen. In diesem Zusammenhang spielt das muttersprachliche Vorlesen eine besondere Rolle. Schulungen für Lesepat*innen mit einer Frühförderpädagogin in Rente schaffen zudem ein tieferes Verständnis der besonderen Bedürfnisse dieser Kinder. Dabei erleben die Freiwilligen und Hauptamtlichen immer wieder, dass das ganzheitliche, mit allen Sinnen erfassende Vorlesen gerade in diesem Bereich unverzichtbar ist.

Auch die Mütter der Kinder sind mittlerweile Teil des Projekts und haben ihren eigenen Leseclub gegründet. Mit dem Buch „Momo“ – ebenfalls in einfacher Sprache – setzen sie sich mit Zeitmanagement, der Kunst des Zuhörens und der Kunst der Geduld auseinander – eine Erweiterung des Projekts, die die gesamte Familie stärkt und verbindet.



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!**

DER BÜCHERBÄR: 1. KLASSE FRAU FRIDA ERMITTELT EINE SCHULHÜNDIN AUF HEIßER SPUR

Katja Alves/Evelyn Faulhaber (Ill.)

Arena

ISBN 978-3-401-72069-2

48 S., 10,00 €

Ab ca. 6 Jahren



Die Ferien sind vorbei – endlich sieht Amelie ihre Freund*innen wieder! Voller Stolz zeigt sie den anderen den Glückskäfer, den ihre Tante aus Ägypten mitgebracht hat. Bloß wohin mit dem kostbaren Stück während des Sportunterrichts? Ab in die Brotdose! Doch nach dem Sport sind Dose und Käfer plötzlich verschwunden. Wer steckt dahinter? Nachdem der Verdacht zunächst auf die unschuldige Mia fällt, zeigt sich schnell: Das ist eindeutig ein Fall für Schulhündin Frau Frida! Kann die cleverste Spürnase der Schule das Rätsel lösen?

Farbige Silbenmarkierungen, ein hoher Illustrationsanteil, eine alltagsnahe Geschichte in kurzen Kapiteln und Rätsel unterstützen hier beim ersten Lesen.



Die Spurensuche von Frau Frida macht Lust auf eigene Detektivarbeit. Ein versteckter Gegenstand und ein paar rätselhafte Hinweise, mehr braucht es nicht für ein spannendes Suchspiel.

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Stifte
- kleine Zettel
- ein Gegenstand zum Verstecken

Vorgehen/Aktivität:

- Ein Kind wird zur Detektiv*in und verlässt kurz den Raum.
- Die anderen Kinder verstecken den „verschwundenen“ Gegenstand, z.B. unter einem Kissen oder bei der Garderobe.
- Statt kniffliger Rätsel werden einfache Hinweise aufgeschrieben, z.B.: „Schau unter dem Ding, das weich und bunt ist.“ (Kissen). Oder „Dort hängt, was dich warmhält.“ (Garderobe).
- Dann werden die Zettel versteckt. Jeder Hinweis führt zum nächsten Ort. Der letzte Zettel gibt an, wo sich der verschwundene Gegenstand befindet.
- Nun kann das Detektiv-Kind wieder reinkommen und die Spurensuche beginnen.

BILDERMAUS GESCHICHTEN VOM MUTIGEN KLEINEN FUCHS

Eva Hierteis/Nadine Y. Resch (Ill.)

Loewe

ISBN 978-3-4732-1754-6

48 S., 9,95 €

Ab ca. 5 Jahren

DIGITAL



Der kleine Fuchs Fenno entdeckt den Wald. Alles ist so spannend und abenteuerlich! Da kann man schon mal vergessen, dass man eigentlich in der Nähe des Fuchsbaus bleiben sollte. Gut, dass Igel Matti an Fennos Seite ist, als das Gewitter losbricht. Im zweiten Abenteuer retten Fenno und seine Fuchsfreundin Finja die Eule, die in den Bach gefallen ist. Und als Fenno größer ist? Da muss er lernen, allein im Wald zu übernachten. Ganz schön spannend! Ob er jemanden findet, an den er sich anuscheln kann?

Drei kurze Geschichten, erzählt in einfachen Sätzen. Die Hauptwörter werden durch kleine Bilder ersetzt, sodass sie spielerisch und mit Freude entdeckt werden können.



Passend zu Fennos Abenteuern basteln die Kinder einen eigenen kleinen Fuchs – ganz einfach aus einem Pappteller.

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Pappteller
- orangener und schwarzer Fotokarton
- orange Wasserfarbe, schwarzer Filzstift
- Schere, Kleber
- ggf. Wackelaugen

Vorgehen/Aktivität:

- Oberseite des Papptellers mit orangener Wasserfarbe bemalen. Gut trocknen lassen!
- Die Seiten des Tellers rechts und links nach oben klappen und festkleben, sodass Fenno eine spitze Schnauze bekommt.
- Für die Nasenspitze wird ein Kreis aus schwarzem Tonpapier ausgeschnitten und aufgeklebt.
- Dann noch zwei Ohren aus orangenem Fotokarton ausschneiden und von hinten ankleben.
- Augen aufmalen oder Wackelaugen aufkleben – fertig ist der kleine Fenno!
- Die Bastelanleitung mit Bildern gibt es hier:



WAS IST WAS ERSTES LESEN EASY! TIERISCHE REKORDE

Sonja Meierjürgen/
Jennifer Wunderwald (Ill.)

Tessloff
ISBN 978-3-7886-7737-4
48 S., 7,95 €

Ab ca. 6 Jahren



Schon gewusst, dass der Falke das schnellste Tier der Welt ist und im Sturzflug mit über 300 Kilometern pro Stunde auf seine Beute hinabschießt? Oder dass die winzige Bienenelfe gerade mal sieben Zentimeter lang und damit der kleinste Vogel der Welt ist? Und das lauteste Tier? Ein Krebs! Wenn der Pistolenkrebs eine Kugel aus der Luft abfeuert, knallt das lauter als ein Düsenjet.

Dieses Buch steckt voller verblüffender Tierrekorde – spannend und kindgerecht erzählt. Große Schrift, einfache Sätze und eindrucksvolle Bilder laden zum Entdecken ein. Und mit den Quizfragen am Ende der Kapitel zeigt sich: Wer hat besonders gut aufgepasst?



Die Multiple-Choice-Fragen im Buch sind eine tolle Vorlage, um ein eigenes Quiz zu gestalten.

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Karteikarten und Stifte
- ggf. Tierlexika oder Kinderwebsites z.B.:



Vorgehen/Aktivität:

- Die Kinder suchen im Buch nach Tierrekorden oder Fakten, die sie besonders beeindruckt haben.
- Anschließend formulieren sie eigene Quizfragen – z.B.: „Welches Tier ist das kleinste der Welt?“
- Zu jeder Frage verfassen sie drei Antwortmöglichkeiten – eine ist richtig, zwei sind ausgedacht – und schreiben sie auf Karteikärtchen, sodass die Frage auf der einen Seite steht und die Antworten auf der Rückseite. Alternativ kann das Spiel auch digital gestaltet werden, z.B. in Kahoot.
- Dann wird gespielt: In kleinen Teams oder einzeln treten die Kinder gegeneinander an. Wer kennt sich am besten im Tierreich aus?

WORT + ZAHL = GENIAL! LEVEL 1 101 MEERJUNGFRAUEN TAUCHEN AB!

Ruby van der Bogen/Alexandra Helm (Ill.)

Oetinger

ISBN 978-3-7512-0540-5

64 S., 10,00 €

Ab ca. 6 Jahren



Unter Wasser ist ganz schön was los! Dort tummeln sich nicht nur Meerjungfrauen – auch Wassermänner, Meerjungkinder und Meerjungbabys sind mit von der Partie. Und in dem bunten Unterwassergewimmel gibt es jede Menge zu entdecken. Wer hätte gedacht, dass Meerjungfrauen Donauwelle lieben? Oder ausgerechnet Pizza ihre fischförmigen Muskeln stärkt? Für die Geburt des Nachwuchses sind im Unterwasserreich übrigens die Papas zuständig – mit Unterstützung der Seepferdchen von der Geburtsstation, versteht sich.

Bunte Illustrationen und kurze, klare Sätze laden Erstlesende dazu ein, in die witzige Unterwasserwelt einzutauchen. Abwechslungsreiche Rätsel und Rechenaufgaben im Zahlenraum bis 20 machen Lust aufs genaue Hinsehen – und Lesen!



Dieses Buch steckt voller witziger „Fakten“ über Meerjungfrauen und Co. Viele Kinder kennen die faszinierenden Wesen sicher bereits aus anderen Geschichten oder Filmen – ein idealer Anlass zum Erzählen.

Was macht das Leben unter Wasser besonders? Und was gefällt den Kindern vielleicht sogar besser an Land?

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Papier und Stifte

Vorgehen/Aktivität:

- Die Kinder erzählen, was sie über Meerjungfrauen und Wassermänner wissen – aus Büchern, Filmen oder anderen Medien.
- Was wäre, wenn man sich entscheiden könnte – für ein Leben an Land oder in der Unterwasserwelt? Jedes Kind überlegt für sich.
- Dann sind gute Argumente gefragt: Auf Papier malen oder schreiben die Kinder drei Gründe für ihre Entscheidung.
- Im Kreis erzählen sie, für welche Welt sie sich entschieden haben – und warum.
- Und dann? Zuhören, staunen, diskutieren: Sehen die anderen das genauso – oder ganz anders?

