

Angebote für Kita-Gruppen

- ▶ Sprachförderung mit Bilderbüchern
- ▶ spielerisches Entdecken

Regelmäßige Bibliotheksbesuche laden Kita-Kinder zum aktiven Auseinandersetzen mit Geschichten ein. Das dialogische Vorlesen wird mit dem Kamishibai-Theater oder Bilderbuchkino zu einem gemeinsamen Erlebnis für die ganze Gruppe. Ergänzende analoge oder digitale Spielelemente fördern das Verständnis von Wörtern und Sprache.

Themenauswahl

Farben und Formen, Buchstaben und Zahlen, Jahreszeiten, Tiere, Gefühle, Ernährung

Dauer

45-60 Minuten



Stadtbibliothek Reinickendorf

www.stadtbibliothek-reinickendorf.de

Aufgeräumt!

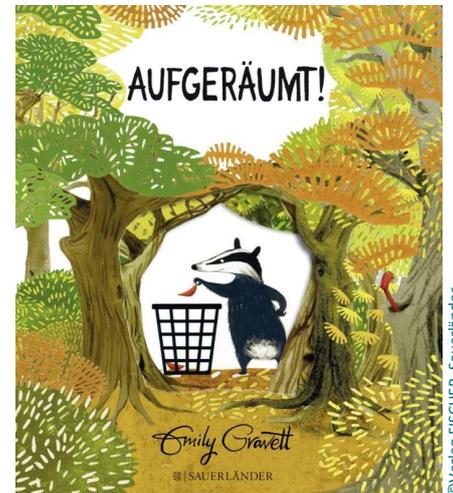
von Emily Gravett

Thema

Wald,
Müll,
Umweltschutz

Material

Bilderbuch(Kino)
Müll-Karten
Mülltonnen-Symbole
4 Mülleimer oder Körbe aus der Bibliothek
jeweils mit Mülltonnen-Symbol bekleben



©Verlag FISCHER Sauerländer

Material für Kreative (optional)

Baum aus Pappe in XXL - laminierte bunte Blätter zum Ankleben an den Pappbaum, gesammelter (sauberer) Müll in verschiedenen Sorten (Glasflasche, Plastikflasche, Papiermüll, Pappe, leere Plastikverpackung, Strohalm etc.)

Einstieg

Gemeinsam sortieren wir den Müll. Entweder als Einstieg mit dem Baum - was gehört hier nicht her und was gehört an den Baum. Die Kinder heften die Blätter wieder an. Wohin gehört der Müll? Welche Müllsorten gibt es bzw. kennen die Kinder. Bildkarten kommen zum Einsatz: jedes Kind bekommt nach Möglichkeit eine Bildkarte. Gemeinsam werden die Müllsorten benannt und in die richtige „Tonne“ sortiert nach Pappe/Papier, Bio-Müll, Plastikmüll und Restmüll.

Geschichte

Alles schön sauber?! Es gibt jemanden, dem wäre das hier noch nicht sauber genug! Geschichte beginnt: Im Wald wohnt ein fleißiger Dachs, der liebt die Ordnung. Er stutzt Blumen, fegt Laub, putzt die Vögel und schrubbt ihre Schnäbel. Sein übereifriger Ordnungs- und Sauberkeitsfimmel erstaunt die anderen Tiere im Wald doch sie müssen tatenlos zusehen, wie der Dachs alle Bäume fällt bis ihr Wald nach und nach wie ein blitzblank gepflegter Parkplatz aussieht. Ein sehr hässlicher und grässlicher! Da merkt der Dachs, dass er einen großen Fehler gemacht hat. Und dann packen alle gemeinsam an und bauen den Wald wieder auf. Nicht mehr ganz so sauber und ordentlich, aber doch zum Leben schön

