

Angebote Klassenführung

Modul 1 – Entdeckungsreise in die Bibliothek

- **Bibliothekseinführung (ab 1. Klasse)**
Altersgerechte Einführung in die Bibliotheksbenutzung
- **Büchertausch (ab 1. Klasse)**
Regelmäßige Klassenbesuche zum Ausleihen, Stöbern, Geschichten anhören bzw. Bilderbuchkino schauen
- **Findefuchs (1. bis 2. Klasse)**
Bücher im Regal finden und alphabetisch ordnen
- **Die große Wörterfabrik (Mitte 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 3. Klasse)**
Leselust wecken durch attraktive Buchvorstellungen im interaktiven Casting-Format
- **Fredde und der Fluch der magischen Tiere (4. bis 6. Klasse)**
Escape Bound mit dem spielerisch und interaktiv die Welt des Lesens entdeckt wird
- **ABC-Code (1. bis 3. Klasse)**
Mit Blue-Bot Robotern werden erste Programmiererfahrungen gesammelt
- **LEGO -Build the Change (1. Bis 6. Klasse)**
Mit LEGO kreative Lösungen bauen, für eine nachhaltige Zukunft.

Modul 2 – Orientierung in der Bibliothek

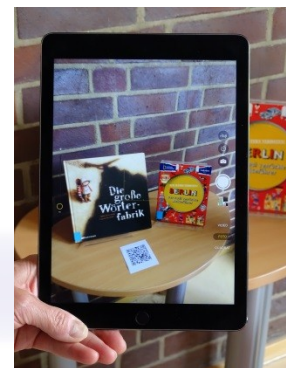
- **iPad-Rallye (ab 4. Klasse)**
Kennenlernen der Bibliothek und ihrer Medien durch eine QR-Code gestützte Rallye
- **Ordnung der Bibliothek (ab 3. Klasse)**
Unterschied Sachbücher und Geschichten, erste Orientierung am Regal, zum Abschluss digitales Bibliotheks-Quiz (Kahoot)

Modul 3 – Rechercheprofis in der Bibliothek

- **Stationenlernen** zu folgenden Themen:
 - **Märchen** (3./4. Klasse)
 - **Berlin** (4./5. Klasse)
 - **Fit fürs Internet** (3.- 6. Klasse)
 - **OPAC Einführung** (ab 5. Klasse)
- **Altes Griechenland** (5./6. Klasse)
Methodenkompetenztraining zur Arbeit mit Inhaltsverzeichnis und Register
- **Literatur - Recherche** (9. Klasse)
- **MSA - Rechterschulung** (10. Klasse)
- **FakeEscape - Escape-Game** zum Thema Fake News (8. bis 9. Klasse)

Willkommensklassen (alle Klassenstufen)

- Spielerische Bibliothekseinführungen



Stand 10/25