

Unser Projekt- und Führungsangebot für Kindergärten, Schulklassen und Projektgruppen

Bücher machen schlau, Handys doof? Genial ist doch, wer beides nutzt!

Wir als Balver Büchereiteam möchten dazu ermutigen, neue und klassische Medien zu kombinieren. Die Bücherei ist mit eigenen I-Pads und schnellem Internet ausgestattet, und unser Team freut sich darauf, mit den Kindern den Lernort Bücherei neu zu entdecken. In unseren Kindergarten- und Klassenführungen für jede Altersstufe lernen die Kinder unsere Kinderbuchhelden kennen, entwickeln sich zu Bücherei-Profis und filmen, fotografieren oder dokumentieren. Dabei decken wir ganz spielerisch Handlungsfelder aus dem Medienkompetenzrahmen NRW ab.

Nehmen Sie Kontakt mit uns auf und buchen Sie Ihr Wunschangebot – und das der Kinder!
Kontakt: buecherei@balve.de oder 02375/666.

Alle Projekte sind auf die Dauer von rund einer Zeitstunde ausgelegt und können bei Bedarf erweitert oder gekürzt werden.

Unser Projekt- und Führungsangebot für Kindergärten, Schulklassen und Projektgruppen

1 Kindergarten

1. Wir machen den Bibliotheksführerschein

Achtung, vier Termine empfohlen!

Wenn man fast ein Schulkind ist, kann und darf man schon viel – zum Beispiel einen Büchereiführerschein machen! Wie finde ich mein Lieblingsbuch? Welche Serien von Sternenschweif bis Baumhaus kann ich bald schon alleine lesen? Wie funktioniert das mit dem Sommer-Lese-Club? Und wie kommen die Bücher eigentlich in die Bücherei? Die Maxis besuchen uns zu verabredeten Terminen, bekommen für jeden Termin und erkundeten Bereich einen Stempel und erhalten dann beim letzten Treffen in der Bücherei feierlich den Büchereiführerschein.

1.2 Fiete ahoi! Mit Käpt'n Fiete durch die Weltmeere



Kennt ihr schon Fiete? Der freundliche Kapitän ist durch eine preisgekrönte Kinder-App bekannt geworden. Wir lernen ihn sowohl im Bilderbuch als auch mit dem Tablet kennen, singen ein Lied für wilde Matrosen, erobern mit Papierschiffchen die Weltmeere und knacken manche Schatztruhe. Lesepiraten ahoi!

1.3 Brandheiß: Mit Feuerwehrmann Sam auf Spurensuche



Feuerwehrmann Sam hat in der Bücherei viele Kollegen. Wir suchen nach Büchern rund um die Feuerwehr und lesen gemeinsam eine Geschichte rund um den berühmten Löschhelden von Pontypandy. Am I-Pad lernen die Kinder die App „Kleine Löschmeister“ kennen, die Spaß macht und vermittelt, was im Ernstfall zu tun ist. Zum Schluss basteln wir aus alten PET-Flaschen noch heiße Feuerlöscher zum Mitnehmen.

1.4 Klangwelten: Mit offenem Ohr durch die Bücherei



Welche Instrumente sind da im Sack? Wir haben so einiges an Klangwerken im Gepäck. Erst gilt es, die Dinge zu benennen und nur am Klang zu erkennen. Dann lesen wir gemeinsam den neuen Dan Brown, „Eine wilde Symphonie“. Mit dem Tablet können die Kinder die Stücke entdecken, die zu den jeweiligen Tieren gehören. Das Tablet darf in den kleinen Händen bleiben, denn nun werden die Kinder selbst zu Komponisten: in der App „Tiny Orchestra“ können die Kleinen Stücke mit der selbst gewählten Orchesterbesetzung vertonen.