Abschluss für Kleinere

Das Thema Müll kann nun spielerisch nochmal aufgegriffen werden. Für jüngere Kinder wiederholt man noch einmal in der App **Gro Memo** das Waldmotiv: in diesem Memory-Spiel dürfen die umweltschädlichen Motive nicht aufgedeckt werden! Eine kostenfreie Alternative ist die Müll-Memory-App **Fessies Abfall Memo**

Abschluss für Vorschulkinder

Hier kann man das Recycling aufgreifen: was passiert mit dem Müll aus der braunen „Tonne“ - Bildkarten noch einmal auslegen. In der App **Konrads Kompost** werfen die Kinder durch Ziehen und Loslassen auf dem Bildschirm den kompostierbaren Müll auf den Kompost. Werden genug Nährstoffe im Verlauf des Jahres eingesammelt, wächst zur Belohnung ein großer Kürbis. Im Galerie teil der App werden die verschiedenen Tiere und ihre Aufgaben für den Kompost kindgerecht beschrieben.



Gro Memo
für Android 4,89 EUR
für iOS 1,99 EUR



Fessies Abfall Memo
für Android & iOS
kostenfrei



Konrads Kompost
für Android & iOS
kostenfrei

Dr. Brumm geht wandern

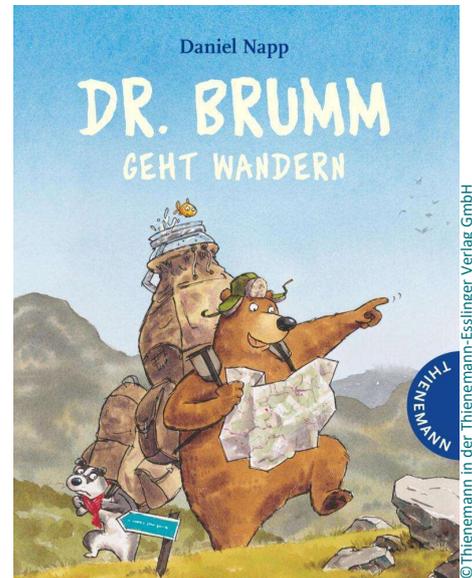
von Daniel Napp

Thema

Sommer,
Wandern

Material

Bilderbuch(Kino)
1 Rucksack oder
ein Foto von einem Rucksack
Bildkarten zum Buch



Einstieg

Der Rucksack liegt in der Mitte des Sitzkreises. Die Karten zum Buch liegen verdeckt um den Rucksack herum.

Im Sommer kann man viele schöne Sachen draußen machen. Schwimmen gehen, grillen oder wandern. Wer kann mir erklären, was man beim Wandern macht? Wer war schon mal wandern? Für's Wandern muss man viele Sachen einpacken z.B. genug Wasser zum Trinken, aber Dr. Brumm hat auch ganz viel Quatsch eingepackt.

Der Reihe nach dreht jedes Kind eine der Bildkarten um und benennt, was es auf der Karte sieht. Jetzt wird entschieden, ob der Gegenstand für eine Wanderung gebraucht wird oder nicht. Die Sonnenbrille kommt in den Rucksack, das Bügelbrett nicht. Nach dem Spiel geht es gespannt zur Geschichte. Mal schauen, was Dr. Brumm so eingepackt hat...

Geschichte

In allen Dr. Brumm Titeln gibt es viel zu entdecken, so auch in dieser Geschichte.

Die Doppelseite in der Höhle kann als Suchspiel genutzt werden. Jede Gruppe entdeckt wieder neue Dinge aus Stein (Kettensäge, Pilze, Raupe...). Auch in den Bergen, die Dachs zu erklimmen versucht haben, sich ungewöhnliche Dinge versteckt (CocaCola-Werbung, Türknauf...) und natürlich ist es unerlässlich, dass die Kinder 3x klatschen, wenn Murrel, das verloren gegangene Schaf, entdeckt wird

Abschluss

Hier kurze Einheiten, da die Geschichte schon viele interaktive Momente bietet und zum Austauschen einlädt. Als Anregung können Ausmalbilder oder Bastelanleitungen von der Webseite angeboten werden: <https://www.daniel-napp.de/de/downloads>.



