

Entdeckungsreise durch „Bibliothekarien“

Klassenführung für die 1. und 2. Grundschulklasse

1. Begrüßung

- Ranzen, Jacken und sonstiges bei der Garderobe ablegen. Kurze Vorstellung, Begrüßung
- Kurze Führung durch die Bücherei.
- In einen Kissenkreis setzen:
- Frage an die Kinder:
Was kann man in einer Bücherei denn alles so machen?
Bücher ausleihen, lesen, spielen, Theater gucken, basteln, usw.
- Was darf man nicht machen? Kinder erzählen lassen, wissen in der Regel schon ganz gut bescheid.

2.Einstimmung auf die Reise

- Worauf kommt's uns bei der heutigen Klassenführung an?
Aufs spielen, vorlesen und Bücher ausleihen!
- Deshalb werden die Schüler eingeladen auf eine Entdeckungsreise
Zur Einstimmung gibt's eine kleine Piratengeschichte:
Seeräubergeschichten v. Julia Boehme (Für ältere Kinder, z. B. 3.Klasse, ein anderes Buch aussuchen, z. B. eine Passage aus der „Schatzinsel“ vorlesen!)

3. Wir gehen an Bord

- Nach der Geschichte geht's los:
Wir besteigen selbst ein Schiff (Meeresrauschen) und machen alle die Augen zu. Wir sind ganz ruhig, lauschen dem Meeresrauschen und stellen uns vor, wir wären Piraten und hätten vor vielen, vielen Jahren gelebt. Zu Zeiten, als es noch kein Fernsehen, keine Autos und keinen Kühlschrank gab...
Seefahrt ein bisschen beschreiben, schließlich, nach vielen Tagen an Bord legt das Schiff an: „Land in Sicht!“ Das muss Bibliothekarien sein!!!
Alle die Augen auf machen, denn jetzt sehen wir uns auf dieser Insel um.

4. Landgang – Spiel

(während dem Landgang läuft Musik - Jenseits der Stille,)

- Erste Erkundungstour auf der neuen Insel
Solange die Musik läuft, dürfen die Kinder sich überall zwischen und in den Regalen umsehen. Stoppt die Musik allerdings, dann ist was verdächtig und alle müssen ganz reglos stehen bleiben. Die Musik geht zweimal aus und beim dritten Mal muss jeder von dort, wo er gerade steht ein Beutestück aus dem Regal mitbringen.
Alle treffen sich wieder an Bord, dort werden die Beutestücke begutachtet.

5. Die Beutestücke

Unten am Buchrücken findet man einen roten Aufkleber mit Zahlen und Buchstaben drauf. Hat das eine Bedeutung?

Reihum beginnen. Wer von Euch hat den gleichen Aufkleber auf dem Buchrücken? So weiter verfahren.

Was gibt's' noch in der Bücherei (Medien, die die Bibliothekarin mitbringt und den Kindern zeigt):

Spiele

Musik-CDs

CD-ROMs

Zeitschriften

Nintendo-Spiele

DVDs

Hörbücher

6. Die Ausleihfristen

Vorbereitete Karten, auf jeder ist der Name eines Mediums zu lesen:

-Bücher

-Zeitschriften

-Spiele

-DVDs

-CD-ROMs

-Musik-CDs

-Hörbücher für Kinder

-Hörbücher für Erwachsene

-Nintendo-Spiele

parallel dazu gibt es 3 gelbe Karten mit den Ausleihzeiten:

1 Woche, 2 Wochen, 4 Wochen

Auf die vorbereitete Pinnwand die Ausleihzeiten pinnen. Platz darunter lassen. Jetzt den Kindern die anderen Kärtchen zeigen und fragen, wie lange man ausleihen darf. Auf den Kärtchen der kostenpflichtigen Medien klebt ein Punkt. Die Kinder fragen, warum da wohl ein Punkt klebt.

Was kostet die Ausleihe der kostenpflichtigen Medien?

Wichtig: RECHTZEITIG ABGEBEN, sonst muss man Strafe zahlen

7. Schatzsuchen

Auf einer unbekanntem Insel kann es ja durchaus sein, dass irgendwo ein Schatz verborgen liegt...Oder eine Schatzkarte?

Das suchen wir jetzt!

Zuvor Gruppeneinteilung : Zettel entsprechend der Kinderzahl in einer Dose auf die Kinder verteilen: Es entstehen drei Gruppen: Matrosen, Kapitäne, Smutje (die Kinder wissen oft nicht, was das ist. Erklären)

Überall sind jeweils 13 DinA4-Zettel mit Buchstaben drauf verteilt in den Farben der Gruppen. Die Aufgabe ist es nun, alle Zettel der eigenen(!) Farbe zu suchen und so zusammzusetzen, dass daraus ein Wort entsteht (die drei Wörter sind:

Pirateninseln, Piratenschatz, Piratenschiff)

Die Gruppe, die fertig ist, setzt sich ganz schnell wieder aufs Schiff.

8. Burgen bauen

Was kann man denn wunderbar machen mit Sand? Was machen alle Kinder am Strand?

Richtig – Burgen bauen!

Da wir keinen Sand haben bauen wir unsere Burg aus Büchern (dazu sollten drei Stapel vorbereitet sein mit ca. jeweils 15 Büchern; guter Mix aus Bilderbüchern und anderen Büchern.)

Jede Gruppe bekommt einen solchen Stapel, mit der Aufgabe die höchste Burg zu bauen. Bei diesem Spiel gilt: Flüsterzeit!!!

9. Freie Schatzsuche

Die Kinder dürfen losziehen und sich Bücher aussuchen (vielleicht vorher noch mit der Lehrerin absprechen, ob an diesem Tag nur Bücher ausgeliehen werden sollten und ob man die Zahl der ausgeliehenen Medien einschränken sollte!)

Nach 15-30 Minuten (je nachdem wie viel Zeit und Lust) treffen wir uns noch mal auf dem Schiff zur Verabschiedung!

Eventuell noch auf anstehende Veranstaltungen hinweisen!

Und Tschüß...

Es müssen nicht alle Spiele bei einer Klassenführung gespielt werden. Wir können uns entscheiden, ob wir das eine oder andere weglassen. Je nachdem, wie aufmerksam die Klasse ist, kann die Führung auch abgekürzt werden.