

## Klassenführung – WEGWEISER DURCH DIE MATERIALIEN

### **EINLEITUNG**

Die Produktbeschreibung „Klassenführung“ setzt sich aus den vier Bausteinen „Info“, „Verlaufsskizze zu Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung“, „Werkstattberichte“ und „Vorlagen zur Kommunikation“ zusammen. Im Folgenden wird erklärt, was die einzelnen Elemente beinhalten:

### **INFO**

Die Info beginnt mit einer Produktdefinition und der Aufzählung der Lernziele. Weiter erhalten Sie hier Informationen über die Zielgruppe(n), für die sich Klassenführungen eignen und über die Verteilung der Zuständigkeiten zwischen Bibliothekar/in und Lehrer/in. Darüber hinaus werden Vorteile und Voraussetzungen der Methode beschrieben und die Verknüpfungsmöglichkeiten mit anderen Produkten dargelegt.

### **VERLAUFSSKIZZE ZU VORBEREITUNG, DURCHFÜHRUNG UND NACHBEREITUNG**

Zwei Verlaufsskizzen zeigen in groben Zügen, wie verschiedene Typen von Klassenführungen von Bibliothekar/in und Lehrer/in geplant, durchgeführt und evaluiert werden können. Es handelt sich dabei nicht um fertige Stundenentwürfe, sondern um grobe Zeitraster, die vorschlagen, welche Arbeitsschritte von wem vollzogen werden können. Die Verlaufsskizzen sind bewusst allgemein konzipiert und können so für alle Themen und Altersstufen als Grundlage dienen. Sämtliche Vorschläge beruhen auf Erfahrungen aus dem Vorgängerprojekt und sollten sowohl an die jeweiligen örtlichen Gegebenheiten als auch das Alter und den Kenntnisstand der Schüler/innen angepasst werden.

### **WERKSTATTBERICHTE**

Hier finden Sie Konzepte für die Umsetzung von Klassenführungen, wie sie im Vorläuferprojekt „Öffentliche Bibliothek und Schule – neue Formen der Partnerschaft“ von Bibliothekaren/Bibliothekarinnen und Lehrern/Lehrerinnen gemeinsam entwickelt wurden.

Folgende Konzepte können eingesehen werden:

- Entdeckungsreise, ein Konzept aus Marburg (2. - 4. Klasse)
- Spiel und Spaß mit Büchern, ein Konzept aus Ratingen (2. – 4. Klasse)

- Bibliotheksgalaxis, ein Konzept aus Villingen-Schwenningen (5. – 6. Klasse)
- Thema, Stoff, Recherche, ein Konzept aus Hoyerswerda (7. – 10. Klassenstufe)
- Bibliotheksralley, ein Konzept aus Villingen-Schwenningen (3. – 6. Klasse)

### **VORLAGEN ZUR KOMMUNIKATION**

Hier werden Vordrucke angeboten, die helfen sollen, die Kommunikation zwischen Bibliothekar/in und Lehrer/in zu erleichtern. Generell sollten die Vordrucke nur unterstützend bzw. zu dokumentarischen Zwecken eingesetzt werden, da sie das persönliche Gespräch zwischen den Beteiligten nicht ersetzen können. In vielen Fällen wird auch eine Anpassung der Formulare an die jeweiligen Gegebenheiten, beispielsweise an das Produktangebot der betreffenden Bibliothek, nötig sein.

- Um im Vorfeld jeder Veranstaltung grundlegende Informationen wie Thema, Klassenstufe und Schülerzahl festzuhalten, liegt ein „Anmeldebogen“ vor. Er kann vom Lehrer/von der Lehrerin ausgefüllt und an die Bibliothek gesandt werden. Es ist aber auch möglich, dass der Bibliothekar/die Bibliothekarin den Anmeldebogen ausfüllt, während die entsprechenden Informationen vom Lehrer/von der Lehrerin telefonisch gegeben werden. Der Bogen sollte dann zur Rückversicherung an den/die Lehrer/in geschickt werden.
- Auch für die Nachbereitung steht ein vorgedruckter Bogen zur Verfügung, in dem der Lehrer/die Lehrerin Rückmeldung geben kann („Rückmeldebogen“). Er sollte nach einem Auswertungsgespräch mit den Schülern/Schülerinnen ausgefüllt und an die Bibliothek übermittelt werden.



## Klassenführung - INFO

### **Was ist eine Klassenführung?**

Klassenführungen, bei denen Schüler/innen durch eine/n Bibliothekar/in in den Bestand und die Benutzungsbestimmungen der Bibliothek eingeführt werden, gehören mittlerweile zu den Standardangeboten Öffentlicher Bibliotheken. Um bei Kindern und Jugendlichen jedoch wirkliches Interesse für das Medienspektrum der Bibliothek und Spaß am Umgang mit Medien zu wecken, müssen solche Führungen die Schüler/innen aktiv miteinbeziehen und die formalen Gesichtspunkte hinter dem Angebot zurücktreten lassen. In jüngerer Zeit haben sich so *Bibliotheksraffles* bewährt, in denen die Schüler/innen gruppenweise an verschiedenen Stationen Aufgaben zu bestimmten Themen lösen. Im Vorläuferprojekt „Öffentliche Bibliothek und Schule – neue Formen der Partnerschaft“ wurden außerdem vier Typen von Klassenführungen entwickelt, die eine aktive Mitgestaltung durch die Schüler/innen vorsehen und ihren jeweiligen Kenntnisstand berücksichtigen:

#### *„Entdeckungsreise“ (Ersteinführung, Klassenstufen 2-4)*

Die Entdeckungsreise ist eine fantasievolle Ersteinführung in die Stadtbibliothek. Den Schülern/Schülerinnen wird ein emotionaler Zugang zu den Räumen, dem Angebot und den Ordnungsprinzipien der Bibliothek ermöglicht. Das Mittel hierzu ist eine spielerisch inszenierte Reise in das unbekannte Land der Bibliothek, das man entdecken und erobern kann. Dabei werden viele sinnlich erfahrbare Elemente mit eingebaut: fühlen, schleichen, hören und sich verkleiden.

#### *„Spiel und Spaß mit Büchern“ (aufbauendes Angebot, Klassenstufen 2-4)*

Auf der Entdeckungsreise aufbauend lernen die Schüler/innen hier die Bibliothek noch besser kennen. Neben dem rezeptiven Erfassen der Buchinhalte steht auch der haptische Umgang mit dem Medium. Das gedruckte Wort wird lebendig und regt zum Schmökern an.

#### *„Bibliotheksgalaxis“ (Ersteinführung, Klassenstufen 5-10)*

Diese Klassenführung richtet sich an alle Schüler/innen der Sekundarstufe I, die die Bibliothek noch nicht kennen und eine Reise in die Galaxie, die unendliche große Welt des Lesens, der Medien und der Information unternehmen möchten. Die Schüler/innen werden aktiv mit einbezogen; dabei können auch die Sinne ansprechende Elemente z.B. Musik eingebaut werden. In Kleingruppen gehen sie auf die Entdeckung ihres „Themenweltraums“.

### *„Thema, Stoff und Recherche“ (aufbauendes Angebot, Klassenstufen 5-10)*

Dieses Angebot spricht Schüler/innen an, denen die Bibliothek bereits bekannt ist, und die themenbezogen arbeiten sollen. Der Schwerpunkt liegt hier auf dem Erlernen eigenständiger Recherchekompetenz. Dabei wird ein spezieller thematischer Ausschnitt des Bestandes präsentiert, anschließend folgen Aufgabenbearbeitung zum Thema und die Aufgabenauswertung in Kleingruppen.

#### **Lernziele**

- Die Schüler/innen entwickeln Lesefreude und Interesse am Umgang mit Medien
- Die Schüler/innen entwickeln Neugier auf das Angebot der Bibliothek
- Die Schüler/innen erwerben Orientierungskompetenz in der Bibliothek

#### *Thema, Stoff und Recherche:*

- Die Schüler/innen erlangen die Fähigkeit, Informationen zu recherchieren, zu verarbeiten und zu präsentieren (Informationskompetenz)

#### **Zielgruppe**

Das Produkt liegt in vier Varianten vor, von denen jede eine andere Zielgruppe anspricht: Die „Entdeckungsreise“ wendet sich an Schüler/innen der Klassenstufen 2-4, die die Bibliothek erstmals erkunden möchten. „Spiel und Spaß mit Büchern“ baut gewissermaßen auf diesen Vorkenntnissen auf und richtet sich ebenfalls an Grundschüler/innen. Die beiden anderen Typen wenden sich an Schüler/innen der Klassenstufen 5-10. Während die „Bibliotheksgalaxis“ eine spielerische Ersteinführung in den Bibliotheksbestand darstellt, eignet sich die Führung „Thema, Stoff und Recherche“ für Schüler/innen, denen die Bibliothek bereits bekannt ist und die gezielt ihre Informationskompetenz erweitern wollen.