Es klopft bei Wanja in der Nacht

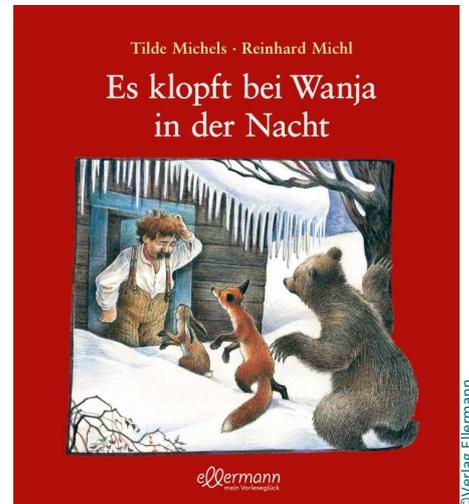
von Tilde Michels

Thema

Sommer,
Wandern

Material

Bilderbuch(Kino) oder
Kamishibai-Bildkarten
Übersichtskarte Tiere und Spuren
Karten mit Tierspuren
Schleichtiere + Fühlsack
(Alternative: Bildkarten)
App *Marco Polo Weather*



©Verlag Ellermann

Einstieg

In der Mitte des Kreises liegt die Übersichtskarte mit den Tieren und ihren Spuren. Verdeckt daneben die Karten mit den Tierspuren.

Wer ist denn schon einmal durch den Schnee gelaufen? Was hinterlässt man dabei im Schnee? (hier kann ein Bild von einem Fußabdruck im Schnee gezeigt werden). Tiere hinterlassen auch Spuren. Wir schauen uns ein paar zusammen an. Die Übersichtskarte wird beiseitegelegt. Jetzt zieht jedes Kind ein Schleichtier. Die Tierspurkarten werden umgedreht. Die Kinder ordnen ihr Tier der richtigen Spur zu.

Zum Schluss reden wir noch über die Tiere, die in der Geschichte vorkommen: Hase, Bär und Fuchs. Können sich die Tiere leiden? Könnten sie zusammen in einem Haus schlafen? Was fressen sie?



Marco Polo Weather
für Android & iOS
kostenfrei

Geschichte

Die Geschichte spielt während eines Wintersturms und macht das Unmögliche möglich. Bär, Hase und Fuchs verbringen eine Nacht im Haus des Jägers. Als ihnen am Morgen klar wird, dass die Situation unter normalen Umständen sehr gefährlich ist schleichen sie sich davon und hinterlassen nur ihre Spuren im Schnee.

Abschluss

Da das Buch die Themen Winter und Sturm behandelt, kann man im Anschluss mit der App *Marco Polo Weather* das Thema Wetter nochmal vertiefen und einen Schneesturm selbst kreieren.

Für Hund und Katz ist auch noch Platz

von Axel Scheffler und Julia Donaldson

Thema

Reime

Material

Bilderbuch(Kino) oder
Kamishibai-Bildkarten

Schleichtiere + Fühlsack
(Alternative: Bildkarten)

Tier-Reim-Quiz

App *Für Hund und Katz ist auch noch Platz*



©Verlag Beltz & Gelberg

Einstieg 1

Die Geschichte, die wir heute lesen, ist in Reimform geschrieben. Wisst ihr, was ein Reim ist? (Worte, die ähnlich klingen, aber unterschiedliche Bedeutungen haben) Die Kinder dürfen Beispiele aufzählen: Maus/Haus, Tonne/Sonne, Kind/Wind... Jetzt kommt ein Spiel für Reimprofis. Jedes Kind zieht nacheinander ein Schleichtier aus dem Fühlsack und benennt dieses.

