



Angebote für Klassenführungen in der Bibliothek Marienfelde

Stand: 2026/2027

Modul 1 - Entdeckungsreise in die Bibliothek

- **Allgemeine Bibliothekseinführung mit Fühlbeuteln (Klasse 1 bis 2):**
Ein Fühlrätsel als erste Einführung in die Welt der Bibliothek
- **Bibliothekssquiz (Klasse 2 bis 6):**
Spielerisches Klassenquiz mit Tablets, um das Bibliothekswissen zu vertiefen
- **Büchertausch (für alle Klassenstufen):**
Regelmäßige Klassenbesuche zum Ausleihen, Stöbern, Geschichten anhören bzw. Bilderbuchkino schauen

Modul 2 - Orientierung in der Bibliothek

- **Ordnung der Bibliothek (ab 3.Klasse):**
Unterschied Sachbücher und Geschichten, erste Orientierung am Regal
- **Digitales Quiz „Kahoot“ (ab 2.Klasse):**
Verschiedenen Themen z. B. Märchen, Jahreszeiten, Berlin, Marienfelde etc.)

Modul 3 - Rechercheprofis in der Bibliothek

- **Berlin-Rallye mit Actionbound (Klasse 4 bis 6):**
Mit dem I-Pad zum Thema „Berlin“ Rätsel lösen
- **Register-Rallye mit Actionbound (Klasse 4 bis 6):**
Medienkompetenztraining zur Arbeit mit Inhaltsverzeichnis und Register mit dem I-Pad
- **Märchen-Rallye mit Actionbound (Klasse 3 bis 6):**
Mit dem I-Pad Märchenbücher erkunden und Rätsel lösen.
- **Coding mit Bee Bots (Klasse 1 bis 2):**
Erste Coding-Einführung mit leicht programmierbaren Käferrobotern

- **Coding mit Sphero Indi (Klasse 3 bis 6):**
Spielerische Einführung in Coding und Robotik durch mit Farbcode programmierbaren Autorobotern
- **Lego Spike (Klasse 3 bis 8):**
Bauen mit Lego-Sets, die mit Motoren ausgestattet sind und per App programmiert werden können
- **Boom Whackers (Klasse 2 bis 6):**
Musikalisches Spiel mit Klang- und Rhythmusstäben für niedrigschwelliges Nachspielen von bekannten Songs per Video
- **Umgang mit Fake News (ab Klasse 4):**
Einführung in die Erkennung von Fake News und den reflektierten Umgang damit.