LESESTARTER: 2. LESESTUFE

DIE OLCHIS

DAS GROBE WELTRAUM-ABENTEUER

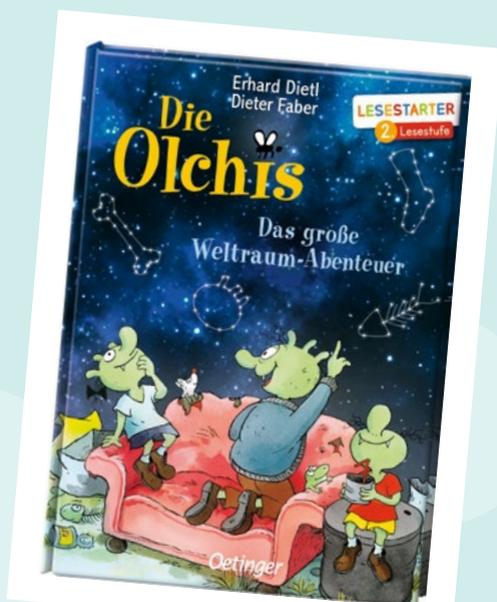
Erhard Dietl/Dieter Faber

Oetinger

ISBN 978-3-7512-0664-8

64 S., 10,00 €

Ab ca. 7 Jahren



Die Olchis fliegen ins All – in einem echten Raumschiff. Gebaut von Professor Brausewein persönlich. Also schnell noch den Picknickkorb mit Schuhsohlen, Gräten und anderen „Leckereien“ verstauen – und schon kann die wilde Reise zu den Planeten des Sonnensystems starten! Auf Mars, Saturn und Co. gibt es schließlich auch für Olchis jede Menge zu entdecken. Doch als sie nach vielen spannenden Erlebnissen schließlich pünktlich zum Mittagessen wieder nach Hause wollen, hat es prompt den Brossel-Zocker erwischt. Der Austausch mitten im All ist ein klarer Fall für – Opa?! Allerdings ist der nach getaner Arbeit plötzlich verschwunden. Ob die anderen ihn wiederfinden?

Eine turbulente Mischung aus lustigem Olchi-Quatsch und spannendem Weltraumwissen, mit vielen Bildern, großer Schrift und kurzen Sätzen perfekt auf die Bedürfnisse der Erstlesenden zugeschnitten.



Wie wäre es passend zum Abenteuer der Olchis mit einer Bewegungsexpedition durchs Weltall?

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- lediglich etwas Platz und Bewegungsfreiheit

Vorgehen/Aktivität:

Alle stellen sich im Kreis auf. Dann startet die Reise – mit Bewegung und Fantasie!

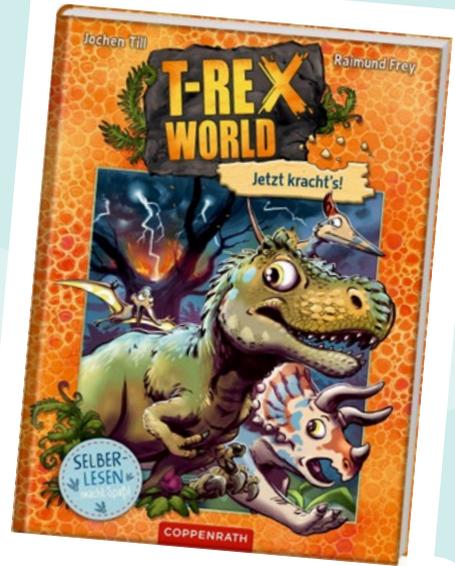
- **Startvorbereitung:** In die Hocke gehen – die Rakete ist bereit.
- **Countdown zählen:** Gemeinsam laut von 10 bis 0 zählen.
- **Start der Rakete:** Hochspringen, Körper und Arme strecken – Abflug!
- **Flug durchs All:** Langsam bewegen – wir sind schwerelos.
- **Erde:** Winken und rufen: „Hallo, Erde!“
- **Merkur:** Schlottern – eisig kalt hier!
- **Weltraumschrott:** Ausweichbewegungen – Achtung vor Hindernissen!
- **Jupiter:** Schnell im Kreis drehen – meine Güte, rotiert der flott!
- **Ende der Reise:** Staunen – Arme ausbreiten und nach oben in die Sterne schauen.

Weitere Planeten und Ereignisse können frei von den Kindern erfunden werden.

LESEANFÄNGER BAND 3 T-REX WORLD JETZT KRACHT'S!

Jochen Till/Raimund Frey (Ill.)

Coppenrath
ISBN 978-3-649-64815-4
72 S., 10,00 €
Ab ca. 6 Jahren



Boing spielt mit seinem Vater Verstecken. Doch Papa ist – wie immer – viel zu leicht zu finden. Kein Wunder: Ein T-Rex muss sich schließlich auch nie verstecken. Gut, dass Boing noch mit seinen Freund*innen zum Spielen verabredet ist. Gemeinsam toben sie durch den Wald. Doch wer schmeißt da plötzlich Nüsse aus dem Baum? Immerhin sind sie lecker! Die Dinokinder schlagen sich die Bäuche voll und vergraben den Rest. Was für ein schöner Tag! In der Nacht beginnt es zu rumpeln, und als plötzlich Feuer im Spiel ist, wird es richtig gefährlich. Zum Glück ist Boings Vater in der Nähe. Seine Rettungs idee? Durchaus ungewöhnlich!

Spannende Dinofakten zwischen den Kapiteln, ein großer Bildanteil und einfache Sätze machen das Buch zu einem motivierenden Leseabenteuer für Leseanfänger*innen.



Die Infoseiten des Buches liefern spannende Fakten über verschiedene Dinoarten: Größe, Gewicht, Geschwindigkeit und Lebenszeit der Tiere. Eine perfekte Vorlage für ein eigenes Dino-Quartett!

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Pappkärtchen in Spielkartengröße
- Stifte

- Dinofakten aus dem Buch
- optional: ein Sachbuch oder Tablet zur weiteren Recherche

Vorgehen / Aktivität:

- Die Kinder wählen Dinoarten für ihr Spiel aus und gestalten zu jeder Art eine Karte.
- In die obere Kartenhälfte wird der Dino gezeichnet.
- Darunter schreiben die Kinder die Angaben der im Buch vertretenen Kategorien (Größe, Gewicht, Geschwindigkeit, Lebenszeit).
- Weitere Kategorien können gemeinsam ergänzt werden.
- Welche Dinoarten kennen die Kinder noch? Zu ihnen werden die entsprechenden Fakten im Lexikon oder Internet herausgesucht und weitere Karten gestaltet.
- Die Regeln sind wie beim klassischen Quartett: Die Karten werden zwischen den Spielenden (max. 4) aufgeteilt. Jeweils die oberste Karte wird miteinander verglichen. Das Kind mit dem höchsten Wert erhält die Karten der anderen.
- Wer alle Karten besitzt, gewinnt das Spiel.

LESELÖWEN 3. KLASSE DER KAMPF DER GÖTTER

Christian Tielmann/Philipp Ach (Ill.)

Loewe

ISBN 978-3-7432-1787-4

64 S., 9,95 €

Ab ca. 8 Jahren

DIGITAL



Endlich Ferien! Emmy darf mit Liams Familie auf die geheimnisvolle Insel Loxholmen reisen. Doch seltsam – bis auf den geheimnisvollen Mann von der Fähre scheint die Insel menschenleer. Ein verlassenes Bootshaus wird zum perfekten Ferienhauptquartier für Emmy und Liam. Als sie dort einen festgeschraubten Hammer entdecken und ihn lösen, beginnt ein unglaubliches Abenteuer: Plötzlich steht der nordische Gott Thor vor ihnen. Zusammen mit ihm kämpfen Emmi und Liam gegen die gefürchtete Midgardschlange und kommen einem uralten Geheimnis auf die Spur. Was hat nur der seltsame Fährmann damit zu tun?

Ein fesselndes Ferienabenteuer voller Tempo, nordischer Mythologie und ansprechender Bild-Text-Gestaltung – perfekt für fortgeschrittenere Leseanfänger*innen.



Wie wäre es mit einem selbst ausgedachten Ferienabenteuer mit göttlicher Wendung? Die Idee des Buches lässt sich gut für eigene Abenteuer nutzen!

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- die Infoseiten „Schon gewusst?“ (S. 58 bis 59 des Buches)
- ein Kinderlexikon oder digitale Recherchequelle zur nordischen Mythologie, z.B.:
- Papier und Stifte

Vorgehen/Aktivität:

- Zum Einstieg werden gemeinsam die Infoseiten gelesen.



Die Kinder finden heraus: Was macht Thor und Co. so besonders? Welche einzigartigen Fähigkeiten und Merkmale haben sie?

- Danach gehen die Kinder selbst auf Recherche: Welche nordischen Gottheiten gibt es noch? Was finden die Kinder über sie heraus?
- Anschließend wird es kreativ: Die Kinder denken sich einen eigenen Urlaubsort aus. Welche Götter tauchen dort plötzlich auf? Was erleben die Kinder gemeinsam mit ihnen? Gibt es Gefahren oder eine besondere Mission?
- Die entstandenen Geschichten können gemalt, erzählt oder in Kurzfassung auf-

LEGO® FRIENDS FREUNDE HALTEN ZUSAMMEN GESCHICHTEN AUS HEARTLAKE CITY

Ameet

ISBN 978-3-96080-823-7

64 S., 8,99 €

Ab ca. 8 Jahren



Autumn lädt Nova zur Übernachtung auf den Bauernhof ein – und freut sich auf gemeinsame Abenteuer in der Natur. Aber Nova bringt ausgerechnet ihre Spielekonsole mit. Bei einem gruseligen Vlog-Dreh über die Spukscheune entdecken die beiden überraschende Gemeinsamkeiten. Liann liebt Skaten, aber Kochen ist überhaupt nicht ihr Ding. Blöd, dass Zac ausgerechnet ihr die Verantwortung fürs Essen für die Skateparkeröffnung zuschiebt. Ob es zusammen mit Zac und Leo trotzdem was wird? Und Olly? Der ist fix und fertig, weil seine Nähmaschine kaputt ist. Doch zum Glück haben seine Freund*innen einen geheimen Plan, um ihm zu helfen ...

Die beliebten LEGO-Friends-Charaktere sorgen für Neugier und Lesemotivation. Und allen, die neu im Friends-Universum sind, erklärt ein Glossar am Ende des Buches, wer wer ist. Der große Illustrationsanteil unterstützt fortgeschrittenere Leseanfänger*innen beim Schmökern und Mitfiebern.



Die drei ganz unterschiedlichen Freundschaftsgeschichten laden zum Erzählen eigener Erlebnisse ein.

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- ggf. Papier und Stifte zur Gestaltung eines Freundschaftsbuchs oder einer Wandzeitung

Vorgehen / Aktivität:

- Haben die Kinder schon einmal Ähnliches erlebt – zum Beispiel eine Freundschaft, obwohl man ganz verschieden ist? Oder jemandem dabei geholfen, ein Problem zu lösen? Oder zusammen etwas geschafft, das allein unmöglich gewesen wäre?
- Die Kinder erzählen von ihren eigenen Freundschaftserlebnissen.
- Ihre Geschichten können sie auch in Bildern, kurzen Texten oder Comics festhalten.
- Vielleicht entsteht sogar ein kleines Freundschaftsbuch oder eine gemeinsame Wandzeitung.