#### **Zuständigkeiten**

Die Verantwortung für die Planung und Durchführung von Klassenführungen liegt in erster Linie bei der Bibliothek. Findet die Klassenführung zu einem oder mehreren bestimmten Themen statt, sollte der Lehrer/die Lehrerin diese zuvor in Absprache mit dem Bibliothekar/der Bibliothekarin festlegen (z.B. „Thema, Stoff und Recherche“ oder „Spiel und Spaß mit Büchern“ mit themenbezogener Rallye). Der Lehrer/die Lehrerin beteiligt sich an den Spielen und unterstützt den Bibliothekar/die Bibliothekarin dabei, die entsprechende Atmosphäre (Schiffsreise, Schatzsuche...) spielerisch aufkommen zu lassen. Erarbeiten die Schüler/innen bei „Thema, Stoff und Recherche“ gruppenweise bestimmte Aufgaben, werden sie dabei vom Bibliothekar/von der

Bibliothekarin im Hinblick auf die Recherche unterstützt. Der Lehrer/die Lehrerin steht bei inhaltlichen Fragen mit Rat zur Seite.

### **Vorteile**

Durch Klassenführungen gewinnen Kinder auf spielerische Art Orientierungskompetenz in der Bibliothek und werden neugierig auf Medien und ihre Inhalte gemacht. Die Bibliothek wird als Abenteuer- und Erlebnisort wahrgenommen, was in besonderer Weise zu einem späteren Besuch motivieren kann. Ein weiterer Vorteil dieses Produktes liegt darin, dass es mit seinen vier Typen verschiedene Altersstufen berücksichtigt und als Aufbaumodell die vorhandenen Kenntnisstände systematisch weiter entwickelt.

### **Organisatorische Voraussetzungen**

Für Klassenführungen sind eine Reihe von Requisiten (wie Schatztruhe, Kostüme etc.) einmalig zu besorgen bzw. herzustellen. Die Durchführung sollte außerhalb der Öffnungszeiten oder zumindest außerhalb der Stoßzeiten erfolgen. Es muss genügend Bibliothekspersonal verfügbar sein. Für „Thema, Stoff und Recherche“ sind geeignete Räumlichkeiten mit Schreibgelegenheiten die Voraussetzung.

### **Verknüpfung mit anderen Produkten**

Klassenführungen – insbesondere in der Form von Bibliotheksralleys – lassen sich gut in das Programm von Mediennächten integrieren. Sie eignen sich auch als Auftakt zum Unterricht in der Bibliothek.

---

## Klassenführung - VERLAUFSSKIZZE

Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung einer Klassenführung vom Typ „Entdeckungsreise“, „Spiel und Spaß mit Büchern“ oder „Bibliotheksgalaxis“, à 90 Minuten

### Vorbereitung

	Maßnahmen	Zeitraum
<b>vorbereitendes Gespräch zwischen Lehrer/in und Bibliothekar/in</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminabsprache</li> <li>• welcher Typ Klassenführung wird gewünscht?</li> <li>• ggf. Themenabsprache</li> <li>• klären, ob Anmeldungen erforderlich sind</li> </ul>	ca. 1 Monat vor der Führung
<b>Vorbereitung im Unterricht</b>	Lehrer/in bereitet Schüler/innen auf Bibliotheksbesuch vor: <ul style="list-style-type: none"> <li>• gibt Vorinformationen über Bibliothek</li> <li>• stimmt ggf. auf das Thema ein</li> <li>• klärt ggf. Anmeldeformalitäten</li> </ul>	möglichst unmittelbar vor dem Bibliotheksbesuch
<b>Vorbereitung in der Bibliothek</b>	Bibliothekar/in <ul style="list-style-type: none"> <li>• wählt Medien aus</li> <li>• stellt Utensilien und Requisiten bereit</li> <li>• stellt Atmosphäre bezogen auf das Thema her</li> <li>• bereitet ggf. Leseausweise vor</li> </ul>	in den letzten 3 Wochen vor der Veranstaltung

### Durchführung

	Maßnahmen	Zeitraum
<b>Begrüßung</b>	Begrüßung durch Bibliothekar/in	5 Minuten
<b>Einführung in die Spielidee</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bibliothekar/in führt in Szenerie der Entdeckungsreise oder der zu entdeckenden Galaxis ein</li> <li>• Schüler/innen verkleiden sich</li> </ul>	10 Minuten
<b>Spielphase</b>	im Falle von Entdeckungsreise und Bibliotheksgalaxis: Schüler/innen gehen auf Schiffsreise bzw. erkunden die Galaxie: <ul style="list-style-type: none"> <li>• suchen Medien</li> <li>• stellen die gefundenen Medien vor</li> </ul> im Falle von Spiel und Spaß mit Büchern: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bibliothekar/in führt mit den Schülern Spiele durch (ggf. auch Rallye)</li> </ul>	35 Minuten
<b>freies Stöbern</b>	Schüler/innen erkunden den Bibliotheksbestand und suchen sich Medien für die Ausleihe aus	25 Minuten
<b>Ausleihe und Verabschiedung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schüler/innen leihen Medien entweder einzeln oder als Medienbox aus</li> <li>• Bibliothekar/in verabschiedet die Schüler/innen</li> </ul>	15 Minuten

## Nachbereitung

	<b>Maßnahmen</b>	<b>Zeitraum</b>
<b><i>Nachbereitung im Unterricht</i></b>	Schüler/innen <ul style="list-style-type: none"><li>• schmökern zu Hause in den Medien</li><li>• präsentieren ihre Medien in einer dafür reservierten Unterrichtsstunde</li></ul> Unterrichtsgespräch: <ul style="list-style-type: none"><li>• was hat den Schülern/Schülerinnen besonders gefallen...?</li></ul>	bis zu 4 Wochen nach der Führung
<b><i>Nachbereitung durch Bibliothekar/in und Lehrer/in</i></b>	Lehrer/in füllt Rückmeldebogen aus und leitet ihn an die Bibliothek; nach Möglichkeit sollte ein Gespräch zwischen Lehrer/in und Bibliothekar/in stattfinden	bis zu 4 Wochen nach der Führung

Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung einer Klassenführung vom Typ „Thema, Stoff und Recherche“, à 90 Minuten

## Vorbereitung

	<b>Maßnahmen</b>	<b>Zeitraum</b>
<b>vorbereitendes Gespräch zwischen Lehrer/in und Bibliothekar/in</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminabsprache</li> <li>• Themenabsprache</li> <li>• klären, ob Anmeldungen erforderlich sind</li> </ul>	ca. 1 Monat vor der Führung
<b>Vorbereitung im Unterricht</b>	Lehrer/in bereitet Schüler/innen auf Bibliotheksbesuch vor: <ul style="list-style-type: none"> <li>• führt ggf. in die Themen ein, die bearbeitet werden sollen</li> <li>• Besprechung der Arbeitsformen und Methodik: Arbeit in Gruppen, Präsentation von Ergebnissen</li> <li>• ggf. Besprechung des Verhaltenskodex und Klärung der Anmeldeformalitäten</li> </ul>	möglichst unmittelbar vor dem Bibliotheksbesuch
<b>Vorbereitung in der Bibliothek</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recherche im Bestand zu den gewünschten Themen</li> <li>• Bereitstellung von Material, Medien und benötigter Technik</li> <li>• Bereitstellung der Arbeitsplätze</li> </ul>	in den letzten 3 Wochen vor der Führung