2 Grundschule

2.1 Sonne, Mond und Sterne



Das Universum in der Hand halten können die Kinder bei dieser galaktischen Bücherei-Sternstunde. Wir suchen mit den Kindern zunächst Literatur zum Thema Weltall aus dem Bestand heraus. Dann malt jedes Kind seinen „Lieblingsplaneten“ und stellt ihn kurz vor. Wir legen das entstandene Mini-Universum dann auf dem Boden nach. Im Anschluss basteln wir einen 3D-Würfel mit Codierung, den „Merge Cube“. Dieser kann dann mit den I-Pads gescannt werden – und verwandelt sich mit der dazugehörigen App in ein Universum in der Handfläche, das auch noch spannende Infos liefert. Da werden Lehrer und Schüler gleichermaßen staunen.

Ab 1. Klasse | Kompetenzbereiche: 1.1 /1.2/2.2/2.3

2.2 Märchen-Welten im Schuhkarton



Wir lesen gemeinsam ein Märchen – und bauen mit Playmobil, Pappe und viel Fantasie unsere eigene kleine Geschichtenwelt im Schuhkarton. Anschließend fotografieren wir unseren Karton – und machen am Tablet erste Schritte in der Bildbearbeitung, fügen noch Stempel, Emojis, Schrift hinzu. Zum Schluss drucken wir die entstandenen Digital-Kunstwerke für jeden zum Mitnehmen aus. Im Anschluss diskutieren wir kurz, was ok ist im Umgang mit dem eigenen Bild und was nicht. Denn auch für Kinder gilt das Recht am eigenen Bild!

Ab 1. Klasse | Kompetenzbereiche: 1.1/1.2/4.1/3.2/3.3

2.3 Zu Gast im Bienenstock – mit VR-Technik Natur entdecken



Hier wird jedes Kind zum Brillenträger: Mit der App „Honigbiene VR“ geht es auf eine 3D-Tour in den Bienenstock. Jedes Kind erhält wie im 3D-Kino eine Brille, mit der die 3D-Welten der App erkundet werden können. Aber vor diesem spielerischen Highlight suchen wir erst einmal zusammen Bücher mit und über Bienen. Dann lesen und besprechen wir Abschnitte aus dem schönen „Buch der Bienen“ im DK-Verlag. Jeder darf zum Schluss noch Bienen mitnehmen: Wir basteln eine Wabe aus alten Papprollen.

Ab 1. Klasse | Kompetenzbereiche: 1.1./1.2/2.1/2.2

2.3 Die Bibliothek der magischen Tiere



Wir lernen die tolle und lustige Reihe „Die Schule der Magischen Tiere“ von Margit Auer kennen und lesen einen Abschnitt aus dem ersten Band vor. Dann bilden wir kleine Gruppen und gehen mit Hilfe der Tablets und der App „Biparcours“ auf eine digitale Rallye, die euch auf die Spuren der „Magischen Tiere“ quer durch die Bücherei schickt. Dabei lernt ihr auch, was eine Autorin ist – und könnt die Schriftstellerin in einem Video kennen lernen, in dem sie Kinderfragen beantwortet. Ihr wollt auch so einen tollen Fuchs haben wie Ida? Wir basteln einen mit euch aus Papptellern!

Ab 3. Klasse | Kompetenzbereiche: 1.1/1.2/2.1/2.2/2.3

2.4 Zukunftswerkstatt Bibliothek: Forschen mit Enten, Lego und Robotern



Naturwissenschaften zum Anfassen bieten wir in diesem Führungsprogramm, das aus drei Stationen besteht. An Station eins bauen wir den ältesten Kompass der Welt und lassen Enten schwimmen, um der Wirkung von Magneten auf die Spur zu kommen.

An Station zwei darf klassisch Lego gebaut werden – allerdings mit Hilfe des Tablets!

Denn über den „Hub“ von Lego Education entstehen Bauwerke, die sich programmieren lassen. An der dritten Station werden die Kinder zu Programmierern: Mit der App „Lightbot“ schicken die Kids einen kleinen Roboter auf Reisen. Wem geht hier ein Licht auf? Bücherei mal ganz anders erleben!