EINFACH LESEN LERNEN 3. KLASSE · MINECRAFT 9 SCHLEIM – BIS ZUM HALS!

Heiko Wolz/André Sedlaczek (Ill.)

Carlsen
ISBN 978-3-551-06869-9
80 S., 9,00 €

Ab ca. 8 Jahren



Stefan traut seinen Augen kaum: Ein winzig kleiner Brief kündigt Besuch aus dem Nachbardorf an. Blöd nur, dass seit der Monsterspinnen-Attacke das halbe Dorf verwüstet und daher nicht gerade besuchsbereit ist. Und jetzt? Gemeinsam mit Anna und Zombie Brokkoli schmiedet Stefan einen Plan: Eine riesige Grasfläche soll in eine Blumenwiese verwandelt werden. Doch dafür brauchen sie erst mal Blumensamen – und die richtigen Schnüffler, um diese zu finden. Die Sache hat aber noch weitere Haken: Die Schnüffler müssen erst aus Eiern schlüpfen, und zwischendurch gilt es auch noch eine fiese Schleimattacke abzuwehren. Es bleibt also spannend für Stefan, Anna und Brokkoli! Als schließlich die Besucher*innen auftauchen, erklärt sich auch die Größe des Briefes ganz schnell ...

Witzige Abenteuer, schräge Ideen und lustige Illustrationen aus der Minecraft-Welt holen die Zielgruppe bei ihren Interessen ab – so macht Lesenlernen richtig Spaß!



Die schleimige Attacke im Buch sorgt nicht nur für Lesespaß, sondern lädt auch dazu ein, selbst glibberigen Schleim herzustellen – natürlich ohne Schadstoffe.

So geht's:

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- 400 ml heißes Wasser
- circa 4 Tassen Speisestärke
- flüssige Lebensmittelfarbe (möglichst knalliger Farbton)
- eine große Schüssel
- Handmixer

Vorgehen / Aktivität:

- Lebensmittelfarbe ins heiße, nicht mehr kochende Wasser einrühren.
- Die Speisestärke in eine Schüssel geben. Mit dem Handmixer vorsichtig das eingefärbte Wasser darunter rühren.
- Bei Bedarf etwas Wasser oder Lebensmittelfarbe ergänzen, bis die Konsistenz stimmt.
- *Tipp:* Schleim luftdicht verpackt lagern und nach ca. einer Woche entsorgen. Und keine Sorge: Die Hände lassen sich mit Wasser leicht wieder sauber kriegen!

Die ausführliche Anleitung gibt es hier:



ALS ANDERS IN MEIN LEBEN ROLLTE

Ariane Grundies/Regina Kehn (Ill.)

Rotfuchs
ISBN 978-3-7571-0019-3
208 S., 14,90 €
Ab ca. 9 Jahren



Bei Ronja zu Hause läuft meistens alles nach Plan – sogar das Krabbenfrühstück am Samstag. Doch als Ronjas Portion plötzlich extragroß ausfällt, dämmert ihr, dass irgendetwas faul ist. Tatsächlich stellt sich heraus, dass ihre Eltern schon seit einiger Zeit getrennt sind und ihre Mutter auszieht. Als wäre das nicht genug, wird Ronja zusammen mit ihrem neuen Mitschüler Anders zu den Hauptrollen im Theaterstück Hänsel und Gretel verdonnert. Und das nur, weil Anders im Rollstuhl sitzt und Ronja im Erdgeschoss wohnt. Doch Feingefühligkeit ist bei Ronja gerade Fehlangezeige – und genau das mag Anders an ihr. Schließlich hilft er Ronja, nicht nur den Antrittsbesuch bei ihrer neuen Zweitfamilie zu überstehen, sondern auch in allerlei anderen vermurksten Situationen.

Ebenso witzig wie empathisch erzählt diese Geschichte mit liebenswerten Figuren davon, dass alle „anders“ und niemand „normal“ ist – und dass Berührungsängste keinem helfen.



Die Handlung des Buches zeigt mit Ideenreichtum und viel Witz: Jeder Mensch ist anders – und das ist gut so! Das wird schon an unseren einzigartigen Fingerabdrücken deutlich.

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- Fingerfarben oder Stempelkissen
- Papier (DIN A4 oder größer)
- Stifte

Vorgehen / Aktivität:

- **Einstiegsgespräch:** Was bedeutet „normal“? Was heißt „anders“? Wer entscheidet das eigentlich – und gibt es „normal“ überhaupt? Die Kinder bringen Beispiele aus dem Buch ein.
- Jedes Kind druckt einen Fingerabdruck auf ein Blatt und notiert daneben drei Dinge, die es einzigartig machen.
- Wer möchte, darf seinen Fingerabdruck vorstellen oder eine gemeinsame Wandzeitung gestalten.
- Zum Abschluss kann gemeinsam überlegt werden: Was verbindet uns trotz aller Unterschiede?

AUS DEM SCHUL- TAGEBUCH ZUTRITT VERBOTEN!

Sabine Zett/Edda Skibbe (Ill.)

Arena

ISBN 978-3-401-72149-1

80 S., 10,00 €

Ab ca. 9 Jahren



In diesem Schuljahr ist alles neu für Liam und seine Klasse: Die Kinder dürfen zwei Jahre lang die geheime Zukunftsschule mitten im Wald testen. Schon der Start hat es in sich: Bevor der Unterricht losgeht, werden die Schüler*innen gescannt, analysiert und bekommen persönliche Tagesempfehlungen. Automatische Stimmen, Türbildschirme, höhenverstellbare Stühle mit Massagefunktion und Tafeln mit Snackschubladen – es gibt so viel zu entdecken! Doch das Betreten des zweiten Stocks ist streng verboten. Klar, dass Liam und Nico herausfinden wollen, was dahinter steckt. Allerdings bleibt ihr heimlicher Ausflug nicht unbemerkt. Droht jetzt der Rauswurf – zurück in die alte Schule mit Hausaufgaben und Co.?

Kurze Kapitel, witzige Illustrationen, lesefreundliche Schrift und Absätze in verschiedenen Farben bieten Unterstützung beim Lesen dieses Reihenauftrags. Originelle Ein-Wort-Überschriften sorgen für Extraneugier.



Was ist an der Zukunftsschule besser als an den heutigen Schulen – und was nicht? Und wie sollte die Zukunfts-

schule idealerweise aussehen? Dazu haben die Kinder sicher viele Ideen! Inspiriert durch die Illustrationen des Buches gestalten sie ihre eigene Zukunftsschule.

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- Papier und Stifte
- Zeichenpapier

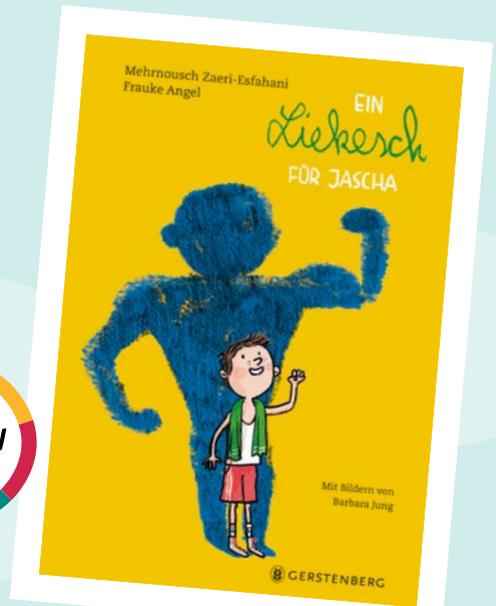
Vorgehen / Aktivität:

- Zur Einstimmung werden die Buchillustrationen betrachtet und die gezeigten Innovationen diskutiert.
- Anschließend können eigene Ideen gesammelt oder zusammen brainstormt werden: Was finden die Kinder wirklich zukunftsweisend?
- Ihre Ideen halten die Kinder in Zeichnungen im Stil des Buches fest – mit entsprechender Beschriftung.
- Zum Abschluss können die besten Ideen gekürt und als gemeinsame Schule der Zukunft in Wort und Bild oder auch als Modell umgesetzt werden.

EIN LIEKESCH FÜR JASCHA

Frauke Angel/Mehrnousch Zaerie-Esfahani/
Barbara Jung (Ill.)

Gerstenberg
ISBN 978-3-8369-6246-9
72 S., 15,00 €
Ab ca. 8 Jahren



Ein Liekesch muss her – und zwar so schnell wie möglich! Immerhin hat Jaschas Lehrerin gesagt, dass es seine Oberarme stärker macht. Und wenn die endlich nicht mehr so dünn sind, wird Jascha garantiert in der Klasse beliebter – davon ist er fest überzeugt. Doch wo findet man bloß einen Liekesch? Und was ist das überhaupt? Wie gut, dass Jascha auf seiner Suche Frank kennenlernt. Der hat zwar trotz eigenem Sportladen auch (noch) keine Idee, was ein Liekesch ist, aber will es für Jascha herausfinden. Einen Plan, wie Jascha an Geld für den Liekesch kommt, hat er auch. Was Frank jedoch selbst zu schaffen macht, das offenbart sich den Leser*innen erst ganz allmählich in den Briefen an seine Mutter.

Eine berührende Geschichte mit zwei hinreißenden Hauptfiguren, jeder Menge Witz und charmanter Einfälle, Leichtigkeit und Tiefe über die Kraft von Freundschaft, Zusammenhalt und Sprache. Großes Lesevergnügen für geübtere Kinder oder zum Vorlesen!



Die Geschichte rund um ein sprachliches Missverständnis kann Ausgangspunkt für ein kreatives Spiel rund um Sprache(n) und Mehrsprachigkeit sein.