## Durchführung

	<b>Maßnahmen</b>	<b>Zeitraum</b>
<b>Begrüßung</b>	Begrüßung durch Bibliothekar/in	5 Minuten
<b>Einführung</b>	Bibliothekar/in informiert über: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ablauf der Veranstaltung</li> <li>• Dienstleistungen der Bibliothek</li> <li>• Bestand</li> <li>• Recherchemöglichkeiten (zeigt ggf. Recherche anhand eines Beispiels)</li> </ul>	15 Minuten
<b>Gruppenarbeit</b>	Schüler/innen	35 Minuten
<b>freies Stöbern</b>	Schüler/innen erkunden den Bibliotheksbestand und suchen sich Medien für die Ausleihe aus	25 Minuten
<b>Ausleihe und Verabschiedung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schüler/innen leihen Medien entweder einzeln oder als Medienbox aus</li> <li>• Bibliothekar/in verabschiedet die Schüler/innen</li> </ul>	15 Minuten

## Nachbereitung

	<b>Maßnahmen</b>	<b>Zeitraum</b>
<b><i>Nachbereitung im Unterricht</i></b>	Schüler/innen <ul style="list-style-type: none"><li>• arbeiten ggf. weiter an ihren Themen, um ihre Ergebnisse dann zu präsentieren</li><li>• schmökern zu Hause in den Medien</li><li>• präsentieren ihre Medien in einer dafür reservierten Unterrichtsstunde</li></ul> Unterrichtsgespräch: <ul style="list-style-type: none"><li>• was hat den Schülern/Schülerinnen besonders gefallen...?</li></ul>	bis zu 4 Wochen nach der Führung
<b><i>Nachbereitung durch Bibliothekar/in und Lehrer/in</i></b>	Lehrer/in füllt Rückmeldebogen aus und leitet ihn an die Bibliothek; nach Möglichkeit sollte ein Gespräch zwischen Lehrer/in und Bibliothekar/in stattfinden	bis zu 4 Wochen nach der Führung



### Entdeckungsreise: Konzept aus Marburg

von Dorothee Scheffler und Raimar Wiegand, Stadtbücherei Marburg

**Zielgruppe:** 1.– 4. Klasse (optimale Zielgruppe: 2. Klasse)

**Dauer:** 90 Minuten

#### Grundidee

Entdeckungsreise: eine spielerisch inszenierte Reise mit den Schülern zu einem weißen Fleck auf der Landkarte, zu einem unbekanntem Land »Bibliothekarien«, das man entdecken, erobern, plündern oder in seiner fremden Kultur respektieren kann.

#### Material

Folgende Materialien müssen *einmalig* besorgt oder hergestellt werden – je nach Möglichkeit natürlich mehr oder weniger aufwendig:

- Schatztruhe: große(r) Truhe, Kiste, Koffer o.ä. mit Deckel und nostalgischem Aussehen,
- Materialien zum Verkleiden: Augenklappen, Tücher, Fernrohre, Piratenmützen, Matrosenmützen, Armbinden, Stirnbänder etc. (ca. 25 Stück),
- Kassettenrecorder,
- Musik: »Pink Panther-Theme« von Henri Mancini, evtl. Meeresgeräusche,
- Schatzplan: historische Landkarte, auf der die Anordnung der Kinderbibliothek eingezeichnet ist, mit Gebirgen (Regale) und eingetragenen Schätzen (Sachbücher, Geschichten, Comics, Kassetten, etc.),
- für 3./4. Klasse: aus vier verschiedenfarbigen Plakaten jeweils ein Puzzle vorbereiten, jede Gruppe puzzelt einen anderen Bereich (z.B. rot = Leihfristen, blau = Öffnungszeiten etc.),
- Fotoapparat und Film.

#### Vorbereitung

- Kissenhalbkreis in Schiffsform im Foyer bilden (auch mit Klebestreifen oder Stühlen möglich),
- Schatztruhe mit der Ausrüstung (Verkleidung) geschlossen ins Heck des Schiffes stellen,

- Kassettenrecorder mit der Musik von »Pink Panther« anschließen und startklar machen,
- Ausweise der Schüler bereitlegen,
- Puzzle, Schatzplan und Fotoapparat im Hintergrund bereithalten.

## **Durchführung**

### **1. Anheuern der Mannschaft**

Die Schüler werden im Eingangsbereich gesammelt und kurz in die Spielidee »Entdeckungsreise« eingeführt, im Spiel sozusagen als Mannschaft angeheuert: »Stellt Euch vor, wir leben vor ungefähr 400 Jahren. Es ist das Zeitalter der großen Entdeckungen. Es gibt noch weiße Flecken auf der Landkarte, unentdeckte Länder und Kontinente. Wir wollen mit einem Segelschiff auf Schatzsuche in die Südsee fahren und suchen noch eine Mannschaft. Wer Lust hat anzuheuern, folgt mir bitte zum Schiff.«

### **2. Willkommen an Bord (Begrüßung und Einstieg)**

Die angeheuerte Mannschaft wird nun auf ein aus Kissen vorbereitetes Schiff (vor der Führung zurechtgelegt, Kissenkreis in Schiffsform, außerhalb der Kinderbibliothek) geführt, in dessen Heck sich eine geschlossene Truhe befindet. Die Schüler nehmen an der Reling Platz. Es folgt eine kurze Vorstellungsrunde der Mannschaft; der Bibliothekar stellt sich als Kapitän vor.

### **3. Ausrüsten der Mannschaft (Verkleidung)**

Die Aufmerksamkeit ruht nun automatisch auf der ungeöffneten Kiste. Es werden Vermutungen über deren Inhalt geäußert. Wenn die Spannung ihren Höhepunkt erreicht hat, darf ein Schüler die Kiste öffnen und helfen, die darin enthaltene Ausrüstung (Matrosen- und Piratenmützen, Fernrohre, Augenklappen, Tücher etc.) an die anderen Schüler zu verteilen.

### **4. Abschiedsfoto für die Angehörigen**

Da Entdeckungsreisen gefährlich sind und oft die Hälfte der Mannschaft nicht lebend zurückkehrt, wird zunächst im Hafen ein Abschiedsfoto für die Angehörigen hinterlassen. Die Klasse wird mit Verkleidung fotografiert, das Negativ später dem Lehrer zugeschickt, so daß für einen Erinnerungs- und Multiplikationseffekt über die Führung hinaus gesorgt ist.

### **5. In See stechen, Fahrt (5 Minuten)**

Nun kann die Fahrt losgehen. Wenn alle Schüler wieder an Bord sind, werden kurz Reiseroute und Ziel (Südsee) beschrieben. Es folgt eine spielerische Simulation einer Schiffsreise (Anker lichten, Segel setzen, Seegang, Sturm, Mówengeschrei, Durst, Seekrankheit etc.). Hierbei sind unterstützende Meeresgeräusche vom Kassettenrecorder hilfreich. Nach ca. 5 Minuten dürfen die Schüler mit den Fernrohren nach Land Ausschau halten.

### **6. Land in Sicht, 1. Landgang**

Nachdem die Schüler (die richtige) Bücherinsel entdeckt haben und das Land näher rückt, werden die Anker geworfen. Der Kapitän schlägt einen vorsichtig schleichenden Landgang vor. Zur Musik von »Pink Panther« schleichen sich nun alle Schüler vorsichtig auf die Insel. Immer wenn die Musik abbricht, erstarren alle, da ein gefährliches Geräusch vernommen wurde. Beim dritten Mal werden alle Schüler aufgefordert, einen Schatz aus dem nächsten zu erreichenden Regal zu ziehen, mit an Bord zu bringen und in die Schatztruhe zu legen.

### **7. Schatzkiste/Medienpräsentation**

Auf diese Weise kommen die unterschiedlichsten Medienarten für eine Medienpräsentation zusammen. Wieder an Bord werden nun die gefunden Beutestücke näher betrachtet. Der Bibliothekar stellt die Angebotspalette der Stadtbibliothek vor und erklärt die Unterschiede zwischen den einzelnen Medientypen (Sachbuch, Geschichte, Kasette, Comic etc.).

### **8. Schatzplan**

Zuletzt suchen die Schüler noch einmal genauer in der Kiste und entdecken einen Schatzplan. Auf diesem Plan befindet sich eine geheimnisvolle Insel mit Gebirgen, Vulkanen und Palmen. Dies ist ein Lageplan der Kinderbibliothek, die Regale sind als Gebirge eingetragen, an denen die einzelnen »Schatzarten« (Geschichten, Sachbücher etc.) eingezeichnet sind. Die Schüler schauen sich den Schatzplan genau an und versuchen, ihn auf die Realität zu übertragen. In dieser Phase sollen die Schüler Grundzüge von Systematik und Regalordnung erkennen.

### **9. Boten aussenden, 2. Landgang**

In der 2. Klasse wird nun das »Pink Panther«-Spiel von Punkt 6 wiederholt, mit dem Unterschied, daß beim Abbrechen der Musik gefragt wird, welcher Schüler sich gerade

bei den Sachbüchern, Comics, Kassetten etc. befindet. Dieser Schüler schreit laut »Hier!«, so daß alle anderen den jeweiligen Standort mitbekommen.

In der 3. und 4. Klasse kann man an dieser Stelle schon Boten aussenden, die im Rahmen eines Wettspieles mit Hilfe des Schatzplans gezielt nach einzelnen Medientypen suchen.

#### **10. Freie Schatzsuche (15 – 20 Minuten)**

Es folgt eine 15–20-minütige Entspannungs- und Stöberphase, in der die Schüler frei herumstöbern und sich Medien aussuchen können, die sie später ausleihen möchten.

#### **11. Fremde Kulturen kennen lernen**

Die Schüler werden wieder an Bord versammelt. Um sie zur Ruhe zu bringen, wird symbolisch abgelegt und die Heimreise simuliert. Da bis zur Ankunft im Heimathafen noch viel Zeit bleibt, kann man nun in Ruhe die Regeln der fremden Kultur erklären. Dies geschieht (zumindest in der 3. und 4. Klasse) mit Hilfe eines Puzzles. In vier Gruppen puzzeln die Schüler vier unterschiedliche Plakatkartons zusammen, auf denen verschiedene Bereiche der Benutzungsbedingungen erklärt sind (Leihfristen, Öffnungszeiten etc.) Die Schüler können dann die Fragen des Bibliothekars und auch die eigenen Fragen gegenseitig beantworten.

#### **12. Ankommen im Heimathafen, Austeilen der Ausweise, Beutezug, Abschied**

Wieder zu Hause angekommen, werden die Verkleidungen zurück in die Kiste gepackt, die Ausweise ausgeteilt und die gewünschten Medien ausgeliehen.

## **Spiel und Spaß mit Büchern: Konzept aus Ratingen**

*von Michaela Gincel-Reinhardt, Stadtbibliothek Ratingen*

**Zielgruppe:** alle Schüler, die die Bibliothek schon kennen gelernt haben und nun erlebnisreiche Stunden dort verbringen wollen.

**Thema:** Diese Form der Klassenführung kann frei gestaltet werden oder unter einem bestimmten Motto stehen, z.B. Zirkus, Indianer, Ritter, Europa.

### **Material**

- Kassettenrecorder,
- große Tafel,
- zwei Buchwagen mit alten Büchern,
- 5 Körbe mit jeweils 10 Jugendbüchern,
- Spielkarten für das Büchermemory,
- Karten mit Aufgaben für das Spiel »Montagsmaler«,
- Kopien der Rallye in ausreichender Zahl,
- Bleistifte.

### **Durchführung**

#### **1. Begrüßung**

Während die Schüler in die Kinder- und Jugendbibliothek kommen, läuft leise im Hintergrund eine CD mit der dem Thema entsprechenden Musik, z.B. beim Thema Europa die Nationalhymnen.

»Hallo! Ich freue mich, Euch heute hier begrüßen zu können. Es ist nun schon eine Weile her, seit wir uns das letzte Mal begegnet sind. Kennt Ihr noch meinen Namen? Zunächst werden wir gemeinsam oder in kleinen Gruppen spielen und anschließend habt Ihr genügend Zeit, Euch alleine in der Bibliothek umzuschauen.«

#### **2. Einführung ins Thema mit einer Polonaise**

»Jetzt aber wollen wir die Bibliothek gemeinsam erkunden. Wir stellen uns hintereinander auf und fassen uns an den Schultern. Wenn die Musik beginnt, ziehen wir durch die ganze Bibliothek und schauen uns genau um. Stoppt die Musik, dann merkt Euch ein Buch oder ein anderes Medium, das Ihr gerade seht, und kommt zurück in die Kinderbibliothek.«

Bei einem thematischen Schwerpunkt erhalten die Schüler eine entsprechende Suchaufgabe, z.B.: »Die Ferien fangen bald an. Stellt Euch vor, Ihr verreist in ein unbekanntes Land und sammelt vorher Informationen über Bewohner, Sprache und berühmte Sehenswürdigkeiten.«

### **3. Wortsammlung**

»Wer nennt mir den Namen des Mediums, das er sich gemerkt hat? Schreib ihn bitte an die Tafel und benenne einen anderen Schüler, der die Wörterschlange fortsetzt.«

Die Hälfte der Schüler sollte Substantive an die Tafel schreiben. »Ihr habt interessante Dinge in der Bibliothek entdeckt.«

### **4. Bücherordnung herstellen**

»Stellt Euch vor, ein großer LKW hätte eine ganze Ladung Bücher vor der Bibliothek ausgekippt. Könnt Ihr mir helfen, die Bücher zu sortieren?«

An dieser Stelle wird die Unterteilung in Sachbücher und erzählende Literatur wiederholt. Das Spiel bezieht sich auf die alphabetische Ordnung der erzählenden Literatur. Dazu werden die Schüler in fünf Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt einen Korb mit je zehn Büchern. Auf das Startzeichen hin werden alle Bücher in den Körben alphabetisch sortiert. Sieger ist die Gruppe, die es am schnellsten geschafft hat, ihre Bücher zu sortieren.

### **5. Geschichten erfinden**

»Ihr habt nun sehr schnell die Bücher sortiert, die andere Menschen geschrieben haben. Ich bin sicher, daß in jedem von Euch auch ein einfallsreicher Autor steckt. Ich bitte nun die Schüler, die gerade kein Wort an die Tafel schreiben konnten, sich nebeneinander vor die Tafel zu setzen. Wir wollen mit den Wörtern, die Eure Klassenkameraden gesammelt haben, eine spannende Geschichte erfinden. Dazu bildet der erste in der Reihe einen Satz mit dem ersten Wort, das auf der Tafel steht. Der zweite wiederholt den Satz und fügt einen neuen hinzu, der das zweite Wort enthält, das auf der Tafel steht. So geht es weiter, bis alle Wörter in der Geschichte vorkommen.«

### **6. Büchermemory**

»Ihr kennt alle das Spiel Memory. Ich habe für Euch besondere Spielkarten hergestellt.«

Für dieses Spiel werden die Titelseiten von verschiedenen Jugendbüchern fotokopiert und in der Mitte vertikal durchgeschnitten. Die oberen Hälften werden auf rote Karten

geklebt, die unteren Hälften auf bunte Karten. Die Schüler spielen in zwei Gruppen. Jeder Schüler der ersten Gruppe erhält eine rote Karte, jeder Schüler der zweiten Gruppe eine bunte Karte. Die restlichen Karten liegen in der Mitte. Die Karten dürfen der gegnerischen Seite zunächst nicht gezeigt werden.

Ein Schüler aus der ersten Gruppe hält seine rote Karte für beide Gruppen gut sichtbar hoch und fordert einen Schüler aus der gegnerischen Mannschaft auf, seine Karte zu zeigen. Wenn die beiden Hälften zusammenpassen, darf die erste Gruppe das Paar behalten und weiterspielen, wenn nicht, ist die andere Gruppe an der Reihe. Wer eine Karte abgegeben hat, kann sich eine neue aus der Mitte ziehen. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Kartenpaare sammeln konnte.

## **7. Büchertürme bauen**

»Für das nächste Spiel könnt Ihr in Euren Gruppen sitzen bleiben. Wir wollen nun mit den alten Büchern (ca. 100 Bücher pro Buchwagen), die ich für Euch gesammelt habe, einen hohen Bücherturm bauen. Sieger ist die Gruppe, die es zuerst schafft, mit allen Büchern den höchsten Turm zu bauen. Der Turm muß frei stehen und darf nicht umfallen. Auf die Plätze, fertig, los!

