

Angebote Klassenführungen

Modul 1 – Entdeckungsreise in die Bibliothek

- **Altersgerechte Einführung** in die Bibliotheksbenutzung (**ab 1. Klasse**)
- **Büchertausch (ab 1. Klasse)**
regelmäßige Klassenbesuche zum Ausleihen, Stöbern, Geschichten anhören bzw. Bilderbuchkino schauen
- **Buchstabenentdecker (1. und 2. Klasse)**
Stationenlernen mit verschiedenen Sprachspielen
- **Die große Wörterfabrik (2. und 3. Klasse)**
Gemeinsames Erleben der Bilderbuch-App „Die große Wörterfabrik“, ergänzt durch Aufgaben und Wortspiele zur Förderung eines bewussteren Umgangs mit Sprache
- **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
- **ABC-Code (1. bis 3. Klasse)**
Mit Blue-Bot Robotern werden erste Programmiererfahrungen gesammelt

Modul 2 – Orientierung in der Bibliothek

- **iPad-Rallye (ab 4. Klasse)**
Kennenlernen der Bibliothek und ihrer Medien durch eine QR-Code gestützte Rallye
- **Ordnung der Bibliothek (ab 3. Klasse)**
Unterschied Sachbücher und Geschichten, erste Orientierung am Regal, zum Abschluss digitales Bibliotheks-Quiz (Kahoot)

Modul 3 – Rechercheprofis in der Bibliothek

- **Stationenlernen** zu folgenden Themen:
 - **Märchen** (3. und 4. Klasse)
 - **Berlin** (4. Klasse)
 - **Fit fürs Internet** (3. – 6. Klasse)
- **Methodenkompetenztraining zur Arbeit mit Inhaltsverzeichnis und Register** (5./6. Klasse)
 - **Register-Rallye** mit der App „Actionbound“
 - **Altes Griechenland**
- **Recherchetraing mit dem Bibliothekskatalog**

Willkommensklassen (alle Klassenstufen)

- Spielerische Bibliothekseinführungen