Wenn alle Kinder ein Tier haben, beginnt das Quiz. Sobald ein Kind sein Tier erkennt, hält es dieses hoch und sagt den Namen.

Einstieg 2

Hierfür sollte es einen Hexenhut geben (aus einem Kostümfundus oder aus Papier gebastelt). Verschiedene Tierbildkarten liegen im Hexenhut. Aus dem Hexenhut wird das erste Tierbild hervorgeholt und dabei der folgende Zauberspruch aufgesagt: *Hokuspokus Hexenschleim, alle Kinder sollen Hühner sein!* In diesem Beispiel ist auf dem gezogenen Bild ein Huhn zu sehen und alle Kinder werden zu Hühner, in dem Sie laut das Gegacker eines Huhns nachmachen. Nach und nach wird der Zauberspruch mit den weiteren Tieren aus dem Hut wiederholt. Die Bildkarten werden nach jedem Zauberspruch gut sichtbar für die Kinder abgelegt. So wird zur Geschichte hingeführt, in der eine Hexe und die Tiere Vogel, Frosch, Katze vorkommen.



Für Hund und Katz
ist auch noch Platz
für Android 0,99 EUR
für iOS 2,99 EUR

Geschichte

Die Geschichte bietet perfekte Vorlagen für das Dialogische Lesen. Neben den gereimten Sätzen, die durch die Kinder beendet werden können, kann man sie entdecken lassen, was die Hexe jetzt schon wieder verloren hat bzw. welches Tier den verlorenen Gegenstand gefunden hat. Auch das Rätsel um das Monster kann von den Kindern aufgelöst werden. Wer verbirgt sich dahinter? Welche Tiere hatte die Hexe auf ihrem Besen mitgenommen? Schaffen sie es, den Drachen in die Flucht zu schlagen?

Abschluss

Im Anschluss an die Geschichte kann eines der Minispiele aus der gleichnamigen App gespielt werden. Besonders gut geeignet für große Gruppen am TouchDisplay vom ActivePanel.

Geschichten vom Siebenschläfer

von Sabine Bohlmann und Kerstin Schoene

Thema

Jahreszeiten,
Winterschlaf

Material

Bilderbuch(Kino)
Bildkarten Tiere
(Alternative: Schleichtiere +
Kuscheltier vom Siebenschläfer)
App *Schlaf gut Waldtiere*



©Thienemann in der Thienemann-Esslinger Verlag GmbH

Einstieg

Was oder Wer hat euch heute denn geweckt? War es schon hell als ihr aufgestanden seid? Wisst ihr, dass es Tiere gibt, die jetzt gerade noch schlafen obwohl es schon hell ist? Diese Tiere schlafen einfach weiter – auch die nächste Nacht, den nächsten Tag, ja sogar noch die nächsten Wochen! Manche Tiere schlafen den ganzen Winter und wachen erst wieder auf, wenn es Frühling wird. Warum? Manche Tiere finden im Winter einfach nichts Richtiges zu fressen. Sie fressen dafür dann im Herbst ganz viel, damit sie im Winter, wenn sie dann schlafen, nicht aufstehen und raus müssen. Tier-Bildkarten werden verteilt und von den Kindern benannt. Die Karten werden sortiert: Welche Tiere schlafen im Winter, welche nicht.



Schlaf gut Waldtiere
für Android kostenfrei
für iOS 3,99 EUR

Die Geschichte vom kleinen Siebenschläfer, der nicht einschlafen wollte

Alle Siebenschläfer machen sich bereit für den Winterschlaf, nur das Siebenschläferkind ist einfach noch nicht müde. Aber ein Siebenschläfer, der nicht schlafen kann, der ist doch kein richtiger Siebenschläfer! Ein Tier nach dem anderen kommt, um dem Kleinen zu helfen. Aber oh weh! Dabei werden die Tiere müder und immer müder... aber der kleine Siebenschläfer ist immer noch hellwach! (Quelle: Thienemann-Esslinger Verlag GmbH)

Die Geschichte vom kleinen Siebenschläfer, der nicht aufwachen wollte

Endlich ist der Frühling da und die Siebenschläfer erwachen aus ihrem Winterschlaf. Alle, außer einem: Es ist der kleine Siebenschläfer, der im Herbst viel zu spät ins Bett gegangen ist, und deshalb noch ganz tief schläft. Ein Tier nach dem anderen kommt herbei, um ihn zu wecken, aber was sie sich auch einfallen lassen, der kleine Siebenschläfer will einfach nicht aufwachen. Oder vielleicht doch? (Quelle: Thienemann in der Thienemann-Esslinger Verlag GmbH)

Abschluss

Noch einmal ins Gespräch gehen – Was hilft euch beim Einschlafen bzw. Aufwachen? Mit der App *Schlaf gut Waldtiere* bringen die Kinder 7 verschiedene Tiere ins Bett.

Rudi rettet Weihnachten

von Mathilde Stein und Chuck Groenink

Thema

Weihnachten

Material

Bilderbuch(Kino)

Weihnachtsbaum aus Pappe + Bildmotive zum Ankleben (Kugeln in verschiedenen Farben/Mustern, Sterne, Lebkuchenmotive etc.)

Liste mit Baumschmuck zum Vorlesen (Rote Kugel mit goldenen Punkten, Blaue Kugel mit Schneemann etc.)

App *Surprise*



Einstieg

Der Weihnachtsbaum steht ungeschmückt bereit. Der Schmuck liegt verteilt in der Mitte des Sitzkreises. Man kann über das iPad via YouTube typische Weihnachtsgeräusche im Hintergrund laufen lassen (Glocken, Kaminknistern...)

Wer kann mir sagen, was wir bald feiern? Und was macht man alles vor Weihnachten? (Kekse backen, Wunschzettel schreiben, Baum schmücken) Was für Baumschmuck gibt es denn? (Kerzen, Strohsterne, Kugeln...) Unser Baum ist noch gar nicht weihnachtlich. Das ändern wir jetzt gemeinsam.

Jedes Kind bekommt die Aufgabe, einen bestimmten Baumschmuck zu suchen und an den Baum zu kleben. Dafür liest man nacheinander pro Kind die Beschreibung eines Baumschmucks vor. Als erstes brauchen wir eine gelbe Kerze. Jetzt brauchen wir eine rote Kugel mit goldenen Punkten...am Schluss bestaunen wir unseren Weihnachtsbaum, der natürlich der schönste ist, den die Bibliothek je hatte



Surprise
für iOS kostenfrei

Geschichte

Die Geschichte beginnt mit einem Rätsel, das sich im Laufe der Geschichte auflöst. Was baut Rudi da aus Holz in seinem Garten? Die Kinder werden nach Ideen gefragt, vielleicht hat ja schon jemand den richtigen Riecher. Nachdem der Weihnachtsmann abgestürzt ist, kümmert sich Rudi rührend um den Weihnachtsmann und die Rentiere. Hier kann man die Kinder aufzählen lassen, was Rudi alles macht (Weihnachtsmann in die Badewanne, Schlitten reparieren, Kekse für die Rentiere...) Am Schluss gibt es so kurz vor Weihnachten natürlich ein Happy End.

Abschluss

Mit der App *Surprise* kann die Weihnachtsstimmung noch vertieft werden. Die Kinder helfen beim Geschenke auspacken und können mit dem Spielzeug, das zum Vorschein kommt, kleine Aktionen ausführen.

Tiefseedoktor Theodor

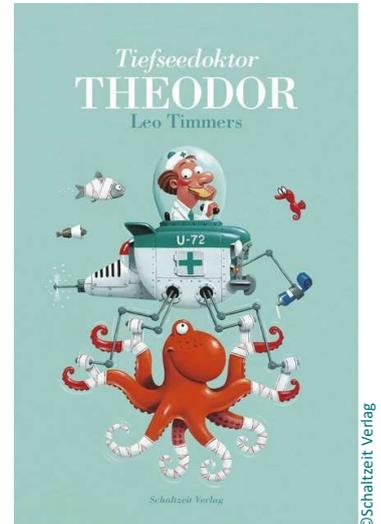
von Leo Timmers

Thema

Meerestiere,
Unterwasserwelt

Material

Bilderbuch(Kino)
Angelspiel
App *Marco Polo Ocean*



Material für Kreative (optional)

Eine Kiste mit Bildern aus der Unterwasserwelt bekleben. Bildkarten von Meerestieren und anderen Gegenständen (U-Boot, Schatzkiste, Anker etc.) laminieren. Büroklammern auf den Rückseiten der Bildkarten anbringen. Fertig ist das individualisierte Angelspiel.

Einstieg

Unsere Geschichte spielt ganz tief unten im Meer. Wer von euch war denn schon einmal am Meer? Habt ihr dort Tiere gesehen? Unser Tiefseedoktor Theodor hat keinen Krankenwagen sondern ein U-Boot. Was heißt denn U-Boot?

Jetzt wird der Reihe nach geangelt. Die Kinder benennen die geangelteten Tiere / Gegenstände. Dabei können wichtige Informationen über die Tiere gemeinsam besprochen werden. Wisst ihr, wie man die „Hände“ von Krebsen nennt? Wie viele Arme hat ein Oktopus? Wer bekommt bei den Seepferdchen die Babys?



Marco Polo Ocean
für Android & iOS
kostenfrei

Geschichte

Die Geschichte eignet sich hervorragend um die Kinder Mutmaßungen darüber anstellen zu lassen, was den Tieren fehlt bzw. welche Hilfe sie benötigen? Was muss man tragen, wenn man nicht gut sehen kann? Warum kann der Hai nicht mehr zubeißen?

Nach dem Motorschaden des U-Boots wird klar, warum die Behandlung durch Tiefseedoktor Theodor so wichtig war. Warum kann das Seepferdchen sehen, dass er Hilfe braucht? (Weil es eine Brille trägt) Warum kann der Hai das Seegrass so gut durchbeißen? (Weil der kaputte Zahn gezogen wurde). Am Ende steht ganz klar das Motto „Einer für alle, alle für einen“.

Abschluss

Mit der App *Marco Polo Ocean* können verschiedene Motive zum Thema Ozean gepuzzelt werden, beispielsweise ein Wal, ein U-Boot oder ein Korallenriff.

T-Veg. Der fürchterliche Früchteesser

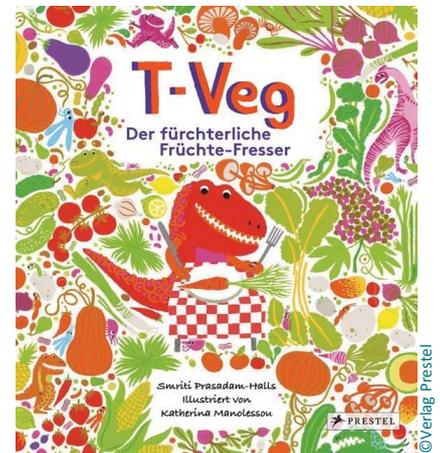
von Smriti Prasadam-Halls

Thema

Ernährung,
Lebensmittel

Material

Bilderbuch(Kino)
Lebensmittel aus Stoff oder Holz
(Alternative: Bildkarten)
App *Bo geht essen*



Material für Kreative (optional)

Leere Lebensmittelpyramide aus Pappe in XXL schneiden und mit Klettklebestellen für die Lebensmittel erstellen. Motive mit Lebensmitteln laminieren und mit Klettstreifen versehen.

Einstieg

Bildkarten bzw. Motive mit Klettklebeband liegen bereit. Was gab es bei euch heute Morgen zum Frühstück? Was esst ihr sonst? Bildmotive werden an Kinder verteilt und benannt: Was kennen die Kinder? Wonach schmeckt es? Und natürlich: Ist es gesund oder eher ungesund? Warum sind bestimmte Lebensmittel für uns besser als andere?

Mit Bildkarten bzw. den Spielzeugen kann grob eine Ernährungspyramide auf dem Boden nachgelegt werden. (Wer hat, lässt die Kinder die Motive an die Pyramide aus Pappe ankleften).



Bo geht essen
für iOS kostenfrei

Geschichte

Theobald ist ein T-Rex wie alle anderen auch. Er hat ein lautes Brüllen, gefährliche Zähne und der Urwald zittert vom Donnern seiner Schritte. Da ist nur eine Sache, die bei ihm anders ist als bei den anderen. Während die anderen T-Rexe scharf auf saftige Steaks sind, liebt Theobald knackige Karotten-Torten. Eine zum Brüllen komische Geschichte über Dinosaurier, der sich traut, anders zu sein. (Quelle: Verlag Prestel)

Abschluss

Was kann man aus den Früchten machen? Wer macht bei euch das Essen? Helft ihr beim Essen machen? Mit der App *Bo geht essen* werden die Kinder durch den Ablauf des Essens geführt: Lebensmittel werden eingekauft, der Tisch wird gedeckt, es wird gekocht, gegessen und schließlich das Geschirr gespült – einfache Sprache!

Von Kopf bis Fuß

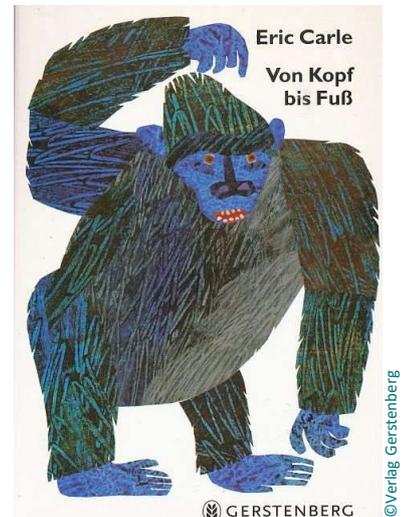
von Eric Carle

Thema

Bewegung,
Körper

Material

Bilderbuch
Kamishibai-Bildkarten



Einstieg

Wir kommen gemeinsam in Bewegung. Der Kopf dreht sich nach links. Der Kopf dreht sich nach rechts. Der Kopf kippt nach vorn und nach hinten. Der rechte Arm macht einen großen Kreis. Der linke Arm macht einen großen Kreis. Der Po wackelt eine Runde. Wir schütteln das linke Bein. Wir schütteln das rechte Bein. Wir kreisen den rechten Fuß. Wir kreisen den linken Fuß. Wir wackeln mit Zehen. Dann einmal alles gleichzeitig ausschütteln und auf dem Boden zusammensacken.

Geschichte

Kannst du das auch?

Bewegungsspaß für Kinder mit dem Kamishibai-Erzähltheater.

Die Tiere machen es vor: Der Pinguin dreht seinen Kopf, der Elefant stampft mit dem Fuß. Die Katze macht einen Buckel und der Esel schlägt nach hinten aus. Eric Carle, Autor des Kinderbuchklassikers "Die kleine Raupe Nimmersatt", hat mit "Von Kopf bis Fuß" eine Mitmachgeschichte geschaffen, die mit rhythmischer Sprache und einfachen Körperübungen schon bei kleinen Kindern Motorik und Spracherwerb fördert. (Quelle: Don Bosco Medien GmbH)

Geeignet schon ab 2 Jahren!

Abschluss

freies Stöbern und Spielen