Ab 3. Klasse | Kompetenzbereiche: 1.1/1.2/2.1/2.2/6.1/6.3

2.5 Ronja, Michel, Pippi: Auf den Spuren von Astrid Lindgren



Jeder kennt ihre Helden, die frech, mutig und stark durchs Leben tanzen. Aber wer war eigentlich diese Frau, die Kindern in ihren Büchern Sachen erlaubte, die gar nicht in die oft brave und spießige Welt ihrer Zeit passten? Wir spielen ein Quiz rund um die Autorin und ihre Helden und lernen dabei auch einiges über Kinderrechte, für die sich Astrid Lindgren immer eingesetzt hat. Zum Schluss lernen wir die App „Canva“ kennen und gestalten damit ein Plakat zu unseren Lieblings-Lindgren-Helden zum Ausdrucken.

Ab 3. Klasse | Kompetenzbereiche: 1.1/1.2/4.1/4.2/4.3

2.6 Potter! Ein Rundflug durch das Harry-Potter-Universum



Ja, die Filme kennen viele. Aber übrigens: Das Buch war zuerst da! Und es ist verflucht dick, aber auch ziemlich witzig. Wir stellen die wichtigsten Fakten und Charaktere vor, machen ein Harry-Quiz und fotografieren uns gegenseitig mit dem Green-Screen-Verfahren vor der Schloss-Kulisse. Ein zauberhaftes Stündchen, bei dem sowohl Zauberlehrlinge als auch Hex-Perten auf ihre Kosten kommen.

Ab 3. Klasse (geht auch noch in Klasse 5 und 6..) | Kompetenzbereiche: 1.2/1.2/4.1/4.2

3 Weiterführende Schule

3.1 Boom, Bang: Comics am Tablet selbst gestalten



Wir entdecken das Comic-Angebot der Bücherei – vom ersten Donald Duck über Minecraft bis hin zum Manga, den die Älteren sicherlich in Form von Animes kennen. Dann wird gezeichnet – was kennzeichnet einen Manga-Charakter, und wie kriege ich ihn zu Papier? Zum Schluss wird in Gruppen aus eigenen Fotos die erste eigene Comicstory erschaffen und ausgedruckt. Wer kreiert den neuen Comic-Bestseller?

Kompetenzbereiche: 1.1/1.2/4.1/4.2

3.2 Quarks und Co mal selber drehen: Die Welt erklären mit Videos



Wozu Sachbücher, wenn es Wikipedia gibt? Wir zeigen, welche Sachbücher auch für den Teenie heißer Stoff sind – und warum! Das Bücherei-Team stellt Lieblingsstücke zum Besserwissen vor. Aber erklären kann man natürlich auch bei Youtube. Wir gucken ein paar tolle Beispiele an, die Spaß machen und die grauen Zellen füttern. Und sowas könnt ihr auch! In Kleingruppen gibt es Erklär-Aufträge, zu denen eigene Videos produziert werden sollen. Film ab!

Kompetenzbereiche: 1.1/1.2/2.1/2.2/4.1/4.2

3.3 Dreimal ja – Fotoshooting mit Buch



Inhalt des Buches? Egal! Beim Foto-Trend „Bookface“ gilt es, Person und Buchcover miteinander zu verschmelzen. Zunächst werden lustige Beispiele für gelungene „Bookfaces“ vorgestellt, dann geht es in Kleingruppen auf die Jagd nach dem richtigen Buch für eigene Fotos. Zum Schluss schauen wir die Ergebnisse gemeinsam an und wählen den „Bookface-Superstar“. Ergebnisse klasse, sofort posten? Wir sprechen über das Recht am eigenen Bild.

Im Anschluss zeigen wir einige Posts und fragen die Schüler: Okay oder nicht?

Kompetenzbereiche: 1.1/1.2/3.1/3.2/3.3

Mehr als nur Buchausleihe!

Gefördert durch:

Kontakt: buecherei@balve.de oder 02375/666
St. Johannesplatz 2 | 58802 Balve

 Öffentliche Bücherei Balve
 balverbuecherei

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen