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- Zettel und Stifte
- optional: (Online-)Wörterbücher in verschiedenen Sprachen

Vorgehen / Aktivität:

- Jedes Kind wählt ein Wort in einer anderen Sprache – zum Beispiel aus der eigenen Familiensprache, aus dem Urlaub oder aus einem Wörterbuch.
- Das Wort und seine Bedeutung werden auf einen Zettel geschrieben und verdeckt auf den Tisch gelegt.
- Ein Kind beginnt, nennt sein Wort und beschreibt, wozu man diese Sache benötigt, wie sie aussieht und was man mit ihr macht – ohne das Wort zu übersetzen.
- Die anderen Kinder schreiben das Wort so, wie sie es verstanden haben, auf einen Zettel. Dazu notieren sie, was es ihrer Meinung nach bedeutet.
- Alle Zettel werden in der Mitte gesammelt, gemeinsam betrachtet und vorgelesen. Danach wird das Original samt Bedeutung enthüllt. Wer lag mit Schreibweise oder Bedeutung richtig? Und wer hatte die originellste Idee?

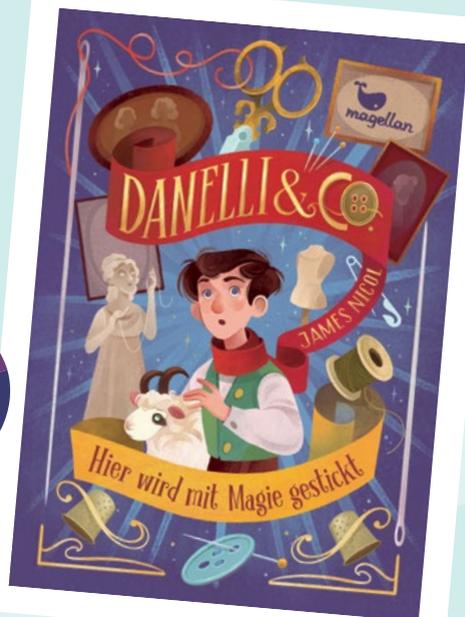
fantastisch_Magische Welten
und unglaubliche Held*innen

DANELLI & CO.

HIER WIRD MIT MAGIE GESTICKT

James Nicol/Marco Guadalupi (Ill.)/
Birgit Salzmann (Übers.)

magellan
ISBN 978-3-7348-4751-6
320 S., 17,00 €
Ab ca. 10 Jahren



In der Zauberschneiderei Danelli entsteht magische Kleidung – und Hen träumt davon, den Laden eines Tages selbst zu führen. Von seiner Großmutter Nana lernt er viele Tricks und Kniffe. Doch plötzlich gerät alles aus den Fugen: Nicht nur, dass Onkel Bertie samt Familie bei Nana und Hen einziehen muss, weil ihr eigenes Geschäft von einer Billig-Zauberkleidungsfabrik in den Ruin getrieben wurde. Prompt eröffnet auch noch eine weitere Fabrik in direkter Nähe. Auf einmal haben die Kleidungsstücke von Danelli mysteriöse Fehler, Nana wird krank und alles steht auf dem Spiel. Gut, dass Hen einen magischen Erinnerungsstich entdeckt – könnte das die Rettung sein? Ausgerechnet jetzt wird ihm das Schneidern komplett verboten. Was steckt dahinter – und kann er Danelli trotzdem retten?

In dem im wahrsten Wortsinn zauberhaften Jugendroman trifft Magie auf sehr reale Themen wie Fast-Fashion und (un-) faire Arbeitsbedingungen. Spannend – und ein guter Anlass, über das eigene Konsumverhalten nachzudenken.



Auch wenn die Kleidung der Jugendlichen ohne Magie auskommen muss, steckt

trotzdem viel Verblüffendes darin: Woher kommen die Sachen, und unter welchen Bedingungen wurden sie hergestellt?

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- Zettel und Stifte
- Tablets

Vorgehen / Aktivität:

- Zum Einstieg tragen die Jugendlichen zusammen: *Wie und wo wird Kleidung eigentlich produziert? Was wissen sie über Fast Fashion?*
- Das eigene Wissen kann durch Onlinerecherche ergänzt werden, z.B. hier: 
- Anschließend diskutieren die Jugendlichen: *Welche Folgen hat unser Kleidungskonsum? Was kann jede*r selbst verändern?*
- Zum Abschluss gestalten die Jugendlichen – digital oder analog – kreative Flyer mit Tipps zu bewussterem Konsum. Auch Ideen wie eine Kleidertauschparty oder ein Flohmarkt können als Alternative zum Neukauf gemeinsam umgesetzt werden.

NELUMBIYA

IM LAND DER MAGISCHEN PFLANZEN

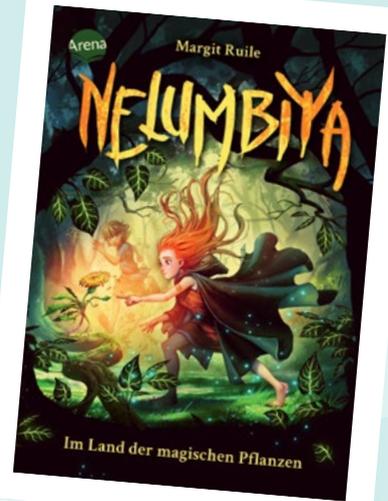
Margit Ruile/Helge Vogt (Ill.)

Arena

ISBN 978-3-401-60667-5

344 S., 16,00 €

Ab ca. 10 Jahren



Als Tara dem wilden Löwenzahl Dandelion begegnet, durchströmt sie ein warmes Gefühl, und sie erkennt, dass sie die Sprache der Pflanzen versteht. Aber warum ausgerechnet sie, die ohne Eltern bei der alten Auriga aufwächst, die sie zu einer geschickten Diebin ausgebildet hat? Hat die besondere Gabe etwas mit ihrem seltsamen Muttermal in Pfeilform zu tun? Schon bald wird klar, dass Tara ein Pflanzenmensch ist – und sie sich in der Felsenstadt Oranata in größter Gefahr befindet. Denn der machtgierige Magier Askiel jagt alle, die ein Zeichen wie Taras Pfeil tragen. Zusammen mit dem Bäckerjungen Semur flieht sie nach Nelumbiya, dem geheimnisvollen Land der wilden Pflanzen. Wird es ihr zusammen mit Semur und der Fürstentochter Helena gelingen, ihre gefährliche Mission zu erfüllen?

Ein fantasievolles Abenteuer rund um Freundschaft, Verantwortungsbewusstsein, Mut und die Kraft der Natur, das der Frage nachgeht, ob das zerstörte Verhältnis zwischen den Menschen und der Pflanzenwelt wieder geheilt werden kann.



Oft begegnen wir der Natur im Alltag eher achtlos. Doch wie wäre es, den Pflanzen in der eigenen Umgebung ganz bewusste Beachtung zu schenken?

Was sind ihre Besonderheiten – und welche Botschaften könnten sie für uns Menschen bereithalten?

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- Blumen oder Kräuter wie z. B. Löwenzahn, Minze, Gänseblümchen, verschiedene Blätter
- Lupe
- Pflanzenbestimmungsbuch oder -App (z. B. Flora Incognita)
- Stifte, Kärtchen

Vorgehen / Aktivität:

- Die Kinder sammeln draußen (z. B. im Schulgarten oder Park) vorsichtig verschiedene Blätter, Kräuter oder Blüten. Alternativ können sie auch vor Ort beobachtet oder fotografiert werden.
- Mithilfe von Lupe, Bestimmungsbuch oder -App erforschen die Kinder Aussehen, Namen und die besonderen Eigenschaften der Pflanzen.
- Anschließend denken sie sich zu jeder Pflanze eine kleine „Botschaft“ aus, die sie Tara oder auch uns Menschen allgemein mitteilen könnten.
- Die Botschaften und Pflanzeninfos werden auf Kärtchen geschrieben und können als Ausgangspunkt für eigene kleine Fantasiegeschichten mit Pflanzenwesen dienen.

MIKROBEN- MANNSCHAFT

Elise Gravel/Anne Kathrin Häfner (Übers.)

Tulipan

ISBN 978-3-86429-662-8

64 S., 18,00 €

Ab ca. 6 Jahren



Was waren die allerersten Lebewesen auf der Erde – und werden vermutlich auch die letzten sein? Sie sind echte Überlebenskünstler*innen, die sogar auf dem Grund der tiefsten Ozeane oder in den Wolken existieren können. Die Rede ist von – Mikroben! Zu ihnen zählen Bakterien, Viren, Pilze, Urtiere und Mikroalgen. Auch wenn Viren und Bakterien nicht gerade den besten Ruf haben: Sie sind überlebenswichtig für uns – zum Beispiel die fünf Milliarden Bakterien in unserem Darm.

Wozu Mikroben sonst noch nützlich sind, was man im Umgang mit ihnen beachten sollte und wie faszinierend vielfältig ihre Fähigkeiten sein können – all das vermittelt dieses Sachbilderbuch auf sehr unterhaltsame Weise. Denn hier werden Bakterien, Viren und Co. verdienstvollerweise zu echten Superheld*innen.



Wie lassen sich Mikroben sichtbar machen – und zwar ganz ohne Mikroskop? Ganz einfach – mit einer spannenden

Beobachtungsaufgabe, die das Buch im hinteren Teil genauer erklärt.

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- ein Stück Brot oder andere Lebensmittel
- eine Plastikdose
- Papier und Stifte
- Tablet
- das Buch

Vorgehen/Aktivität:

- Das Stück Brot in die Plastikdose legen und diese gut verschließen.
- Die Dose darf dann zwei Wochen lang an einem ruhigen Ort stehen, zum Beispiel in einem Schrank oder einem Regal.
- Regelmäßig schauen die Kinder in der Dose nach, wie die Mikroben sich entwickeln. Welche Farben, Formen und Veränderungen entdecken sie?
- Ihre Beobachtungen halten sie auf Bildern oder Skizzen fest.
- Was ist genau passiert? Und welche Mikroben könnten hier am Werk sein? Die Kinder recherchieren zu ihren Beobachtungen.
- Achtung: Das Brot darf nicht mehr gegessen werden!

TIEFSEE-MONSTER

SONDERBARE MEERESBEWOHNER UND IHRE GEHEIMNISSE

Matt Ralphs/Kaley McKean (Ill.)/
Stefanie Brägelmann, Annika Klapper (Übers.)

E. A. Seemann Henschel
ISBN 978-3-86502-534-0
88 S., 24,00 €

Ab ca. 8 Jahren



Die Tiefsee ist einer der letzten kaum erforschten Orte der Erde – wir wissen weniger über sie als über den Mars. Dort leben erstaunliche Wesen, die sich perfekt an die große Dunkelheit, die eisige Kälte und den enormen Wasserdruck angepasst haben: Haie, die 500 Jahre alt werden können, Seespinnen, die ihre Beute mit dem Rüssel aussagen, Riesenkrabben mit der Spannweite einer Autolänge oder Fische, bei denen Männchen und Weibchen während der Fortpflanzung miteinander verwachsen.

Dieses Sachbilderbuch nimmt uns mit auf eine beeindruckende Expedition durch die verschiedenen Ozeanschichten – immer tiefer hinunter in die faszinierende Welt der Tiefsee. Die farnefrohen Illustrationen zeigen ihre einzigartigen Bewohner, ergänzt durch Infotexte zu Größe, Aussehen, Verhalten und besonderen Fähigkeiten. Die Seiten laden zum Staunen und Entdecken ein, ein Glossar erklärt wichtige Begriffe.



Forscher*innen sind sich einig: In der Tiefsee gibt es viele Lebewesen, die wir bislang noch gar nicht kennen. Wie könnten sie aussehen? Und welche besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten haben sie, um im Lebensraum Tiefsee überleben zu können?

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- das Buch
- Papier, Stifte, Farben
- ggf. Bastelmaterial (Ton, Knete, Pappe, Schere usw.)

Vorgehen / Aktivität:

- Zum Einstieg betrachten die Kinder die faszinierende Vielfalt in der Tiefsee und tauschen sich darüber aus, wie sich die Tiere an die extremen Bedingungen anpassen.
- Gemeinsam überlegen sie: Welche Fähigkeiten sind dort überlebenswichtig?
- Inspiriert durch das Buch erfinden sie eigene Tiefseewesen mit außergewöhnlichen Merkmalen (z. B. leuchtende Haut, Tarnorgane, Greifarme).
- Wie heißen die fantastischen Kreaturen, wo leben sie genau und was sind ihre Besonderheiten? Die Kinder halten die wichtigsten Fakten zu ihrer Schöpfung fest.
- Die Tiefseewesen können gemalt, gebastelt oder modelliert werden.
- In einer „Tiefsee-Ausstellung“ können sie mit kurzen Begleittexten oder Steckbriefen zur Geltung kommen.

Hier lassen sich selbst erfundene Tiefseekreaturen anderer Kinder bestaunen:



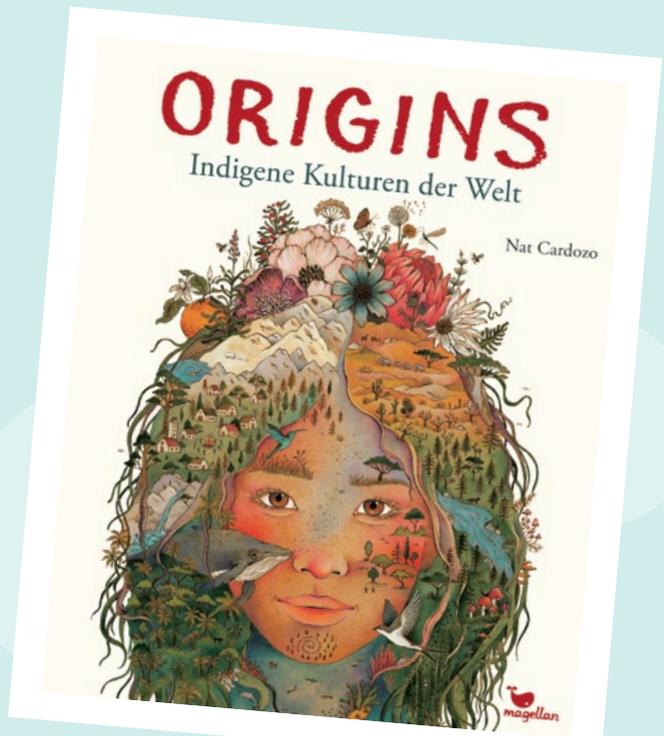
ORIGINS

INDIGENE KULTUREN DER WELT

Natt Cardozo/
Kristin Lohmann (Übers.)

magellan
ISBN 978-3-7348-6073-7
64 S., 26,00 €

Ab ca. 8 Jahren



Origins, der Ursprung, ist das, was uns alle verbindet! Ein passender Titel für dieses eindrucksvolle Sachbilderbuch, in dem 22 indigene Völker vorgestellt werden – jeweils durch die Geschichte eines Kindes. Obwohl sie an verschiedenen Orten der Welt leben, teilen viele der Völker eine gemeinsame Haltung: Leben im Einklang mit der Natur, geprägt von Respekt und Verbundenheit. Obgleich diese Einstellung überlebenswichtig für uns alle wäre, handelt es sich bei den indigenen Völkern um den am stärksten ausgegrenzten Teil der Weltbevölkerung. Ihre Rechte werden verletzt, ihre Sprachen und Kulturen verdrängt.

Jede Doppelseite zeigt ein Kind eines Volkes in einer farbigen Illustration und stellt sie einem Infotext aus Ich-Perspektive gegenüber. Eine Weltkarte zeigt, wo die Völker zu Hause sind, und ein Thementext erklärt wichtige Zusammenhänge.



Die letzte Buchseite („Und woher kommst du?“) lädt die Kinder ein, über ihre eigene Gesell-

schaft nachzudenken. Spannend, sich genauer mit der persönlichen Lebensweise und den hier geltenden Werten zu beschäftigen.

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Papier (DIN A3)
- Stifte

Vorgehen/Aktivität:

- Nach dem Vorbild des Buches falten die Kinder ein Blatt in der Mitte, sodass zwei Seiten entstehen.
- Auf die linke Seite malen sie sich selbst – so, wie sie sich sehen oder zeigen möchten.
- Auf der rechten Seite beschreiben sie in Stichpunkten, Bildern oder einem kurzen Text die Gesellschaft, in der sie leben. Welche Überzeugungen und Werte gelten hier? Wie ist der Umgang mit der Natur? Was prägt das Leben in Familie, Schule und Nachbarschaft?
- Wenn die Kinder möchten, können sie sich ihre Bilder gegenseitig vorstellen.

DIE ALLIANZ DER 3½ AUF SCHATZSUCHE

Anna Kim/Katharina Madesta (Ill.)

Insel

ISBN 978-3-458-64471-2

284 S., 16,00 €

Ab ca. 9 Jahren



Ausgerechnet in Würmla – einem Kaff, von dessen Bestehen Feli bis vor Kurzem genauso wenig wusste wie von der Existenz ihrer Tante Vic – soll Feli ihre Ferien verbringen. Denn ihr Vater, eigentlich Erfinder, muss als Maler Geld verdienen. Also ziehen Feli und Roboterdackel Frankenstein, dessen Lieblingsnack USB-Sticks sind, in das schräge Haus der seltsamen Tante. Doch als Feli ein geheimes Detektivbüro entdeckt und der erste Auftraggeber und spätere Mitstreiter der Allianz, Jojo, direkt vor der Tür steht, wird es spannend: Was geht bloß in dem Museum vor, in dem Jojos Mutter arbeitet? Und was hat das mit dem legendären Schatz der Würmler zu tun? Als dann auch noch Mellin die Allianz der 3½ komplettiert, beginnt eine rasante Spurensuche!

Der turbulente Reihenauftritt punktet mit Witz, originellen Einfällen, einer Prise Magie – und einem Roboterdackel, der die Herzen der Leser*innen im Sturm erobert.



Frankensteins herrlich schräge Eigenschaften und seine unverzichtbaren Talente für die Allianz bieten jede Menge Inspiration, eigene Robotertiere mit

besonderen Fähigkeiten – und vielleicht sogar sehr menschlichen Macken – zu erfinden.

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Zettel und Stifte
- Fantasie und Erfinderspaß

Vorgehen/Aktivität:

- Nach dem Vorbild von Roboterdackel Frankenstein denken sich die Teilnehmenden eigene Robotertiere aus.
- Welche Tierart steht Pate? Wie sieht das Robotertier aus? Welche Spezialfunktionen hat es? Was kann es besonders gut – und was gar nicht?
- Auch menschliche Eigenschaften sind natürlich erlaubt: Ist das Robotertier z.B. nachtragend, kitschig oder hat Angst vor Gewitter? Hat es besondere Spleens?
- Dann wird noch ein schön schräger Name für das eigene Robotertier ausgesucht.
- Alle Ideen werden in einem Steckbrief oder einer beschrifteten Zeichnung festgehalten, bevor sich die Kinder ihre Robotertiere gegenseitig vorstellen.

HOT DOG

EIN MOPS AUF HEIßER SPUR

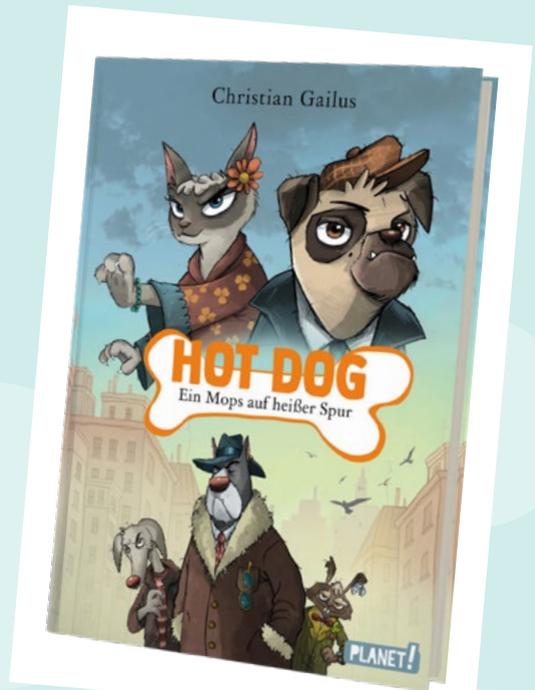
Christian Gailus/Daniel Steudtner (Ill.)

PLANET!

ISBN 978-3-552-50816-2

128 S., 12,00 €

Ab ca. 9 Jahren



Walter Wuffmann, seines Zeichens Mops und Privatschnüffler, hat schon so einige Schurken in Dog City hinter Gitter gebracht. Als die elegante Miss Pudel ihn beauftragt, ihr gestohlenen Diamantenhalsband zu finden, ahnt Walter noch nicht, dass das nur der Auftakt zu einem rasanten Fall sein wird, bei dem nicht nur Professor Pinscher und seine Tochter Laila verschwinden, sondern er auch seinem Kindheitsidol James Bone, bekannt aus „Man bellt nur zweimal“, das Leben retten wird. Zum Glück hat er sein Honorar direkt auf zwei Dosen Schlappi am Tag und einen Knochen für die Spesen erhöht. Doch wer ist bloß der große Unbekannte, der hinter all dem steckt?

Große Schrift, hervorgehobene Satzteile, lustige Illustrationen und ein Daumenkino, das den Lesefortschritt anzeigt, machen die Krimigeschichte neben ihrer turbulenten Handlung und viel Wortwitz zum großen Lesevergnügen.



Inspiriert von den witzigen Wortschöpfungen im Buch – von James Bone über Opernheuler Bellarotti bis zu Dober-

Man – werden die Kinder selbst zu Namensfinder*innen. Welche originelle Hundepersönlichkeiten fallen ihnen ein?

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- Papier
- Stifte
- das Buch als Inspiration

Vorgehen / Aktivität:

- Die Kinder blättern im Buch und sammeln besonders lustige und kreative Namen.
- Dann sind sie selbst gefragt: Welche Promis oder bekannten Persönlichkeiten kennen sie – und wie könnten diese in der Hundewelt heißen?
- Oder umgekehrt: Welche Hunderassen lassen sich zu coolen Namen umfunktionieren?
- Die erfundenen Namen können um Zeichnungen der entsprechenden Figuren, Steckbriefe oder sogar Comicstrips ergänzt werden.

ABENTEUER- EXPRESS

JUWELENDIEBE IM HIGHLAND EXPRESS

Maya G. Leonard/Sam Sedgman/
Elisa Paganelli (Ill.)/
Tanja Ohlsen (Übers.)

KARIBU
ISBN 978-3-96129-389-6
304 S., 14,99 €
Ab ca. 10 Jahren



Eine Reise mit seinem Onkel – in irgend so einem legendären Zug?! Henry ist nicht gerade begeistert, als Onkel Nat ihn zur letzten Fahrt des berühmten Highland Expresses einlädt. Als dann jedoch ein wertvolles Juwel vom Hals der englischen Prinzessin verschwindet und Henry mit seiner neuen Freundin Lenny, ihres Zeichens blinde Passagierin, den Fall lösen will, befindet er sich mitten in einem spannenden Abenteuer voller rasanter Wendungen. Aber wie soll er bloß beweisen, dass Lenny und ihr Vater, der Zugführer, zu Unrecht verdächtigt werden?

Ein Kinderkrimi in bester Agatha-Christie-Manier! Sobald man die schräg-mondäne Reisegesellschaft kennengelernt hat, beginnt das Rätseln: Wer hat die Kette der Prinzessin gestohlen? Eines ist sicher: Der*die Täter*in befindet sich an Bord!



Bei diesem Bewegungsspiel nach Art des Klassikers „Mord im Dunkeln“ ermittelt eine ein*e Detektiv*in wie im Buch, wer der Juwelendieb ist. Augen auf!

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Spielkarten
- schummriges Licht oder leicht abgedunkelter Raum

Vorgehen/Aktivität:

- Alle Kinder ziehen eine Spielkarte. Zuvor wurde vereinbart, welche Karte der*die Dieb*in markiert (z.B. Pik-Ass). Eine weitere Karte bestimmt, wer Detektiv*in ist (z.B. Herz-Ass).
- Alle Kinder bewegen sich ruhig durch den Zug (Raum).
- Der*die Dieb*in beginnt, andere durch leichtes Antippen zu „beklauen“. Wer „bestohlen“ wurde, setzt sich lautlos hin.
- Der*die Detektiv*in bewegt sich ebenfalls durch den Raum. Kann er beobachten, wer der*die Dieb*in ist?

BERANI

MALIAS MUTIGE MISSION

Michelle Kadarusman/
Felicitas Horstschäfer (Ill.)/
Silvia Schröer (Übers.)

cbj
ISBN 978-3-570-18134-8
256 S., 14,00 €
Ab ca. 10 Jahren

DIGITAL



Ein viel zu kleiner Käfig, kein Auslauf, keine Beschäftigung – dieses traurige Dasein fristet Orang-Utan-Mädchen Ginger Juice im Restaurant von Aris Onkel. Ari ist verzweifelt darüber – doch was kann er bloß tun? Sein Onkel hält Ginger Juice für die Attraktion des Restaurants und denkt nicht dran, sie woanders artgerechter unterzubringen. Und wenn Ari das nicht akzeptiert, wird er zurück in sein Dorf geschickt, Schule ade! Zum Glück lernt Ari Malia kennen, eine junge Aktivistin, die sich für die Rettung der Orang-Utans einsetzt. Doch auch sie steht unter Druck: Nach einer unabgesprochenen Aktion wurde sie vorübergehend von der Schule verwiesen, und auch ihre engagierte Lehrerin darf dort nicht mehr unterrichten. Wie schaffen es Mali und Ari, für ihre Überzeugungen einzustehen – und Ginger Juice zu retten?

Ein berührendes Abenteuer über Zivilcourage, Artenschutz, Freundschaft und den Mut, für das Richtige einzustehen.



Im Buch wird eindrucksvoll thematisiert: Der Lebensraum der Orang-Utans schrumpft dramatisch – und wir Menschen

sind dafür verantwortlich. Was können die Kinder tun, um auf das Thema aufmerksam zu machen und selbst etwas zu bewegen?

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- das Buch
- große Papierbögen
- Stifte

Vorgehen / Aktivität:

- Ausgehend von der Karte auf Seite 6 und 7 recherchieren die Kinder über Orang-Utans, ihr Leben und die Bedrohung ihres Lebensraums durch den Menschen z. B. hier:
- Sie brainstormen Ideen: Was kann jede*r für den Schutz der Orang-Utans tun – im Alltag, in der Schule, beim Einkaufen?
- Anschließend gestalten sie kreative Aktionsplakate: „5 Dinge, die du zur Rettung der Orang-Utans tun kannst“.
- Die Plakate werden öffentlichkeitswirksam aufgehängt – für mehr Bewusstsein und Engagement.



DIE STADT- GÄRTNERIN

LIEBER GURKEN AUF DEM DACH
ALS TOMATEN AUF DEN AUGEN!

Gina Mayer/Daniela Kohl (Ill.)

Ravensburger
ISBN 978-3-473-40476-6
192 S., 11,99 €

Ab ca. 8 Jahren



Toni und ihre Mama Lise brauchen dringend eine neue Wohnung. Wie gut, dass in der Försterstraße was frei wird! Doch kaum eingezogen sorgen ein Wasserschaden und das nervige Geigengequitsche des Nachbarkinds dafür, dass Mama Lise aufs Land ziehen will. Raus in die Pampa? Das kommt für Toni nicht in die Tüte, auch wenn sie das Gärtnern und die Natur so liebt wie ihre Mutter. Zum Glück hat ihre Freundin Cora-Lee eine geniale Idee: Ein Dachgarten muss her! Der sorgt garantiert für Ruhe und Entspannung und überzeugt Tonis Mutter davon, in der Stadt zu bleiben. Ob das Geheimprojekt funktioniert?

Ein witziger und herzerwärmender Reihenstart über eine Hausgemeinschaft, die mit Ideenreichtum und Teamgeist beweist: Gärtnern geht auch mitten in der Stadt und lässt nicht nur Pflanzen, sondern auch Zusammenhalt wachsen.



Neben der originellen Geschichte machen die vielfältigen Tipps und Anregungen im Buch Lust darauf, selbst loszugärtnern! Wie wäre es mit gemeinsam gepflanzten Sonnenblumen im Leseclub?

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- Anleitung von Seite 109 des Buches
- Klopapierrollen
- Untersetzer
- Sonnenblumenkerne
- Blumenerde
- Esstübchen oder Schaschlikspieße

Vorgehen / Aktivität:

- Die Rollen nebeneinander auf einen Untersetzer stellen, mit Blumenerde füllen.
- In jede Rolle einen Sonnenblumenkern stecken und in die Sonne stellen.
- Wenn die Pflanzen größer sind, an einem Esstübchen festbinden.
- Füllen die Wurzeln bereits die Rolle aus? Zeit zum Umtopfen!

DER NATUR-ERKLÄRER

BÄUME, BLÄTTER, BLUMEN,
SAMEN, PILZE UND DIE
JAHRESZEITEN

Helen Brown/Claire Scully (Ill.)/
Ute Löwenberg (Übers.)

Prestel

ISBN 978-3-7913-7604-2

64 S., 24,00 €

Ab ca. 5 Jahren



Warum werfen Bäume ihre Blätter ab?
Wie nehmen Pflanzen Wasser auf – und
auf welche Weise geben sie es wieder ab?
Wie passen sich Bäume an ihre Um-
gebung an? Welche Blütenfamilien gibt
es und worin unterscheiden sie sich?
Was passiert bei Bestäubung und Be-
fruchtung? Wieso überleben manche
Pflanzen durch geschickte Nachahmung?
Und weshalb zählen Pilze weder zu den
Pflanzen noch den Tieren? Antworten
auf diese und viele weitere Fragen liefert
dieses Buch – anschaulich, verständlich
und bewegend!

Auf großformatigen Illustrationen und in
kurzen, prägnanten Erklärtexten lassen
sich ausgewählte Kreisläufe der Natur
nachvollziehen. Ob beim einfachen
Betrachten der Bilder oder beim Vertiefen
über die Texte: Das Buch funktioniert auf
mehreren Ebenen – und ist faszinierend
für ganz verschiedene Altersgruppen.



Die Wunder der Natur lassen
sich am besten in der Natur
selbst beobachten. Keine
Forschungsobjekte in Sicht?

Abhilfe schaffen selbst gemachte Samen-
bomben!