Nun bin ich gespannt, welche Gruppe zuerst die Bücher mit dem Buchrücken nach oben auf den Wagen zurücksortiert hat. Auf die Plätze, fertig, los!«

## **Pause**

## **8. Bibliotheksrallye**

Wenn die Spiel- und Spaß-Führung einen thematischen Schwerpunkt hat, bietet sich an dieser Stelle eine Bibliotheksrallye an (Beispiel »Reise durch Europa«). Dabei wird den Schülern verdeutlicht, daß die Informationen zu den Fragen in Sachbüchern zu finden sind.

Anstelle der Bibliotheksrallye können auch weitere Spiele eingesetzt werden.

## **9. »Montagsmaler«**

Auf vorbereiteten Karten werden verschiedene Begriffe aus der Bibliothek benannt, z.B. Bibliotheksausweis, Lesecke, Ausleihtheke und vieles mehr. Bei älteren Schülern empfiehlt es sich, diese Dinge mit Tätigkeiten zu verknüpfen, z.B. ein Video anschauen, eine Kassette mit dem Walkman hören oder den Bibliothekar um eine Auskunft bitten. Ein Schüler zieht eine Karte, liest verdeckt den Begriff und beginnt, auf einer großen Tafel zu malen. Die übrigen Schüler müssen den Begriff erraten. Wildes

Zurufen ist erlaubt und erwünscht. Der Schüler, der richtig geraten hat, darf eine neue Karte ziehen und weitermalen.

### **10. Wer bin ich?**

Im Vorfeld ist es wichtig zu wissen, ob den Schülern die ausgewählten Personen bekannt sind, z.B. Märchenfiguren, Sportler, Popstars oder Figuren aus Jugendbüchern. Auf vorbereiteten Karten steht der Name der Person. Eine Karte wird dem ratenden Schüler mit einer Wäscheklammer am Rücken befestigt. Er kann nun der Gruppe zehn Fragen stellen, um herauszufinden, wen er darstellt. Da es jüngeren Schülern oft schwerfällt, die richtigen Fragen zu stellen, bieten sich pantomimische Vorführungen der Mitschüler als Hilfestellung für den Ratenden an. Hat der Schüler das Rätsel gelöst, darf er einen Nachfolger bestimmen.

### **11. Freies Stöbern**

Nach der Bibliotheksralley oder dem zweiten Spieleblock sollten die Schüler freie Zeit zum eigenständigen Erkunden der Bibliothek haben. Damit kann die Aufgabe verknüpft sein, Bücher auszusuchen, die dann als Blockausleihe mit in die Klasse genommen werden.

### **12. Geschichte erzählen, Teil 2**

Zum Abschluß erfinden die Schüler, die die Wörter zu Beginn des Besuches an die Tafel geschrieben haben, eine spannende oder lustige Geschichte.

### **13. Verabschiedung**

## **Bibliotheksgalaxis: Konzept aus Villingen-Schwenningen**

*von Angelika Aganbegovic-Schmidt und Heike Daume, Stadtbibliothek Villingen-Schwenningen*

**Zielgruppe:** Schüler der 5.–6. Klasse, die die Bibliothek noch nicht kennen.  
**Dauer:** 90 Minuten

### **Grundidee**

Das in der Stadtbücherei Ratingen von Ludger Macher entwickelte Konzept wurde in Villingen-Schwenningen abgewandelt und mit eigenen Ideen ergänzt. Wie im Ratinger Vorbild entdecken Schüler auf einer spielerisch inszenierten Weltraumreise die Bibliothek als Galaxis des Wissens.

Die Bibliotheksgalaxis ist im »Spiralcurriculum: Bausteine der Leseförderung – Angebote zu den Bildungsplänen« für alle 5. Klassen von Haupt-, Realschulen und Gymnasien vereinbart, kann aber auch für die 6. Klasse eingesetzt werden.

### **Material**

Folgende Materialien und Requisiten müssen einmalig beschafft oder hergestellt werden:

- CD-Player, Kassettenrekorder
- PC mit Internetzugang und CD-ROM-Laufwerk
- CDs: John Williams »The Star Wars Trilogy« bei Colosseum Schallplatten, Nr. 1 »Fox Fanfare«, David Bowie »Space Oddity« bei Emi, Nr. 1 »Space Oddity«
- Musikkassette von DÖF »Tauchen / Prokopetz« bei Gig Records, B Seite, Nr. 1 »Codo«
- CD-ROM »Die Internationale Raumstation« bei Tessloff o.ä.
- Requisiten zum Verkleiden: Alien-Masken, Alien-T-Shirts, selbstgebastelte Schärpen aus Noppenfolie etc. (die benötigten Requisiten lassen sich gut und nicht allzu teuer um die Fastnachtszeit einkaufen)
- hell- bis dunkelblauer Tüllhimmel mit Sternen, Sonnen und Monden (z.B. bei Verdunkelungsmöglichkeit selbstleuchtende Plastiksterne, außerdem Lampions mit Sonnen und Monden, evtl. Lichterketten etc.). (Die benötigten Requistiten lassen sich gut und nicht allzu teuer um die Fastnachtszeit, um den Martinstag und in der Vorweihnachtszeit einkaufen.)
- mehrere Astroposter, z.B. von Vehrenberg KG, Düsseldorf
- für die Sternsuche: 40 gelbe Pappsterne (handtellergroß), beidseitig foliiert

- für das Suchkartenspiel: 15 selbstgebastelte Suchkarten im DIN-A6-Format, nach der Anregung aus den dbi-Materialien 55 »Einführungsmaterialien in die Bibliotheksbenutzung für Kinder und Jugendliche«, beidseitig foliiert, mit bunten themenbezogenen Illustrationen auf der einen Seite (aus Prospekten, Zeitschriften und gelöschten Büchern) und Suchaufträgen auf der anderen Seite (z.B. Suche in der Jugendabteilung ein Buch aus der Fernsehserie »Raumschiff Enterprise« bei »Science-fiction, Fos«)
- für das Buchstaben-Suchspiel: jeden Buchstaben der Worte »Weltraumsonde Mir« groß auf ein orangefarbenes DIN-A4-Blatt schreiben und die Blätter in einer Ecke durchnummerieren, so daß die Buchstabenblätter in der numerischen Reihenfolge aneinandergelegt die Worte »Weltraumsonde Mir« ergeben; mit den Worten »Erste Mondlandung« ebenso verfahren, aber blaue DIN-A4-Blätter verwenden; alle Blätter mit Prospekthüllen schützen
- für das Science-fiction-Ratespiel: auf gelbe DIN-A4-Blätter groß je einen Ratebegriff aus dem Themenkreis Science-fiction schreiben: z.B. Mister Spock, E.T., Der Mann im Mond etc.
- Bestandsergänzung: Nachkauf (Staffeln) und Neukauf von Titeln zum Themenbereich Science-fiction, Weltraum und UFOs
- evtl. Einrichten einer festen Medienbox begleitend zur Bibliotheksgalaxis, in der sich alle Materialien und Medien befinden, die immer wieder für die Bibliotheksgalaxis verwendet werden; diese Medienbox bleibt im Haus und wird jeweils auf den Medienboxen-Ausweis des Lehrers verbucht und gleich wieder zurückgebucht, um die Nutzung der festen Medienbox per EDV für die Statistik festzuhalten

### **Vorbereitung**

- CD-Player und Kassettenrecorder in der Jugendbibliothek aufbauen
- PC anschalten, CD-ROM einlegen
- OPAC anschalten
- im Internet entsprechende themenbezogene Seite anwählen (z.B. <http://www.uni-hohenheim.de/dienste/planeten/planeten.html> mit hervorragenden Bildern aus dem All, quasi eine Einladung zu einer Planeten-Fototour. Die Aufnahmen entstammen dem NASA-Archiv.)
- CDs und Kassette bereitlegen
- Requisiten zum Verkleiden (Alien-Masken und T-Shirts, Schärpen aus Noppenfolie etc.) an der Verbuchungstheke bereitlegen
- mit Sitzelementen kreisförmig eine »Raumstation« aufbauen

- aus Büchern zum Thema geeignete Textstellen und Illustrationen heraussuchen und in der Raumstation bereitlegen
- mit den Astroplakaten die Raumstation dekorieren
- für die Sternsuche mit den Pappsternen die Themenbereiche aus Science-fiction, Weltraum und UFOs wie z.B. SF-Romane, Astronomie, SF-Filmbücher, Raumfahrt, SF-Videos etc. markieren (Pappsterne dazu mit Klebeband gut sichtbar auf die Buchrücken kleben)
- für das Suchkartenspiel die Suchkarten in der Raumstation bereitlegen
- für das Buchstaben-Suchspiel die 28 Blätter in der ganzen Bibliothek sichtbar »verstecken«
- für das Science-fiction-Ratespiel die Blätter mit den Ratebegriffen bereitlegen, Wäscheklammern oder große Büroklammern zum Anheften nicht vergessen
- evtl. Ausstellung zum Thema aufbauen
- evtl. Medienbox zum Thema zusammenstellen
- Rückmeldebogen an der Theke bereitlegen
- Hit- und Wunschlisten mit adressiertem Rückumschlag an der Theke bereitlegen

## **Durchführung**

### **1. Begrüßung**

Der Bibliothekar erwartet die Klasse an der Eingangstür, begrüßt sie im Foyer und klärt an der Verbuchungstheke die Ausweisangelegenheiten (Ersatzausweise, Neuanmeldungen).

### **2. Vorstellung der Spielidee**

Der Bibliothekar stellt die Spielidee vor: »Wir machen zusammen eine Reise in den Weltraum und erkunden dort eine neue Galaxie. Dazu könnt ihr euch verkleiden.« Der Bibliothekar verteilt die Requisiten an die Schüler. Alle stellen sich im Kreis auf und zählen – möglichst auf englisch – rückwärts von »ten« bis »zero«. Zu den Klängen der »Fox Fanfare« auf der »Star Wars«-CD (von einem zweiten Mitarbeiter in der Jugendbibliothek eingespielt) starten alle zur Raumbasis in der Jugendbibliothek.

### **3. Treffpunkt Raumstation**

Der Bibliothekar führt die Astronauten in die Szenerie ein: »Wir wollen hier eine unbekannte Galaxis erkunden: Sie heißt »Bibliomedar«. Wer weiß, was eine Galaxie ist? Zu welcher Galaxie gehört die Erde?« Der Bibliothekar stellt einen Zusammenhang her zwischen der Galaxie und der Bibliothek und zeigt Parallelen auf: »Eine Galaxie ist

eine Ansammlung von Sternenhaufen – so wie die Bibliothek eine Ansammlung von Büchern und anderen Medien ist. Weil wir jetzt natürlich nicht die ganze Galaxie erforschen können, erkunden wir heute alles, was in der Galaxie ›Bibliomedar‹ mit Science-fiction, Weltraum und UFOs zusammenhängt.«

#### **4. Sternsuche, 1. Erkundung der Galaxie**

Die Schüler suchen in der ganzen Bibliothek zu den Klängen der »Space Oddity« von David Bowie alle Medien mit den gelben Pappsternen und bringen die Fundstücke zur Raumbasis mit.

#### **5. Treffen in der Raumstation**

Reihum präsentieren die Astronauten ihre Fundstücke: Sie halten das Medium hoch und lesen den Titel vor. Der Bibliothekar nutzt diese Gesprächsanlässe, um die Abteilungen in der Bibliothek, die Aufstellung des Bestandes, die verschiedenen Medienarten, die Signaturen und Interessenkreise zu erläutern.

#### **6. Suchkartenspiel, 2. Erkundung der Galaxie**

Der Bibliothekar erklärt den Schülerinnen und Schülern das Suchkartenspiel: »Sucht in der Jugendabteilung ein Buch aus der Fernsehserie »Raumschiff Enterprise« bei »Science-fiction, Fost.« Paarweise suchen die Astronauten gezielt das zu der Suchkarte passende Fundstück und setzen so praktisch um, was vorher im Rundgespräch zwanglos vom Bibliothekar über die Bibliothek und die Aufstellung des Bestandes etc. erklärt wurde.

#### **7. Treffen in der Raumstation**

Die Schüler treffen sich wieder in der Raumstation und stellen, diesmal paarweise, ihre Fundstücke reihum vor: Ein Schüler liest die Suchkarte vor, ein anderer zeigt das entsprechende Medium und erklärt, wie und wo das Medium gefunden wurde.

#### **8. Buchstaben-Suchspiel, 3. Erkundung der Galaxie**

Der Bibliothekar bildet eine »orangefarbene« und eine »blaue« Mannschaft und erklärt das Buchstaben-Suchspiel. Zu dem Lied »Codo« von DÖF suchen die zwei Mannschaften dann in der ganzen Bibliothek die vorher sichtbar »versteckten« Buchstabenblätter in der jeweiligen Mannschaftsfarbe und legen sie in der Jugendbibliothek zu einem Wort zusammen. Die Mannschaft, die zuerst fertig ist, hat gewonnen.

#### **9. Science-Fiction-Ratespiel**

Zur »Beruhigung« folgt nun das Ratespiel. Zuerst kommt der Lehrer an die Reihe: Ein Ratebegriff aus dem Themenkreis Science-fiction wird ihm mit einer Wäscheklammer oder einer großen Büroklammer auf den Rücken geheftet. Durch Fragen an die

Schüler, die nur mit ja oder nein antworten dürfen, muß der Lehrer versuchen, den Begriff zu erraten, der auf dem Blatt steht. Dann kommt der nächste an die Reihe.

### **10. Freie Erkundung der Galaxie**

Die Reise in den Weltraum wird beendet, die Schüler legen die Verkleidung in der Raumstation ab. Nun beginnt für alle die selbständige Erkundung der Galaxie, die Suche nach Medien, die anschließend ausgeliehen werden können. In dieser freien Stöberphase gibt es noch zusätzliche Angebote: Die OPACs können ausprobiert werden, an einem Benutzer-PC mit CD-ROM-Laufwerk können die Schüler die CD-ROM »Die internationale Raumstation« interaktiv erleben, und im Internet ist eine themenbezogene Seite angeklickt (z.B. unter der Adresse <http://www.uni-hohenheim.de/dienste/planeten/planeten.html>).

### **11. Verbuchung, Erklärung der Ausleihmodalitäten, Verabschiedung**

Die Schüler treffen sich zur vorher vereinbarten Zeit an der Verbuchungstheke. Der Bibliothekar verteilt die in der Zwischenzeit neu ausgestellten Bibliotheksausweise. Die Schüler lassen ihre Medien verbuchen. Evtl. wird auch eine Medienbox zum Thema verbucht. Der Bibliothekar erklärt die Ausleihmodalitäten, teilt Werbegeschenke an die Klasse aus, gibt dem Lehrer den Rückmeldebogen und den Klassensprechern die Hit- und Wunschlisten mit adressiertem Rückumschlag und verabschiedet sich mit den Worten »Viel Spaß beim Lesen! Wir sehen uns wieder in der Stadtbibliothek oder in der Schule!«

### **12. Nachbereitung**

Die feste Medienbox zur Klassenführung »Bibliothekgalaxis« wird auf Vollständigkeit überprüft, zu Statistikzwecken auf den Medienboxen-Ausweis des Lehrers verbucht und gleich wieder zurückgebucht.

## **Thema, Stoff und Recherche: Konzept aus Hoyerswerda**

*von Beate Renner, Stadtbibliothek Hoyerswerda*

**Zielgruppe:** 7.–10. Klasse

**Dauer:** ca. 90 min.

### **Zielstellung**

- weitere Kenntnisse über die Bibliothek zu vermitteln und zu vertiefen
- Einführung in die selbständige Informations- und Literaturbeschaffung
- Bibliothek als Informationsquelle und als Informationshilfe zu erkennen

### **Material**

- Plakat mit Sachbuchsystematik
- Handzettel mit Erläuterungen zu den Katalogen

### **Vorbereitung**

Vor der Durchführung der Veranstaltung muss unbedingt eine Absprache zwischen den Fachlehrern und dem Bibliothekar erfolgen, um die zu behandelnden Themen festzulegen. Die Bibliothek muss dafür sorgen, dass zu den vorgegebenen Themen die entsprechenden Medien vorhanden sind und diese auch am Tag der Klassenführung bereitstellen. Deshalb ist es unbedingt notwendig, dass die Schulen sich mindestens vier Wochen vorher anmelden.

### **Durchführung**

Da es vielfältige Möglichkeiten gibt, diesen Klassenführungstyp durchzuführen, soll hier eine Variante vorgestellt werden, die von den Pädagogen einer Mittelschule fächerübergreifend gewünscht und mit dem Bibliothekar geplant wurde.

Dazu fand im Vorfeld ein intensives Gespräch mit den Pädagogen statt, um sowohl die zu behandelnden Themen zu klären als auch die Dauer der Führung festzulegen. Charakteristisch für »Thema, Stoff und Recherche« ist, dass man eine ganze Reihe von Informationen zur Bibliotheksbenutzung als bekannt voraussetzen kann.

#### **1. Begrüßung (10 Minuten)**

Die Schüler und zwei Pädagogen werden vom Bibliothekar im Informationsbereich der Bibliothek in Empfang genommen und begrüßt. Die Schüler, die auf die Klassenführung durch die Pädagogen vorbereitet wurden (Themen wurden gemeinsam

ausgesucht), erhalten nun vom Bibliothekar einen Überblick über den Ablauf der Veranstaltung und werden somit gleich atmosphärisch eingestimmt.

## **2. Informationsphase** (ca. 20 Minuten)

Durch den Bibliothekar erfolgt nun eine zusammenfassende Erläuterung der Dienstleistungen der Stadtbibliothek. Danach geht der Bibliothekar zur Bestandserschließung über. Hierbei sollen nun die Schüler folgende Informationen erhalten, um später ihre Themen bearbeiten zu können:

- Wie ist der Medienbestand aufgestellt?
- Wie ist die Sachliteratur aufgestellt?
- Wie arbeite ich mit Sachliteratur?
- Wie arbeite ich mit Nachschlagewerken.

An einem ausgewählten Beispiel werden durch den Bibliothekar anhand einer Sachgruppe optimale Recherchemöglichkeiten demonstriert.

## **3. Gruppenarbeitsphase** (45 Minuten)

Nun werden die Schüler in 5 Gruppen aufgeteilt. Ihnen stehen für ihre Recherchen sämtliche Lesearbeitsplätze zur Verfügung. Folgende Themen waren den Schülern von den Fachlehrern für ihre Kurzvorträge vorgegeben:

### **Technik**

- I Erfindungen von Leonardo da Vinci
- II Entwicklung des Verbrennungsmotors
- III Entwicklung des Elektromotors
- IV Entwicklungsgeschichte der Maschinen

### **Physik**

- I Otto- und Dieselmotor
- II Edison Glühlampe
- III Gesetz von Archimedes

### **Hauswirtschaft**

- I Bestandteile der Nahrung und Wirkung in unserem Körper
- II Richtige Ernährung zur Gesunderhaltung

### **Deutsch**

- I Der junge Friedrich Schiller
- II Die Zeit der Romantik in der Literatur

## **Biologie**

I Haben wir alle unsere 5 Sinne beisammen?

II Nerven – Schaltzentralen in unserem Körper

III Hormone – wenn unser Körper abschaltet oder verrückt spielt

Natürlich sind nicht alle Schüler gleichermaßen in der Lage, die ihnen gestellten Aufgaben selbständig zu lösen. Sie benötigen aktive Unterstützung bei den Recherchen durch den Bibliothekar und die Pädagogen. Nach ca. 45 Minuten werden die Gruppen wieder in den Informationsraum gebeten.

### **4. Präsentationsphase, Verabschiedung (15 Minuten)**

Die Gruppen stellen die gefundenen Medien (Sachliteratur, Videos, CD-ROM, Lexika) vor und berichten, wie sie zu den Medien gelangt sind. Diese Medien werden, wie mit den Fachlehrern abgesprochen, in die Schule mitgenommen, um als Grundlage für die Ausarbeitung von Kurzvorträgen zu den vorgegebenen Themen im jeweiligen Unterrichtsfach zu dienen.

Danach verabschiedet sich der Bibliothekar von Schülern und Pädagogen.

## **Rallyes: Konzept aus Villingen-Schwenningen**

*von Heike Daume, Stadtbibliothek Villingen-Schwenningen*

**Zielgruppe:** 3.– 6. Klasse

**Dauer:** 90 Minuten

### **Ziele**

- Medienangebot der Bibliothek kennen lernen und nutzen
- spielerischer Umgang mit Medien
- selbständiges Arbeiten
- vertraut werden mit der Bibliothek

### **Grundidee**

»Welche Spiele gefallen dem Mädchen Phaiporn aus Thailand am besten? Wie wird das Elternhaus der Brüder Grimm genannt? Welche Berufe hat Manfred Mai gelernt?« So oder ähnlich lauten die Fragen, auf die Schüler der 3. bis 5. Klassen bei den drei bis jetzt in Villingen-Schwenningen entwickelten Rallyes zu den Themen »Kindern in anderen Ländern«, »Märchen« und »Manfred Mai« selbständig Antworten finden mit Hilfe von Büchern und anderen Medien. Die Rallyes sind konzipiert als eine mögliche Form des »Unterrichts in der Bibliothek« und orientieren sich an der Unterrichtsmethode des Lernzirkels (kennen wir alle noch vom Zirkeltraining im Sportunterricht).

### **Material**

Folgende Materialien und Requisiten müssen einmalig beschafft oder hergestellt werden:

- bunte Schnur
- Rallyeblätter, auf denen die Schüler die richtigen Lösungen eintragen können, insgesamt nicht mehr als 4 DIN-A4-Seiten, auf DIN-A3-Format kopiert und in der Mitte zum Doppelbogen gefalzt. Die Rallyeblätter sind illustriert, die Illustrationen dienen als Markierung zur Eintragung der Lösung. (Bei der Gestaltung der Rallyeblätter muss darauf geachtet werden, dass für die große Kinderschrift genug Platz zum Eintragen vorhanden ist. Wichtig ist auch, die Anzahl der Buchstaben des Lösungswortes mit Hilfsstrichen vorzugeben, evtl. sogar einige Buchstaben bereits einzusetzen.)
- 18 Pflastersteine, bunt angesprüht, in der Mitte ein Loch gebohrt als Halterung für die Fähnchenstange

- 18 Fähnchen basteln als Markierung der Rallyestationen: dazu 18 ca. 1 Meter lange Bambusstangen im Baumarkt besorgen, auf einem weißen Blatt in DIN-A4-Format das eigentliche Fähnchen entwerfen, mit einer Illustration und dem Namen der Station, Kopiervorlage beidseitig auf ein grünes Tonpapier in DIN-A4-Format kopieren, beidseitig folieren, die Folie an einer kurzen Seite einmal ca. 6cm überstehen lassen und mit dieser »Nahtzugabe« um den Bambusstab wickeln.
- 18 Bücher und andere Medien zum Thema
- dazu je ein Aufgabenblatt entwickeln und ebenfalls mit einer Illustration versehen; die Aufgabe kann sich auf das Inhaltsverzeichnis, das Register, eine bestimmte Textseite, eine angegebene Illustration etc. beziehen; es kann auch aus dem Text eine Rechenaufgabe entwickelt werden oder auch mit dem Buch eine motorische Aufgabe verknüpft werden, z.B. ein selbstgestaltetes Puzzle zusammenzulegen etc.; am Ende sollte sich aus einzelnen Buchstaben der Lösungen ein Lösungssatz ergeben
- Hinweis: am Ende tragen Aufgabenblatt, Fähnchen und der Platz auf dem Rallyeblatt, auf dem die Lösung eingetragen wird, alle die gleiche Illustration (die z.B. aus dem zugehörigen Buch etc. stammt).
- Einrichten einer festen Medienbox zu der Rallye, in der sich alle Materialien und Medien befinden, die immer wieder für die Rallye verwendet werden; diese Medienbox bleibt im Haus und wird jeweils auf den Medienboxen-Ausweis des Lehrers verbucht und gleich wieder zurückgebucht, um die Nutzung der festen Medienbox per EDV für die Statistik festzuhalten; die Rallye ist so jederzeit einsatzbereit.

### **Vorbereitung**

- Dem Lehrer mit Anmeldekarten und Terminbestätigung eine Kopiervorlage des Rallyeblatts zuschicken mit der Bitte, für jeweils zwei Schüler ein Rallyeblatt zu kopieren und in die Bibliothek mitzubringen; Ersatz bereithalten!
- Die bunte Schnur in der Kinder- und Jugendbibliothek auf dem Boden so auslegen, dass die Schüler durch die Schnur in der ganzen Kinder- und Jugendbibliothek herumgeführt werden; das Ende der Schnur soll wieder auf den Anfang der Schnur treffen, so dass die Rallye keinen Anfang und kein Ende hat.
- Entlang der Schnur die 18 Stationen aufbauen: dazu jeweils einen Pflasterstein auf die Schnur legen, ein Fähnchen in die Halterung stecken, das passende Buch mit zugehörigem Aufgabenblatt dazu auf den Boden legen; dabei darauf achten, dass die Stationen nicht zu eng beieinander liegen und die Schüler sich dann beim Arbeiten gegenseitig behindern; die Reihenfolge der Stationen spielt keine Rolle.

- Hit- und Wunschlisten mit adressiertem Rückumschlag an der Theke bereitlegen.

## **Durchführung**

### **1. Begrüßung, Ausweisangelegenheiten**

Der Bibliothekar erwartet die Klasse an der Eingangstür, begrüßt sie im Foyer und klärt an der Verbuchungstheke die Ausweisangelegenheiten (Ersatzausweise, Neuanmeldungen).

### **2. Vorstellung der Rallye**

Alle gehen hoch zu den Sitzstufen in der Kinder- und Jugendbibliothek. Der Bibliothekar erklärt die Rallye (hier als Beispiel die Rallye »Kinder in anderen Ländern«): »Ich lade Euch ein zu einer Reise zu den Kindern in anderen Ländern. Man kann eine Reise unternehmen mit dem Auto, dem Flugzeug, dem Schiff. Mit was werden wir heute reisen? Ja genau, mit Büchern. Unsere Reise führt uns nach Russland, China, Australien, in die USA, nach Bolivien, in die Türkei, nach Griechenland und Italien etc. In allen diesen Ländern könnt Ihr Kinder kennen lernen und sehen, wie sie leben, zur Schule gehen, was sie essen etc.«

Der Bibliothekar erklärt den Aufbau der Rallye und weist darauf hin, dass die Rallye nicht auf Zeit gespielt wird; es soll ohne allzu große Hast in den Büchern geblättert und gelesen werden können.

### **3. Jetzt geht's los!**

Paarweise holen sich die Schüler die Rallyeblätter ab, und beginnen irgendwo – die Rallye hat ja keinen Anfang und kein Ende – an einer Station, selbständig die Aufgaben zu lösen. Die Schnur führt die Schüler dann zur jeweils nächsten Station, die aber, wenn sie besetzt sein sollte, übersprungen werden kann. Die Station wird dann bei Gelegenheit nachgeholt. Evtl. kann an einer Station auch einmal zu viert gearbeitet werden. Der Bibliothekar und der Lehrer stehen für Rückfragen zur Verfügung.

### **4. Besprechung der Rallye**

Zu einem vorher vereinbarten Zeitpunkt treffen sich alle wieder auf den Sitzstufen in der Kinder- und Jugendbibliothek. Zusammen werden die Lösungen besprochen und als letztes der Lösungssatz genannt. Es zeigt sich, dass die »starken« Schüler schon mit der Rallye durch sind und alle Aufgaben gelöst haben, während die «schwachen» Schüler nicht ganz fertig geworden sind. Hier spielt der Lösungssatz, zusammengesetzt aus den einzelnen Buchstaben der Lösungen eine wichtige Rolle. Alle Schüler waren bei der Rallye erfolgreich, weil alle den Lösungssatz herausbekommen haben. Man muss dazu nicht unbedingt alle Aufgaben lösen, man kann auch ein bisschen raten!

## **5. Freie Stöberphase**

Die Schüler suchen sich Medien zum Ausleihen aus. Evtl. wird eine Medienbox zusammengestellt. Alle Medien aus der festen Medienbox zur Rallye bleiben im Haus und sind nicht ausleihbar; es sind aber jeweils zwei ausleihbare Mehrfachexemplare und weitere Medien zum Thema im Bestand.


## **6. Verbuchung, Erklärung der Ausleihmodalitäten, Verabschiedung**

Die Schüler treffen sich zur vorher vereinbarten Zeit an der Verbuchungstheke. Der Bibliothekar verteilt die in der Zwischenzeit neu ausgestellten Bibliotheksausweise. Die Schüler lassen ihre Medien verbuchen. Evtl. wird auch eine Medienbox verbucht.

Der Bibliothekar erklärt die Ausleihmodalitäten, teilt evtl. Werbegeschenke an die Klasse aus, gibt dem Lehrer den Rückmeldebogen und die Hit- und Wunschlisten mit adressiertem Rückumschlag und verabschiedet sich mit den Worten »Viel Spaß beim Lesen! Wir sehen uns wieder in der Stadtbibliothek oder in der Schule!«

## **7. Nachbereitung**

Die Stationen werden abgebaut. Es empfiehlt sich, die Aufgabenblätter gleich in das zugehörige Buch zu legen. An der Theke wird die feste Medienbox zur Rallye auf Vollständigkeit überprüft und zu Statistikzwecken auf den Medienboxen-Ausweis des Lehrers verbucht und gleich wieder zurückgebucht.



## Klassenführung - VORLAGEN ZUR KOMMUNIKATION

### Anmeldebogen „Klassenführung“

Datum der Anmeldung \_\_\_\_\_  
Name der Lehrkraft \_\_\_\_\_  
Schule \_\_\_\_\_  
Telefon dienstlich \_\_\_\_\_  
Telefon privat \_\_\_\_\_  
Fach \_\_\_\_\_  
Klasse/Stufe \_\_\_\_\_  
Anzahl der Schüler/innen \_\_\_\_\_

Welchen Typ Klassenführung wünschen Sie?

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Entdeckungsreise<br>(Ersteinführung 2. – 4. Klassenstufe)                | <input type="checkbox"/> Bibliotheksgalaxis<br>(Ersteinführung 5. – 10. Klassenstufe)           |
| <input type="checkbox"/> Spiel und Spaß mit Büchern<br>(aufbauendes Angebot 2. – 4. Klassenstufe) | <input type="checkbox"/> Thema, Stoff, Recherche<br>(aufbauendes Angebot 5. – 10. Klassenstufe) |

Welche(n) thematischen Schwerpunkt(e) soll die Klassenführung haben?

\_\_\_\_\_

Wann möchten Sie die Klassenführung durchführen? (Datum und Dauer)

\_\_\_\_\_

Hat die Klasse bereits Angebote der Bibliothek wahrgenommen?

\_\_\_\_\_

- Soll im Anschluss an den Unterricht ausgeliehen werden?  ja  nein  
Wenn ja: Blockausleihe?  ja  nein  
Bei Einzelausleihe: müssen Anmeldungen vorbereitet werden?  ja  nein

Möchten Sie die Klassenführung mit weiteren Angeboten der Bibliothek verknüpfen?

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> ja, mit einer Medienbox                  | <input type="checkbox"/> ja, mit einer Medienpräsentation |
| <input type="checkbox"/> ja, mit Unterricht in der Bibliothek     | <input type="checkbox"/> nein                             |
| <input type="checkbox"/> ja, mit einem Aktionsprogramm, und zwar: |   |

\_\_\_\_\_

## Klassenführung - VORLAGEN ZUR KOMMUNIKATION

### Rückmeldebogen „Klassenführung“

Datum der Veranstaltung \_\_\_\_\_

Name der Lehrkraft \_\_\_\_\_

Schule \_\_\_\_\_

Telefon dienstlich \_\_\_\_\_

Telefon privat \_\_\_\_\_

Fach \_\_\_\_\_

Klasse/Stufe \_\_\_\_\_

Typ/Thema der Führung \_\_\_\_\_

Sind Sie zufrieden mit Verlauf und Ergebnissen der Klassenführung?

---

---

Hat den Schülern/den Schülerinnen der Umgang mit den Medien Spaß gemacht? Wie war das Feedback der Schüler/innen?

---

---

Haben die Schüler/innen Medien zur weiteren Nutzung mitgenommen? Wenn ja, wie viele Schüler/innen?

---

---

Werden Sie das Angebot „Klassenführung“ weiter nutzen?

---

---

Möchten Sie gerne auch andere Angebote der Bibliothek nutzen?

Falls ja, kreuzen Sie bitte an:

Medienpräsentation im Unterricht

Medienbox

Unterricht in der Bibliothek

Aktionsprogramm, und zwar: