



Angebote für Klassenführungen in der Bibliothek Schöneberg

Stand: 2026/2027

Modul 1 – Entdeckungsreise in die Bibliothek

- **Altersgerechte Einführung** in die Bibliotheksbenutzung (**ab 1. Klasse**)
- **Büchertausch (ab 1. Klasse):**
regelmäßige Besuche zum Ausleihen, Stöbern, mit Geschichten bzw. Bilderbuchkino
- **Buchstabenentdecker (1. und 2. Klasse):**
Stationenlernen mit verschiedenen Sprachspielen
- **Buchvorstellung (ab 3. Klasse):**
Vermittlung der Elemente einer Buchvorstellung und selbständiges Erstellen eines Steckbriefs zu einem Bilderbuch
- **Buchcasting (ab 4. Klasse):**
Leselust wecken durch attraktive Buchvorstellungen im interaktiven Casting-Format
- **Coding**
 - **ABC-Code (1. bis 3. Klasse):**
Erste Programmiererfahrungen mit Blue-Bot Robotern
 - **Sphero indi Roboter (ab 2. / 3. Klasse):**
Spielerische Grundvermittlung Coding und Robotik

Modul 2 – Orientierung in der Bibliothek

- **Ordnung der Bibliothek (ab 2. Klasse):**
Unterschied Sachbücher und Geschichten, erste Orientierung am Regal, zum Abschluss digitales Bibliotheks-Quiz (Kahoot)
- **iPad-Rallye (ab 4. Klasse):**
Kennenlernen der Bibliothek und ihrer Medien durch eine QR-Code-Rallye

Modul 3 – Rechercheprofis in der Bibliothek

- **Stationenlernen zu folgenden Themen:**

- **Märchen** (3. und 4. Klasse)
- **Berlin** (4. Klasse)
- **Fit fürs Netz** (4. bis 6. Klasse)
- **Methodenkompetenztraining zur Arbeit mit Inhaltsverzeichnis und Register** (5. / 6. Klasse)
 - Angebote mit der App Actionbound
 - **Register-Rallye** (4. bis 6. Klasse)
 - **Nachhaltigkeit & Klimaschutz**
 - **Altes Griechenland**
- **Recherchetraing mit dem Bibliothekskatalog**

Willkommensklassen (alle Klassenstufen)

- **Spielerische Bibliothekseinführungen**