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- 200 g Tonerde
- 200 g Blumenerde
- drei Päckchen Samen heimischer
Blumen
- Wasser
- eine kleine und eine große Schüssel
- Papier

Vorgehen/Aktivität:

- Die Blumensamen werden in der kleinen
Schüssel miteinander vermengt.
- In der großen Schüssel die Blumenerde
lockern. Tonerde und Samen hinein-
mischen.
- Etwas Wasser in die Schüssel gießen,
sodass eine Masse entsteht, die sich mit
den Händen zu kleinen Kugeln formen
lässt.
- Die Kugeln auf dem Papier trocknen
lassen. Ab und zu etwas drehen, damit
sie gleichmäßig trocknen.
- Nach ca. zwei Tagen können die Samen-
bomben auf leere Flächen
geworfen werden. Dann
beobachten, wie die
Pflanzen dort wachsen.

Die ausführliche Anleitung
gibt es hier:



DAS EICHHÖRNCHEN LEGT EIN EI UND ANDERE FABELN

Janneke Schotveld/Noëlle Smit (Ill.)/
Eva Schweikart (Übers.)

Freies Geistesleben
ISBN 978-3-7725-3171-2
71 S., 18,00 €

Ab ca. 7 Jahren



Nanu, was macht denn der Hase da? Der Maulwurf staunt: Der Hase fotografiert seine Ohren, um sie auf Fabel-Babbel von seinen 500 Freund*innen bewundern zu lassen. So viele? Das versetzt dem Maulwurfsherz einen kleinen Stich! Doch als der Hase krank wird, sieht es mit den Freund-schaften schon etwas anders aus. Und die Mücke? Sie hat nach ihrem Tanz auf der Wolfsnase ordentlich Rückenwind – ist sie nicht einfach genial? Wäre da nur nicht das Spinnennetz. Und der Star? Bastelt sich aus aufgelesenen Pfauenfedern selbst ein prächtiges Federkleid. Irgendwann werden die Hänseleien der anderen schon aufhören, oder? Stimmt!

Die kurzen Fabeln in diesem Buch haben einen zeitgemäßen Dreh und sorgen neben Schmunzeln bestimmt auch für die eine oder andere (Selbst-)Erkenntnis bei den Kindern. Die farbenfrohen, groß-formatigen Illustrationen bieten Entdeckungsfreude und Gesprächsanlässe!



In Fabeln stehen Tiere oft für bestimmte menschliche Eigenschaften. Aber was verbinden die Kinder selbst mit verschiedenen Tieren? Und was könnten diese miteinander erleben?

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Pappkärtchen
- Stifte
- evtl. Tierzeitschriften oder ausgedruckte Abbildungen aus dem Internet
- Schere und Kleber

Vorgehen/Aktivität:

- Die Kinder malen verschiedene Tiere auf die Kärtchen oder schneiden sie aus Zeitschriften oder Ausdrucken aus und kleben sie auf.
- Gemeinsam überlegen sie: Welche Eigenschaften passen zu welchem Tier – und warum? Ist der Fuchs immer schlau? Oder die Schnecke immer langsam?
- Dann wird es spannend: Jedes Kind nimmt zwei bis drei Karten vom Stapel. Nun ist die Fantasie gefragt: Was erleben diese Tiere zusammen? Freunden sie sich an? Gibt es Streit? Was könnten sie voneinander lernen?
- Wer mag, erzählt die kleine Tiergeschichte einem anderen Kind – oder der Gruppe.

KINDERMÄRCHEN AUS ALLER WELT

Antje Subey-Cramer (Hg.)/
Jasmin Schäfer (Ill.)

Oetinger
ISBN 978-3-7512-0584-9
192 S., 25,00 €

Ab ca. 5 Jahren



Eine Reise um die Welt – mit Märchen! In China erfahren wir, warum Hund und Katze verfeindet sind – und was das mit einem goldenen Ring zu tun hat. In Südamerika lernen wir, warum es die Äffchen voraussichtlich niemals zu einem eigenen Haus bringen werden. Und in Tibet wird klar, warum es durchaus Sinn macht, genau nachzufragen und hinzuschauen, bevor man einfach kopflos wegläuft – ohne zu wissen, wovor.

Weiter geht die Reise durch viele Länder und Regionen der Welt zu Märchen, die nicht nur spannend oder lustig sind, sondern auch klug und lehrreich. Farbenfrohe Illustrationen, kurze Vorlesetexte und eine schöne Mischung aus Klassikern und wenig bekannten Märchen machen das Buch zu einem wunderbaren Vorlesespaß!



Die Märchenreise lädt dazu ein, die Herkunft der Geschichten auf einer Weltkarte zu entdecken – und dabei spielerisch mehr über Länder, Geografie und Kulturen zu erfahren.

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- Weltkarte oder Globus
- Klebezettelchen oder Fähnchen
- das Märchenbuch

Vorgehen / Aktivität:

- Nach dem Vorlesen wird nachgesehen: Aus welchem Land stammt die Geschichte?
- Gemeinsam wird das Land auf der Weltkarte oder dem Globus gesucht.
- Der Titel des Märchens wird auf ein Kärtchen geschrieben und an die passende Stelle geheftet.
- Die Karte kann nach und nach um weitere Geschichten aus aller Welt ergänzt werden. So entsteht eine stetig wachsende Märchen-Weltkarte!

ALLES STEHT KOPF DER FILM ALS COMIC

Carlsen Comics (Disney Filmcomics)

ISBN 978-3-551-80268-2

64 S., 12,00 €

Ab ca. 8 Jahren



Freude, Angst, Wut, Kummer, Ekel – in Rileys Gefühlswelt ist selbst in normalen Zeiten einiges los. Doch als sie mit ihrer Familie von Minnesota nach San Francisco zieht und ihr geliebtes Eishockey und ihre Freund*innen zurücklassen muss, geht es in der Kommandozentrale in ihrem Inneren drunter und drüber: Kummer, Angst und Wut übernehmen das Steuer, während Freude versucht, alles wieder in geordnete Bahnen zu lenken. Ob ihr das gelingt?

Wie der gleichnamige Disneyfilm gibt der Comic witzige und berührende Einblicke in Rileys Innenleben – und zeigt, was passiert, wenn Gefühle in schwierigen Zeiten miteinander in Konflikt geraten. Egal, ob die Kinder den Film bereits kennen oder nicht: Die Handlung lässt sich im Comic spannend (wieder-)entdecken.



Freude, Wut, Angst, Ekel, Kummer – diese Gefühle sind den Kindern garantiert auch bestens bekannt. Aber wie fühlen sie sich an? Was passiert im Körper, wenn sie auftauchen? Und welche Farbe hätten sie wohl?

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- Papier
- Stifte, Wasserfarben, Pinsel
- alte Zeitschriften und Prospekte
- Schere, Kleber

Vorgehen / Aktivität:

- Jedes Kind wählt ein Gefühl und erforscht es kreativ: Wie fühlt es sich an? In welchen Momenten taucht es auf?
- Mit Farben, Bildern, Begriffen und eigenen Zeichnungen entsteht eine bunte Gefühlscollage.
- Zum Schluss erfinden die Kinder eine Gefühlsfigur: Wie sieht „Aufregung“ aus? Oder „Langeweile“? Welche Haltung, Mimik oder Farbe passt jeweils dazu?
- Wer mag, stellt der Gruppe Gefühl und Collage vor. Ggf. kann mit den gestalteten Figuren ein eigener kleiner Comic entwickelt werden.

DAVID ELIOT

DIE SCHULE AUF DER SCHÄDELINSEL

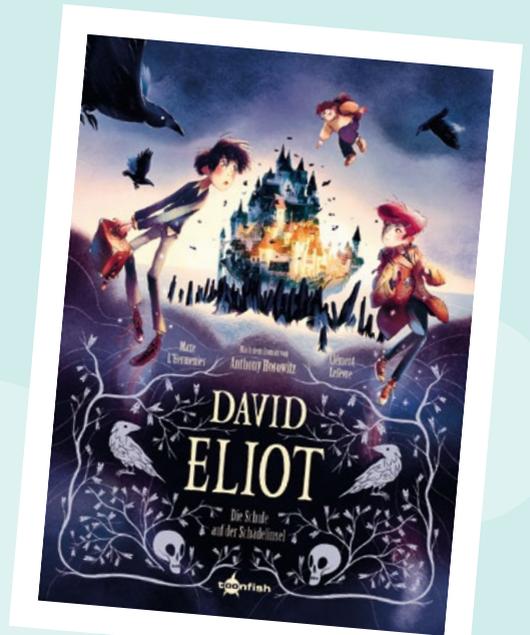
Anthony Horowitz/Maxe L'Hermenier/
Clément Lefèvre (Ill.)/Tanja Krämling (Übers.)

Splitter

ISBN 978-3-96792-796-2

72 S., 16,95 €

Ab ca. 10 Jahren



Generationen seiner Vorfahren waren auf der angesehenen Eliteschule Beton College – dementsprechend „begeistert“ ist Davids Vater, als der 12-Jährige von der Schule fliegt. Doch mysteriöserweise wird David schon kurz darauf per Brief ins Internat Groosham Grange eingeladen. Schon wenige Stunden später sitzt er im Zug und lernt Jill und Jeffrey kennen, die unter ähnlich geheimnisvollen Umständen ins Internat auf der Schädelinsel eingeladen wurden. Dort angekommen, zeigt sich bald, dass Groosham Grange tatsächlich alles andere als eine normale Schule ist. Gelingt es David und seinen neuen Freunden, das dunkle Geheimnis des Internats zu lüften?

Klingt vertraut? Der Comic basiert auf den Büchern von Anthony Horowitz, der seine magisch-gruselige Schule lange vor dem berühmten Zauberlehrling erfand. Die Stimmung ist jedoch deutlich düsterer, was sich auch in den fantasievollen Illustrationen widerspiegelt.



Eine Schule voller Geheimnisse: seltsame Lehrkräfte, ungewöhnliche Regeln, merkwürdiges Essen – und das alles auf der unheimlichen Schädelinsel. Dabei klingt

der Einladungsbrief an David (S. 10), durchaus positiv! Daran lässt sich kreativ anknüpfen: Wie wirbt man in einem gruselig-schönen Schulprospekt für eine Schule, ohne ihre dunklen Geheimnisse zu verraten?

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Papier
- Stifte
- das Buch

Vorgehen/Aktivität:

- Die Kinder durchforsten den Comic nach mysteriösen Details über Schule und Insel.
- Dann entwickeln sie kreative Texte und Bilder: Wie lassen sich gruselige Dinge charmant und werbend umdeuten?
- Der Einladungsbrief (S. 10) kann zur Inspiration genutzt werden. Wie lassen sich das eklige Essen oder die Lehrkräfte ähnlich positiv umschreiben? Zum Beispiel: „Unsere Lehrkräfte? Kompetent, einzigartig, aus einer anderen Welt!“
- So entsteht ein Schulprospekt, der das Unheimliche positiv darstellt – ohne das große Geheimnis zu lüften.

LEGO® NINJAGO® GARMADON

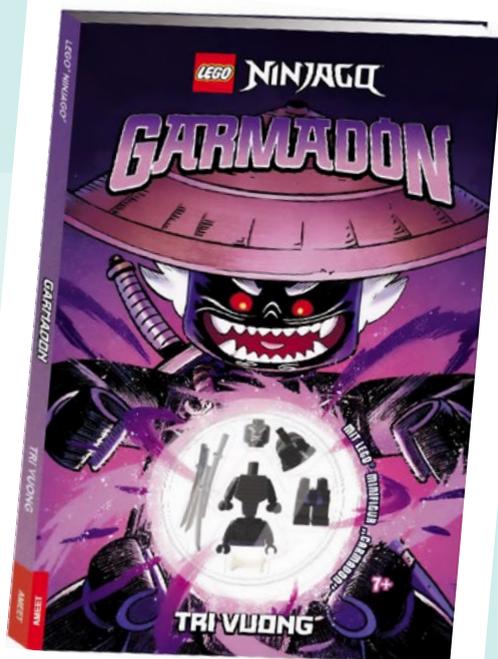
Tri Vuong/Annalisa Leoni/Rus Wootan

Ameet

ISBN 978-3-96080-760-5

140 S., 12,99 €

Ab ca. 8 Jahren



Garmadon ist zurück – doch auf wessen Seite steht er wirklich? Hat er sich dem Guten zugewandt – oder verfolgt er einen finsternen Plan, um Meister Wu und die Ninja zu vernichten? Als er zwei Bewohnerinnen vor einem Bären rettet, nehmen sie ihn mit in ihr Dorf. Dort lernt er den geheimnisvollen Two-Moon-Tees kennen – eine Wunderwaffe, die das verstärkt, was in einem steckt. Garmadons Kräfte kehren zurück. Aber wofür will er sie einsetzen? Denn seit er als Kind vom bösen Schlangenmeister gebissen wurde, kämpft er mit sich selbst: Wer ist er und – wer will er sein?

Der Comic in fünf Kapiteln taucht tief in das NINJAGO-Universum ein und erzählt in eindrucksvollen Bildern von Loyalität, Erinnerung, Familie und dem ewigen Kampf zwischen Gut und Böse.



In seinen Träumen wird Garmadon mit seiner Vergangenheit und seinen Ängsten konfrontiert. Doch woran erkennt man im Comic, dass er träumt?

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- Papier und Stifte
- das Buch

Vorgehen / Aktivität:

- Die Kinder schauen sich den Comic noch einmal genau an, besonders die Szenen, in denen Garmadon träumt.
- Gemeinsam überlegen sie: Woran erkennt man, dass es ein Traum ist? Was unterscheidet Traum und Realität – in Hinblick auf Farben, Panelgestaltung, Inhalt oder Stimmung?
- Die Beobachtungen werden gesammelt.
- Dann wird es kreativ: Die Kinder gestalten einen eigenen Minicomic, in dem zwischen Traum und Realität gewechselt wird. Wie lässt sich das gestalterisch deutlich machen?

DIE FOOTBALL FREUNDE

TOUCHDOWN FÜR DIE GRASDORF REBELS

Andreas Hüging/Dominik Rupp (Ill.)

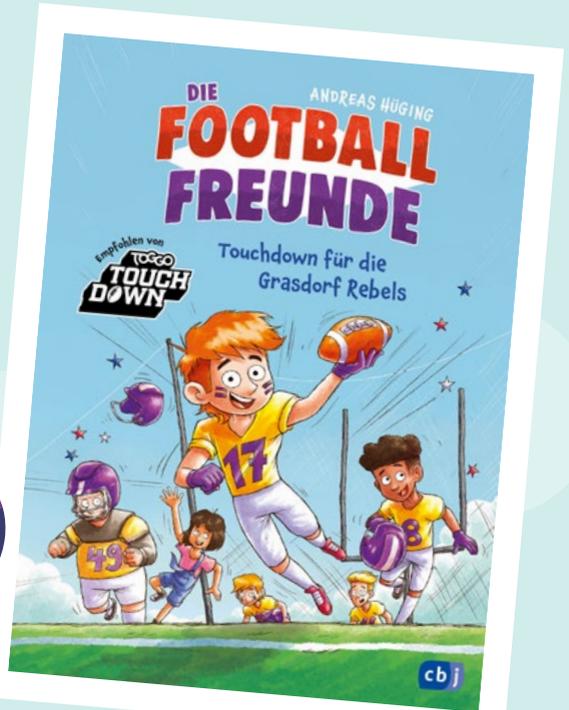
cbj

ISBN 978-3-570-18168-3

144 S., 12,00 €

Ab ca. 8 Jahren

DIGITAL



Mathe läuft mies und wenn Jimmy den nächsten Test auch noch verhauen sollte, ist laut seiner Mutter Schluss mit dem Training. Wie sollen es die Grasdorf Rebels so je in die Liga schaffen oder die Condors schlagen? Zum Glück taucht Artem auf, ein Superspieler mit Talent – und Ärger im Gepäck. Dabei hat er den Helm doch nur geklaut, um die Rebels von sich zu überzeugen. Dann erscheint auch noch Kilian auf der Bildfläche – ausgerechnet er, der die Rebels eiskalt für die Condors sitzenließ. Und plötzlich will er wieder mitspielen? Da ist doch bestimmt etwas oberfaul. Immerhin lässt er Jimmy bei Mathe abschreiben. Doch kurz vorm wichtigen Spiel gegen die Rebels fliegt alles auf und Jimmy darf nicht mitmachen. Zum Glück gibt es Cemile, die ihn nicht nur in Mathe rettet.

Ein starker Reihenauftritt über Football, Freundschaft, zweite Chancen – und mit einem Vorwort des zweimaligen Super-Bowl-Gewinners Sebastian Vollmer!



Nicht nur in der rasanten Geschichte, auch im Glossar gibt's jede Menge über Football zu entdecken. Viele Begriffe sind bestimmt noch nicht allen geläufig. Eine Steilvorlage für ein Pantomimespiel voller Action!

Benötigtes Material / Voraussetzungen:

- Pappkärtchen
- Stifte
- Glossar des Buches
- optional:



Vorgehen / Aktivität:

- Zunächst schreiben die Kinder die Begriffe des Glossars, die sich pantomimisch darstellen lassen, auf Kärtchen. Sie fügen kurze Erklärungen hinzu. Weitere Begriffe können durch eigene Recherche ergänzt werden.
- Dann bilden die Kinder zwei Teams.
- Reihum zieht ein Kind eine Karte und stellt den Begriff pantomimisch dar – ohne Sprechen oder Geräusche.
- Das Team, das den Begriff zuerst errät, bekommt einen Punkt.

DER KLEINE YUMA

EINE YOGA-GESCHICHTE ZUM MITMACHEN FÜR KLEINE YOGIS VON 4 BIS 8

Gertrud Fassl/Gabriele Pohl (Ill.)

Don Bosco

EAN 4260694921272

12 Bildkarten, 18,00 €

Ab 4 Jahren



Der kleine Yuma lebt in einem Dorf am Amazonas. Was er heute wohl Spannendes erlebt? Er paddelt mit dem Kanu über den Fluss, genießt den Sonnenschein, staunt über die großen Bäume im Urwald, macht mit Pfeil und Bogen einen Spaziergang durchs Dorf und begegnet sogar einem Krokodil. Ob das gut geht?

Zu allen Ereignissen der Geschichte können die Kinder – angeregt durch die Bildkarten fürs Kamishibai – die passenden Yoga-Übungen (Asanas) machen. So begleiten sie Yuma aktiv bei seinem Abenteuer. Ein Aufwärmspiel, eine Entspannungsgeschichte und eine bebilderte Anleitung zu den Yoga-Haltungen stehen als Zusatzmaterial zum Download bereit.



Die Asanas auf den Bildkarten lassen sich mit vielen verschiedenen Geschichten verbinden. Warum also nicht

selbst mal ein Abenteuer erfinden? Vielleicht stranden die Kinder auf einer einsamen Insel, reisen durch einen Zauberschrank in ein verwünschtes Märchenreich oder unternehmen eine Expedition in ein fernes Land ...

Benötigtes Material/Voraussetzungen:

- Zettel und Stifte

Vorgehen/Aktivität:

- Zum Einstieg werden die Bildkarten mit den Yoga-Haltungen betrachtet: Wie heißen sie? Wozu passen sie?
- Dann sammeln die Kinder Ideen: Wo spielt ihre Geschichte? Welche Figuren kommen darin vor? Was geschieht?
- Anhand von Stichpunkten oder frei erzählen sie ihre eigene Abenteuer-geschichte. Die anderen machen die passenden Yoga-Übungen dazu.

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:

Miriam Holstein

Fachautor*innen:

Dorothee van den Borre

Lektorat:

Silke Schuster

Gestaltung:

Alexander Weiler, Hünstetten

Druck:

Kern GmbH
In der Kolling 120, 66450 Bexbach

Auflage: 1.000 Exemplare

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

© Stiftung Lesen 2025

Bildnachweis:

Theresa Dehmer (Titelbild); Dorothee van den Borre (S. 3, 5); Arena (S. 7, 17, 20); Loewe (S. 8, 13); Tesloff (S. 9); Oetinger (S. 10, 11, 31); Coppentrath (S. 12); Ameet (S. 14, 34); Carlsen (S. 15, 32); Rotfuchs (S. 16); Gerstenberg (S. 18); magellan (S. 19, 23); Tulipan (S. 21); E.A. Seemann Henschel (S. 22); Insel (S. 24); Planet! (S. 25); Karibu (S. 26); cbj (S. 27, 35); Ravensburger (S. 28); Prestel (S. 29); Freies Geistesleben (S. 30); Splitter (S. 33); Don Bosco (S. 36).

WWW.LESECLUBS.DE



Kultur
macht STARK
Bündnisse für Bildung

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung