

# Leseclubs

Mit  
Freu(n)den  
lesen

Medientipps & Aktionsideen



// Ausgabe Frühjahr 2015

Eine Initiative von

**Kultur  
macht STARK**  
Bündnisse für Bildung

durchgeführt von

GEFÖRDERT VOM  
 Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

Stiftung Lesen



**WELTTAG  
DES BUCHES**  
23/04/2015  
*Ich schenk dir  
eine Geschichte*



## 20 Jahre Welttag des Buches – Buchgeschenk für Lesecubs!

Anlässlich des Welttag des Buches am 23. April verschenken die Stiftung Lesen und ihre Partner jährlich nahezu eine Million Bücher der Reihe „Ich schenk dir eine Geschichte“ an Grund- und weiterführende Schulen in ganz Deutschland. Zum 20-jährigen Jubiläum halten wir ein begrenztes Kontingent exklusiv für unsere Lesecubs bereit. Sichern Sie sich jetzt – solange der Vorrat reicht – „Die Krokodilbande in geheimer Mission“ von Dirk Ahner für Ihre Lesecub-Besucher.

Bei Interesse schreiben Sie bitte eine Mail an:  
[leseclubs@stiftunglesen.de](mailto:leseclubs@stiftunglesen.de)

Weitere Informationen finden Sie  
außerdem unter  
[www.welttag-des-buches.de](http://www.welttag-des-buches.de)

## Lesecubs – mit Freu(n)den lesen

Lesecubs erhalten eine niedrigschwellige  
Medienauswahl – digitale Medien sind dabei

Die diesjährige Broschüre „Medientipps & Aktionsideen“ stellt ausgewählte Titel aus der Nachausstattung Ihres Lesecubs vor. Ein Schwerpunkt dieser Broschüre ist die Anwendung digitaler Medien. Sie prägen heute das Leben von Kindern und Jugendlichen und bieten auch vielfältige Möglichkeiten für die Leseförderung.

Wir möchten Sie in einem nicht unbedingt leicht zu überschauenden Markt mit vielen neuen Angeboten an die interessanten und sinnvollen Formate heranführen und Ihnen vermitteln, wie Sie sie im Lesecub einsetzen können. Sicherlich ist zu Beginn auch ein wenig Beschäftigung mit einer neuen Technik notwendig. Es ist unser Ziel, Sie in kleinen Schritten an das Thema Digitales Lesen heranzuführen. Im einleitenden Beitrag erhalten Sie einen Überblick über die wichtigsten digitalen Lesemedien und daran anknüpfend einige Anregungen zum Ausprobieren und Anwenden. In den Medientipps im zweiten Teil der Broschüre haben wir vermerkt, wenn ein Buchtitel auch als E-Book verfügbar ist oder es eine dazugehörige App gibt.

Wir hoffen, dass Ihnen die Broschüre dazu dient, die Medien für viele kreative und spannende Aktionen mit den Lesecub-Gruppen zu nutzen.

Ich wünsche Ihnen und uns allen weiterhin viel Erfolg mit den Lesecubs!

Ihre



Sabine Uehlein

Geschäftsführerin Programme und Projekte  
Stiftung Lesen

## Inhalt

<b>Lesen in digitalen Welten</b>	<b>3</b>
<b>Medienempfehlungen mit Aktionsideen</b>	<b>14</b>
<b>Bilder- und Vorlesebücher</b>	<b>15</b>
<b>Leseanfänger</b>	<b>24</b>
<b>Fortgeschrittene Leser</b>	<b>30</b>
<b>Kinder- und Jugendliteratur</b>	<b>40</b>
<b>Sachbuch</b>	<b>54</b>
<b>Andere Medien</b>	<b>60</b>
<b>Impressum und Bildnachweis</b>	<b>64</b>

## Lesen in digitalen Welten



Kinder leben heutzutage in Medienwelten: Neben den mittlerweile „klassischen“ Medien wie Fernsehen, Radio, Zeitschriften und Bücher nehmen die digitalen Medien einen großen Raum darin ein: 75 % der Kinder von 6 bis 13 Jahren nutzen das Internet, jedes vierte Kind verfügt über ein Smartphone, 63 % der Kinder und Jugendlichen dürfen den Tablet-Computer in der Familie benutzen (Quelle: KidsVerbraucherAnalyse 2014). Mit diesen digitalen Medien wird gespielt, kommuniziert, für die Schule gearbeitet und – gelesen. Denn über die Hälfte dessen, was Jugendliche im Internet tun, erfordert Lesen und Schreiben. Dazu gehört beispielsweise das Lesen von Nachrichten, Posts, Blogs, Online-Lexikonbeiträgen, Suchergebnissen und Webseiten. Lesekompetenz ist also weiterhin für eine autonome und versierte Nutzung des Medienensembles unabdingbar.

### Lesen in und mit den digitalen Medien

Die digitalen Medien fordern aber nicht nur das Lesen, sondern sie fördern es zugleich auf vielfältige Art und Weise. Wie aktuelle Studien zeigen, können über die Neugierde und das Interesse an digitalen Geräten und Produkten Leseanreize für Kinder und Eltern geschaffen werden.

So geben Eltern an, dass das Entdecken der digitalen Bücherwelten ihren Kindern großen Spaß bereitet (Quelle: Vorlesestudie 2012, S. 17), und Befunde zum Vorlesen aus den USA bestätigen, dass Bilderbuch-Apps Kinder stärker in ihren Bann ziehen als Printbücher (Quelle: Print Books vs. E-Books 2012, S. 2). Auch Eltern erleichtern die digitalen Bücher den Zugang zum Vorlesen: 40 % der Väter, die ihren Kindern vorlesen, gefällt das Vorlesen mit den elektronischen Medien besser als mit einem Printbuch (bei den Müttern sind es 20 %) und 18 % der Väter, die selten oder nie vorlesen, könnten sich vorstellen, dies in Zukunft mit digitalen Geschichten zu tun (Quelle: Vorlesestudie 2012, S. 24 f.).

Die Medienvielfalt bietet neben positiven Auswirkungen auf die familiäre Lesesozialisation auch Chancen für die schulische und außerschulische Leseförderung – insbesondere im Hinblick auf Kinder und Jugendliche, die nicht so gerne lesen. Gerade ihnen bieten die digitalen Lesemedien niedrigschwellige Zugänge zu Geschichten und spielerische Unterstützung beim Leselernprozess. Es lassen sich dabei ganz unterschiedliche digitale Geräte und Leseformate einsetzen, deren Auswahl sich eng an den Bedürfnissen der Zielgruppen orientieren kann.

### **Lesen auf Computer und Laptop: Webseiten & Co.**

Als Geräte für digitale Leseangebote kommen natürlich Computer und Laptop in Frage, an denen gängige Lesetexte wie Word-Dokumente, PDF-Dateien und mit Internetanschluss alles im WorldWideWeb gelesen werden kann. Dieses Lesen wird oftmals gar nicht als solches wahrgenommen, da es alltäglich und nebenbei geschieht und nicht mit dem gängigen Lesebegriff übereinstimmt, der in der Regel auf Bücher und Ganzschriften, Freizeit oder Schule bezogen wird. Genau hier liegt das große Potenzial für die Leseförderung:



Wird sichtbar, dass diese informelle Art und Weise auch Lesen ist, wirkt sich das zum einen positiv auf das Image vom Lesen allgemein und zum anderen positiv auf das eigene Bild von sich selbst als Leser aus. Kindern und Jugendlichen wird bewusst, dass sie lesen, dass Lesen nicht etwas Elitäres oder Abgehobenes, sondern etwas Alltägliches, etwas für jeden ist und vor allem etwas, das sie selbst tun.

Als Leseclub-Betreuer können Sie dies z. B. mit einem Beobachtungsbogen thematisieren, auf dem die Kinder und Jugendliche eintragen, was sie im Internet machen und welche Kompetenzen sie dafür einsetzen (Lesen, Schreiben, Hören etc.). Um das alltagsintegrierte Lesen zu fördern, können Sie auch die Webseiten beliebter Jugendmagazine ([www.bravo.de](http://www.bravo.de), [www.kicker.de](http://www.kicker.de), [www.geo.de](http://www.geo.de)) als Startseite auf dem Computer festlegen. Bestimmt wird sich die eine oder der andere dort „festlesen“. Auch Webseiten zu Buchhelden wie z. B. Harry Potter oder Eragon können Lust auf das Lesen wecken und bieten sowohl eingeleichteten Fans als auch Einsteigern mit Spielen, Rezepten, Kreativangeboten und Zusatzgeschichten Anreize, in diese Geschichtenwelten einzutauchen.

### **Lesen auf dem E-Book-Reader: E-Books**

Der E-Book-Reader war bislang das Lesegerät für digitale Bücher schlechthin, wird aber mittlerweile vom Tablet-PC verdrängt, da dessen Funktionsumfang größer ist. Der „reine“ E-Book-Reader ist nicht multimedialfähig, hat keinen Touchscreen und auch keinen Internetanschluss. Sein größter Vorteil liegt im wahrsten Sinne des Wortes auf der Hand: Im E-Book-Reader können Tausende von Büchern gespeichert werden, die so keinen Platz beanspruchen und nicht mitgeschleppt werden müssen. Als elektronisches Gerät lässt er auch die Wenigleser zum Buch greifen (Quelle: Vorlesestudie 2012, S. 35), da

2

er neugierig macht und die Hemmschwelle, zu einem dickeren „Wälzer“ zu greifen, senkt. Mittlerweile sind viele Kinder- und Jugendbücher als E-Book erhältlich und können über verschiedene Anbieter im Internet zum fast identischen Preis wie das Print-Buch bezogen werden.

### Lesen auf dem Tablet-PC:

#### Kinderbuch-Apps, interaktive Geschichten und Enhanced E-Books

Der Siegeszug der Tablet-PCs schreitet unaufhörlich voran: 34 % der Deutschen über 14 Jahren nutzt ein solches Gerät (Quelle: BITKOM Nutzung von Tablet-Computern 24.08.2014). Der digitale Alleskönner hat auch für das Lesen einiges in petto. Er kann neben Webseiten und E-Books auch Kinderbuch-Apps und sogenannte Enhanced E-Books darstellen, mit denen sich multimediale und interaktive Leserlebnisse gestalten lassen.

3

Enhanced E-Books sind digitale Bücher, die mit behutsamen Animationen und oftmals einer Audioversion des Buchs angereichert sind. Kinderbuch-Apps bieten zudem weitere multimediale Elemente wie Vorlesefunktion, Aufnahme-funktion, Spiele und komplexere Animationen, die mit der Wischfunktion des Tablet-PCs gesteuert werden können.

Den multimedialen und interaktiven Elementen kommen bei der Leseförderung besondere Aufgaben zu: Sie veranschaulichen und illustrieren den Text und regen so die Vorstellungskraft an. Das kommt insbesondere den schwachen Lesern zu Gute, die oftmals Schwierigkeiten haben, Wörter in Gedankenbilder umzusetzen und so das „Kopf-Kino“ beim Lesen zu aktivieren. Die Geräusche, die kleinen Filmsequenzen, die direkte Ansprache des Lesers und die Aufforderung, mit den Figuren in der



3

Geschichte zu interagieren, können dabei helfen und ein leichteres Eintauchen in die Geschichte ermöglichen. Vor allem wird ein emotionales Miterleben angeregt, das äußerst bedeutsam für die Lesemotivation ist. Wichtig bei alledem ist, dass die multimedialen und interaktiven Elemente sinnvoll in die Geschichte integriert sind und nicht nur bloßes Beiwerk darstellen, mit dem die Erzählung überfrachtet wird. Sonst kann es passieren, dass sich die Kinder und Jugendlichen vom Wesentlichen abgelenkt fühlen und der Geschichte nicht mehr so gut folgen können.


Positiv an den Enhanced E-Books und Kinderbuch-Apps ist ebenfalls, dass sie sich oftmals an die eigenen Kompetenzen und die jeweilige Lesesituation anpassen lassen. So können Kinder bei Bedarf die Vorlese- und/oder Mitlesefunktion, bei der das gerade vorgelesene Wort hervorgehoben wird, einschalten, die Schrift vergrößern oder Zusatzinformationen oder detailliertere Erklärungen ein- oder ausblenden. Das unterstützt das Textverständnis und fördert eine eigenständige Aneignung der digitalen Geschichten und Sachthemen.

### Lesen auf dem Smartphone:

#### Lesehäppchen und Handy-Games

Smartphones, also Mobiltelefone mit vielen weiteren Funktionen wie Internetanschluss, Digitalkamera, Mp3-Player und vielen Zusatzprogrammen, haben sich als Lesegerät mittlerweile einen festen Platz erobert und rangieren de facto an erster Stelle der digitalen Lesegeräte (Quelle: BITKOM eBooks 12.03.214). Ihr Einsatz zur Leseförderung ist dabei vielfältig: Mit ihrem begrenzten Display sind sie ideale Lesegeräte für kurze Texte, die auch Lese-Anfänger ansprechen. Mit kostenlosen Zeitschriften-Apps oder Info-Apps von Fernsehserien

4



können die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen nach kurzen Lesehäppchen befriedigt werden.

Natürlich gibt es auch interaktive Geschichten und Enhanced E-Books für Smartphones. Möchten Sie jedoch mit den Smartphones der Kinder und Jugendlichen arbeiten, wird eine Installation von E-Books oder Apps schwierig, da die Downloads an das Gerät bzw. den Account des jeweiligen Käufers gebunden sind und nicht vervielfältigt werden dürfen.

4 Mit Smartphones lassen sich insbesondere kreative Aktionen rund ums Lesen starten: SMS-Kurzgeschichten-Wettbewerbe, Twitter-Romane oder Handyromane, bei denen es darauf ankommt, mit möglichst wenig Zeichen eine spannende Geschichte zu erzählen. Über die technischen und datenschutzrelevanten Bedingungen für ein „Bring your own device“-Projekt mit den Smartphones von Kindern und Jugendlichen können Sie sich u.a. unter [www.b-f-b.net/themen/byod.html](http://www.b-f-b.net/themen/byod.html) informieren.

Kostenlose Angebote haben oftmals den Nachteil, dass sie mehr oder weniger aggressive Werbung beinhalten oder sich als Datensauger entpuppen. Hier ist Vorsicht geboten und Aufklärung in Sachen Datenschutz und Sicherheitseinstellungen gefragt.

Gerade Handy-Spiele sind unter dem Aspekt der sogenannten In-App-Käufe kritisch zu betrachten. Sie verleiten Kinder, sich gegen reales Geld Vorteile im jeweiligen Spiel zu erkaufen, deren Preis-Leistungs-Verhältnis oftmals nicht angemessen ist. Zudem wird mit einem für Kinder schwer entziehbaren Kaufdruck ihre Vermarktung betrieben, die teils nicht dem Jugendschutzgesetz entspricht. Über diese Gefahren sollten Sie, wenn Sie Smartphones einsetzen, mit den Kindern und Jugendlichen im Sinne der Medienkompetenz-erziehung ins Gespräch kommen.

## Im Fokus: Geschichten-Apps in den Lesecubs

### ? Wo finde ich geeignete und empfehlenswerte Apps?

In den App-Stores von Apple und Google können Sie natürlich mit Stichwörtern wie „interaktive Geschichten“ oder „Kinderbücher“ suchen. Einfacher geht es mit Vorabinformationen zu empfehlenswerten Geschichten-Apps, die Sie z. B. auf den Seiten der Stiftung Lesen finden ([www.stiftunglesen.de/initiativen-und-aktionen/digitales/digitale\\_empfehlungen/](http://www.stiftunglesen.de/initiativen-und-aktionen/digitales/digitale_empfehlungen/)). Auch die App-Datenbank des Deutschen Jugendinstituts gibt Auskunft über fundiert bewertete Apps für Kinder ([www.datenbank-apps-fuer-kinder.de](http://www.datenbank-apps-fuer-kinder.de)).

Apps für das iPad oder iPhone können Sie im App-Store, für Android-Geräte Tablet oder Smartphones im Google Playstore beziehen. Um eine App kaufen oder installieren zu können, müssen Sie sich im entsprechenden Store registrieren und ggf. Ihre Kreditkartendaten hinterlegen.

### ? Wie können digitale Lesemedien ausgeliehen werden?

Mittlerweile bieten viele öffentliche Bibliotheken die Möglichkeit zur sogenannten Onleihe. Über das Internetportal der teilnehmenden Bibliothek können mit dem Bibliotheksausweis E-Books, E-Zeitschriften, E-Hörbücher, E-Filme etc. für eine bestimmte Zeit ausgeliehen werden. Informationen und eine Übersicht über die teilnehmenden Bibliotheken gibt es unter [www.onleihe.net](http://www.onleihe.net). Daneben gibt es Dienste, die „Flatrate-Lesen“ anbieten wie z. B. Skoobe. Für rund 10 € im Monat können dort beliebig viele E-Books online und bis zu einem begrenzten Zeitraum auch offline, d. h. ohne Verbindung zum Server, gelesen werden.

## ? Wie lade ich eine App herunter?

Wenn Sie eine App herunterladen möchten, müssen Sie bei dem jeweiligen Anbieter registriert sein und auch eine Kreditkarteninformation hinterlegt haben. Vor dem Download sollten Sie sich in der Beschreibung der App informieren, auf welche Funktion an Ihrem Gerät die App Zugriffsrechte beansprucht. Dass eine App mit Sprachaufnahmefunktion auf das Mikrofon zugreifen darf, ist nachvollziehbar, ein Zugriff auf Ihre Kontakte und Ihre Standortdaten aber weniger. Falls Ihnen das eingeforderte Zugriffsrecht zu weit geht, verzichten Sie lieber auf den Download anstatt Ihre Daten preiszugeben. Kinderbuch-Apps sind da in der Regel maßvoll. Um auf Nummer sicher zu gehen, sollten Kinder Downloads nicht alleine und nur mit Ihnen zusammen tätigen, da sie die Risiken oftmals selbst noch nicht abschätzen können.

## ? Welche Sicherheitseinstellungen sind für den Tablet-PC zu empfehlen?

Die Sicherheitseinstellungen hängen stark von der Medienkompetenz der Nutzerinnen und Nutzer ab. Je jünger die Kinder, desto größere Einschränkungen sollten in den Einstellungen des Geräts vorgenommen werden (z. B. beim iPad zu finden unter Einstellungen/Allgemein/Einschränkungen). Dazu gehören:

- *Zugang ins Internet, zu Chat-Anwendungen etc. unterbinden oder mit einem Passwort schützen*
- *Zugang in den App-Store unterbinden oder mit einer Altersbeschränkung versehen*
- *Passwortabfrage bei jedem Download festlegen (nicht wie voreingestellt erst wieder einige Minuten nach der ersten Anmeldung)*
- *In-App-Käufe generell nicht erlauben*
- *Altersfreigaben für bestimmte Inhalte festlegen*
- *Zum technischen Datenschutz kommt aber eines hinzu: sich mit den Kindern und Jugendlichen auszutauschen und diese zu einer aktiven Medienkompetenz zu befähigen.*

## ? Was gibt es in Bezug auf Jugendschutz bei Apps zu beachten?

- *Gibt es Links, z. B. auf Webseiten des Verlags oder zu Social Media-Anwendungen?*
- *Gibt es aggressive Werbung, wie z. B. Hinweise auf weitere Produkte des Anbieters, die die Kinder direkt anspricht?*
- *Werden Kinder aufgefordert, die Geschichten-App zu bewerten oder bei sozialen Netzwerken vorzuschlagen?*
- *Werden Daten abgefragt, um die Apps nutzen zu können?*  
*Ist dies der Fall, sollten Sie entweder die Einschränkungen nach dem Download erhöhen, also den Zugang zum Internet unterbinden, oder auf die App verzichten.*

## ? Worauf sollte man bei Geschichten-Apps achten?

Zunächst ist es sinnvoll, die Navigation unter die Lupe zu nehmen und die Fehleranfälligkeit zu prüfen. Gute Geschichten-Apps sind einfach und intuitiv zu bedienen, haben ein Inhaltsverzeichnis, eine einfache Hilfsfunktion und laufen einwandfrei. Dann gilt es, die einzelnen interaktiven und multimedialen Elemente zu begutachten. Gibt es eine Vorlese- und Mitlesefunktion? Sind die interaktiven „Features“ sinnvoll in die Geschichte integriert? Wirkt die App überladen? Daneben sind natürlich auch Kriterien relevant, die für jedes Lesemedium gelten, wie alters- und gendgerechte Inhalte und Darstellungsformen oder ästhetische Kriterien, die sich an den Bedürfnissen der Zielgruppe orientieren. Auch die Aktionsmöglichkeiten, die in einer Geschichten-App stecken, sollten in eine Bewertung einfließen. Ideal ist, wenn die Geschichte viele Anlässe für eine Anschlusskommunikation oder für Mal-, Bastel- und Spielaktivitäten bietet.

## ? Wie kann ich Apps kreativ nutzen?

Kreativ-Apps gibt es in Hülle und Fülle – für jede kreative Vorliebe ist etwas dabei. Es gibt Apps, bei denen per Zufallsprinzip Bilder erzeugt werden, zu denen sich Geschichten erzählen lassen, sowie Apps, mit denen Kinder eigene Bücher gestalten können. Wer gerne etwas gestaltet, wird bei der Fülle von Programmen mit Bastelideen und -anleitungen fündig. Mit dem Tablet-PC lässt sich auch gut malen. Wie? Einfach mit dem Finger auf dem Touchscreen. Entsprechende Apps geben dazu Anregungen. Auch kleine Theaterstücke oder Filme lassen sich mit den entsprechenden Anwendungen mit dem Tablet produzieren und der passende Soundtrack ist im Handumdrehen komponiert.



Hier einige Empfehlungen für iOS (das Betriebssystem für mobile Geräte von Apple, d. h. iPad und iPhone):

**Geschichten erzählen:** „Infini Scroll“ (ca. 0,99 €), „Streichelzoo“ (ca. 2,99 €), „Book Creator“ (ca. 4,49 €).

**Basteln:** „Foldify“ (ca. 3,59 €, Vorsicht: In-App-Käufe möglich), „Recycling Workshop Premium“ (ca. 2,69 €).

**Malen:** „Malduell“ (ca. 3,59 €), „Zeichen Pad“ (ca. 1,79 €, Vorsicht: In-App-Käufe möglich), „Faltmännchen“ (ca. 2,69 €).

**Theater/Film/Musik:** „Sofia, die erste“ (ca. 2,69 €), „Morfo“ (ca. 1,79 €, Vorsicht: In-App-Käufe möglich), „VidRythm“ (Gratis, Vorsicht: beim Hochladen der fertigen Stücke werden persönliche Daten abgefragt), „Garage Band“ (ca. 3,99 €, Vorsicht: In-App-Käufe möglich).

## ? Wann und wie lange sollten Geschichten-Apps eingesetzt werden?

Es gibt Geschichten-Apps für fast jede Situation: für das gemeinsame Vorlesen, für die selbstständige Beschäftigung, zur Gestaltung einer Vorlesestunde, für das Überbrücken von Pausen, zur Unterhaltung, zur Aktivierung oder zum Lernen – selbst für das Zubettgehen-Ritual gibt es mittlerweile Geschichten-Apps.

Wie oft und wie lange sich Kinder und Jugendliche damit beschäftigen sollten, hängt ganz individuell vom Kind ab. Generell gilt: Je jünger die Kinder, desto kürzer sollte der Medienkonsum in der Freizeit insgesamt ausfallen. Das gleiche gilt auch für das selbstständige Nutzen der Geschichten-Apps. Bei jüngeren Kindern sollte ein Erwachsener dabei sein.

Kompetente Mediennutzung bedeutet in allen Altersstufen, auch für Erwachsene, zu wissen, dass Medienkonsum seine Grenzen haben sollte und man darüber andere Dinge wie Freunde treffen, Toben, Spielen, Sport treiben etc. nicht vernachlässigen sollte. Je früher dafür ein Bewusstsein geschaffen wird, desto besser ist es.

### Wo kann ich mich weiter informieren?

Die Stiftung Lesen bietet auf ihrer Website in der Rubrik „Digitale Lesewelten“ ein Serviceangebot rund um das digitale Lesen. Zu finden sind dort u. a. Lese- und App-Empfehlungen sowie Tipps zum Einsatz von digitalen Lesemedien im Elternhaus, in der Schule und in außerschulischen Jugendeinrichtungen. Mit dem neu entwickelten Format der App-Empfehlungs-Screencasts werden zudem anschaulich neue Kinderbuch-Apps vorgestellt und Hinweise zu ihrer Einschätzung und Anwendung gegeben. Die Positionen der Stiftung Lesen zum Umgang mit den digitalen Lesemedien vermitteln Ihnen einen tiefergehenden Überblick über die Chancen der digitalen Lesemedien für die Leseförderung.

[www.stiftunglesen.de/initiativen-und-aktionen/digitales](http://www.stiftunglesen.de/initiativen-und-aktionen/digitales)



## Medienempfehlungen mit Aktionsideen

Die Aktionsideen zu den Medienrezensionen auf den folgenden Seiten haben wir nach verschiedenen Aspekten gegliedert:



**(Vor)lesen  
und  
Erzählen**



**Basteln  
und  
Gestalten**



**Raten  
und  
Spielen**



**Forschen  
und  
Entdecken**



**Bewegen  
und  
Rausgehen**



**Ausdenken  
und  
Schreiben**

Viel Spaß beim Stöbern und Entdecken!



Lorenz Pauli / Kathrin Schärer (Ill.)

**Pippilothek ???**  
*Eine Bibliothek wirkt Wunder*

Atlantis Verlag  
ISBN 978-3-7152-0620-2  
32 S., € 14.95

Ab ca. 5 Jahren

**Rätselfrage:** Eine belesene Maus, ein hungriger Fuchs, der nicht lesen kann, ein verängstigtes Huhn, das gut vorliest und ein Bauer auf der Suche nach einem leckeren Hühnerrezept – wo könnte diese seltsame Truppe sich treffen? Richtig: in der Pippi ... äh, in der Bibliothek! Dorthin hat sich nämlich die Maus vor dem Fuchs geflüchtet – und bringt ihm bei dieser Gelegenheit den Zauber von Büchern und Geschichten nahe. Zum Ausleihen (und unzerkaut Zurückbringen) natürlich! Das Huhn rettet sich ebenfalls – wie einst Scheherazade – durch Vorlesen vor dem Verspeistwerden. Und der Bauer wird wohl trotz des Rezeptbuchs für 100 Hühnergerichte kein Brathuhn auf dem Teller finden. Denn (Buch-)Freunde halten zusammen ...

Wer lesen kann, ist klar im Vorteil! Dieser hinterzinnig komische, absolut hinreißend bebilderte Bibliotheksführer der etwas anderen Art sollte auf der Stelle zur Pflichtlektüre für alle werden, die Bücher und Lesen lieben.



Die Geschichte eignet sich perfekt zum Vorlesen mit Unterbrechungen: Die Maus flitzt in die Bibliothek, der Fuchs hinterher – und dann? Da sollen die Zuhörer erst mal spekulieren. Maus und Fuchs entdecken gemeinsam eine Geschichte über einen Mann, eine Katze – und deren Problem mit Hühnern. Kann sich jemand denken, welche Geschichte das ist? Sie steht auf jeden Fall auch in der Bibliothek! So wird dialogisches Vorlesen zum gemeinschaftlichen Bucherlebnis mit jeder Menge Erzählanlässen.



Was ist eigentlich eine Bibliothek? Wo ist die nächstgelegene Bibliothek? Wie findet man da etwas für bestimmte Interessen, einen ganz speziellen Titel oder andere Medien wie Hörbücher, DVDs oder Zeitschriften? Die Antworten erhält man entweder bei einem gemeinsamen Bibliotheksbesuch oder die Kinder suchen eigenständig und mit einem Suchauftrag ausgerüstet die Bibliothek auf.

Früchte der Freundschaft  
Dostlugun Meyveleri



Arzu Gürz Abay/  
Buket Topakoğlu

Früchte der Freundschaft  
Dostlugun Meyveleri

Anadolu Verlag  
ISBN 978-3-86121-525-7

32 S., € 9.80

Ab ca. 5 Jahren

Im großen Osmanischen Reich, vor langer Zeit. Ali Aga hat als Obstbeauftragter des Palastes eine sehr verantwortungsvolle Aufgabe: Nur die süßesten Trauben, Feigen und Granatäpfel sollen auf den Tisch des Sultans kommen. Wie gut, dass er auf die Hilfe seiner Freunde zählen kann! Der italienische Händler Marracini, der niederländische Kapitän van der Zee, der armenische Versicherungsfachmann Moustafian und der griechische Übersetzer Panayotis geben ihr Bestes, um Ali zu unterstützen – und durch diese Freundschaftskette gelangen die Köstlichkeiten zum Herrscher. Heute ist auch in der Türkei alles anders geworden – aber die süßen Früchte werden von Alis Urenkel noch immer in die Länder all seiner Freunde verschickt ...

Illustrationen in satten Farben begleiten die Kulturen übergreifende, zweisprachige Freundschaftsgeschichte, die sich auch sehr gut im Wechsel der beiden Sprachen vorlesen lässt und im wahrsten Sinne Appetit auf vielfältige Aktionen macht.



*Vielleicht kennen gar nicht alle Kinder Obstsorten wie Granatäpfel oder Feigen. Ein bunter Obstteller lädt zum Ausprobieren ein und natürlich können dann auch eigene Lieblingsfrüchte vorgestellt werden: Wo wachsen sie? In welcher Jahreszeit? Und für welche Gerichte kann man sie verwenden? Einen spannenden Wissenstest mit Rezept zu exotischen Früchten findet man z. B. unter [www.geo.de/GEolino/wissenstests/quiz-wissenstest-exotische-fruechte-64430.html](http://www.geo.de/GEolino/wissenstests/quiz-wissenstest-exotische-fruechte-64430.html).*



*Obst geht auf Weltreise! Die Kinder gestalten mit Hilfe von Zahnstochern und kleinen Kärtchen Länderfähnchen für die verschiedenen Obstsorten. Ältere Kinder können auch schon das jeweilige Land bzw. den deutschen Begriff oder die Bezeichnung in der Landessprache dazuschreiben. Und natürlich werden im Anschluss die Länder und der Reiseweg der Früchte auf Globus oder Landkarte gesucht.*



Sven Nordqvist

Findus zieht um

Oetinger Verlag,  
Reihe „Pettersson und Findus“  
ISBN 978-3-7891-7909-9  
28 S., € 12.95

Ab ca. 5 Jahren

Der alte Pettersson kann es erst mal gar nicht glauben: Findus will doch tatsächlich ausziehen! Und das nur, weil er morgens um vier nicht im Bett rumhopsen soll. Findus ist empört! Sieht Pettersson etwa nicht ein, dass ein Kater, der nicht zum unbeweglichen Tattergreis mutieren will, seine tägliche Morgengymnastik machen muss? Dann hilft eben wirklich nur eins: Eine neue Behausung muss her! Und aus dem alten Plumpsklo auf dem Hügel lässt sich mit vereinten Kräften auch tatsächlich eine behagliche Behausung herrichten, in der Findus ab jetzt glücklich und zufrieden wohnen und hopsen kann. Oder etwa nicht?

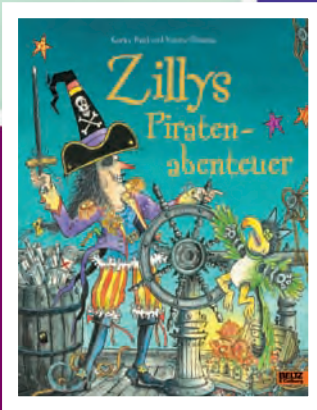
Die gewohnt detailreichen Bilder erzählen auch im neuen Abenteuer des Kultduos über die vergnügliche Umzugsgeschichte hinaus, es treiben wieder zahlreiche „Mucklas“ (die im Text nicht vorkommen) ihre Späße und alle bewegungshungrigen Kinder werden sich in den Kapriolen des frechen Katers mit Wonne wiederfinden. Zum Vorlesen, Betrachten, Erzählen, Nachspielen ...



*Nicht nur Findus hat das Bedürfnis nach Hampeln und Herumturnen. Auch viele Kinder bewegen sich lieber, anstatt nur still zu sitzen und zuzuhören. Die Geschichte lässt sich wunderbar mit kleinen Turn-, Dehn- und Streckübungen verbinden, die man vor oder nach dem Vorlesen gemeinsam absolviert. Dabei werden natürlich die Streckübung zum „Affenklettern“, die Schulterlockerung zum „Die Schildkröte schaut aus dem Haus“ und das Armkreisen zum „Flügelplattern“. Viele Ideen gibt's z. B. auf [www.spielefant.de](http://www.spielefant.de).*



*In den trubeligen Illustrationen der Pettersson-und-Findus-Bücher trifft man immer wieder auf die „Mucklas“. Das sind kleine, knuffige Wesen, die unter Petterssons Küchenfußboden ihre ganz eigene Welt haben. Ihre lustigen Unternehmungen kommen im Text überhaupt nicht vor! Man muss also genau hinschauen und sich die Geschichte zusammenreimen. Das liefert natürlich zahlreiche Erzähl- und Schreibanlässe ...*



Korky Paul / Valerie Thomas  
**Zillys Piratenabenteuer**

Beltz & Gelberg Verlag  
ISBN 978-3-407-79571-7  
30 S., € 12,95

Ab ca. 5 Jahren

So ein Leben müsste man haben! Hexe Zilly schaukelt mit ihrer Luftmatratze auf dem Pool hin und her – in der Hand ein kunterbuntes Mixgetränk. Und im Kopf? Eine tolle Idee für Vetter Kunos Geburtstags-Verkleidungs-Party: Zilly zaubert sich im „Stabumdrehn“ ein Piratenkostüm – und ihr schwarzer Kater Zingaro findet sich, peinlich berührt, in einer Papageien-Aufmachung wieder. So beginnt ein neues, zauberhaftes Abenteuer, das die beiden Freunde auf eine turbulente Schatzsuche schickt – natürlich mit den obligatorischen großen und kleinen Missgeschicken ...

Zilly und Zingaro stellen Leser und Vorleser nur vor ein einziges Problem: Man weiß gar nicht, welche der vielen Aktionsideen, die in den Illustrationen stecken, man zuerst in die Tat umsetzen soll. Kinder lieben die Reihe mit der skurrilen und kein bisschen niedlichen Heldin, die um sich herum herrliches Chaos veranstaltet und die Fantasie – „Abrakadabra!“ – beflügelt ...



*Sich verkleiden und in andere Rollen schlüpfen, macht nicht nur bei einer Geburtstagsparty Spaß. Tonpapier, etwas längere Holzstäbchen, Wolle, Glitzerstifte und ein paar Stoffreste genügen, um fantasievolle Masken herzustellen, die für eine Fotosession mit Handy- oder Tabletkamera genutzt werden. Ausgedruckt können die Ergebnisse dann auch zu neuen Geschichten zusammengesetzt und beschriftet werden.*



*Die Reise der bunten Piratentruppe kann auch als Vorbild für eine Schatzsuche im Lesclub dienen. Verteilt werden kleine Zettel mit Buchtiteln, Seiten- und Zeilenangabe. Dort verstecken sich dann nummerierte Lösungswörter, deren Anfangsbuchstaben die Fundstelle des „Schatzes“ verraten. Der kann z. B. aus einer beklebten Schachtel mit essbaren Goldmünzen oder einem in Goldfolie verpackten Buch bestehen. Sardinendosen dürften tatsächlich nur Zingaro erfreuen ...*



Jasmin Bliesemann (Hrsg.)

**Jede Menge Quatsch-Geschichten**  
von Astrid Lindgren, Christine Nöstlinger,  
Erhard Dietl, Kirsten Boie, Paul Maar u. a.

Oetinger Verlag  
ISBN 978-3-7891-5202-3  
256 S., € 19,99

Ab ca. 5-6 Jahren

Wer könnte den Reigen der Quatschgeschichten besser eröffnen als der Franz?! Der hat nämlich eine ganz besondere Beziehung zum Thema: Ihm hängt es zum Hals raus, dass seine manchmal-auch-nicht-beste-Freundin Gabi ihn mit Verachtung straft, bloß weil er ihre nervige Idee mit einer eigenen Quatsch-Geheimsprache doof findet. Wahrscheinlich hat sein Bruder, der Josef, eben doch recht: Die Gabi ist eine launische Laus. Allerdings kommt sie ohne den Franz halt doch nicht aus – und der schlägt als Kompromiss die „U-Sprache“ vor. Ullus klur? Dass daraus dann ein tränenreiches Wiedersehen der Mama vom Franz mit ihrer verschollenen Freundin wird, konnte keiner ahnen ...

Tipps für eigene Quatschsprachen, Wörterketten und Spiele gibt's zum Quatschabenteuer noch dazu. Und genauso viel zu lachen und zu spielen gibt's natürlich auch, wenn Pippi Langstrumpf in die Schule kommt.



*Das Stelldichein kultiger Kinderbuchfiguren ist ein wahrer Vorleseschatz! Und die vielfältigen, bebilderten Spielideen nach jedem Abenteuer lassen sich auch perfekt auf andere Geschichten übertragen – ob nun die Wörterkette mit Elementen der gerade gelesenen Erzählung, das gereimte Quatschrezept mit Zutaten, die den Helden gefallen haben, das Buchhelden-Porträtmalen mit verbundenen Augen oder (bei guten Nerven) das Erfinden von Schimpfwörtern, die zur Geschichte passen ...*



*Mehrere Geschichten bieten Steilvorlagen (und Anleitungen) für Bewegungsspiele. Die lassen sich z. B. sehr gut im Rahmen des alljährlichen Schulfestes einsetzen. Eine „Projektgruppe“ stellt vier bis fünf besonders attraktive Spiele aus den Vorschlägen zusammen, besorgt die nötigen Requisiten und übernimmt Organisation und Betreuung der Bücherspiele.*



Christian Dreller

*Haben Elefanten wirklich Angst vor Mäusen?  
Vorlesegeschichten zu den lustigsten Alltagsirrtümern*

Ellermann Verlag  
ISBN 978-3-7707-2375-1  
128 S., € 12,95  
Ab ca. 6 Jahren

Til und Ronja sind echte Besserwisser. Und darum kennen sie natürlich die perfekte Lösung für die Läusebekämpfung an Mamas Rosensträuchern: Marienkäfer! Sie haben nämlich im Kindergarten gelernt, dass die einen unstillbaren Appetit auf Läuse haben. Natürlich können sie Mamas irri- ge Annahme, dass die Punkte der Käferchen auf deren Alter hinweisen, ebenfalls entkräften. Offenbar gibt es eben viele Weisheiten, die eher Alltagsirrtümer sind – von der gar nicht wirklich vor- handenen Wut der Stiere auf die Farbe Rot über die vermeintliche Angst der Elefanten vor Mäusen bis zu der graus- lichen Vorstellung, dass beim Schielen die Augen so stehen bleiben ...

Unterhaltsam und informativ! Viele vermeintliche Naturgesetze halten sich hartnäckig in den Köpfen – und wer- den hier in Form von kleinen Vorlese- geschichten ausgehebelt. Da lässt sich Vorlese- und Lernspaß wunderbar verbinden ...



*Mit Alltagsweisheiten und -irrtümern wird wohl jedes Kind aufwachsen – ob es nun um Warnungen vor dem Verschlucken von Kaugummi oder die berühmte Biene, die nur einmal stechen kann, geht. Jetzt wird ermittelt, welche Weisheiten in den jeweiligen Familien weitergegeben werden. Und ob sie stimmen! Da kommt bestimmt eine originelle Sammlung zusammen.*



*Diese Aktion wird ggf. zu Hause vorbereitet. Jedes Kind schreibt vier witzige Infos aus beliebigen Themengebieten (Sport, Fernsehen, Computerspiele) auf, von denen nur eine stimmt. Dann werden die Aussagen A, B, C und D vorgelesen und die anderen müssen sagen, welche richtig ist. Wer die meisten Treffer hat, wird Rätselkönig und bekommt eine Medaille (z. B. ein Bonbon in goldfarbenem Papier an goldener Schnur) oder eine Urkunde mit Krone.*



Matthias Picard

*Jim Curious  
Reise in die Tiefen des Ozeans*

Reprodukt Verlag  
ISBN 978-3-943143-45-4  
52 S., € 20,00  
Ab ca. 6 Jahren

Ein kleines Haus am Meer, ein Leuch- turm und ... Bong! Bong! ein etwas tap- sig daherkommender Taucher in voller Montur. So beginnt die abenteuerliche Tiefsee-Expedition von Jim Curious. Optisch erinnert seine Ausrüstung an die der Helden von Jules Verne – und ähnlich fantastisch verläuft auch seine Reise. Die überwindet nämlich nicht nur Unterwasserschrott und führt ihn mit schönen, bizarren und auch furchter- regenden Meerestieren zusammen, sie öffnet ihm buchstäblich auch die Türen zu versunkenen Schätzen und Welten ...

Großformatig und mit faszinierenden 3 D-Effekten ausgestattet, benötigt diese besondere Reise keinen Text und keine weitere Ausrüstung als eine der beiden beiliegenden Spezialbrillen sowie eine große Portion Fantasie und Entdeckerfreude. Das Buch eignet sich zum gemeinsamen Betrachten, Erzäh- len und Geschichten-Erfinden, auch mit Kindern, deren Deutschkenntnisse noch nicht ganz so gut sind oder die wenig Erfahrung mit Büchern haben.



*Die 3 D-Effekte laden dazu ein, dreidimensionale Bastelarbei- ten anzugehen. So können die Kinder z. B. verschiedene fantasievolle Meeres- tiere malen, ausschneiden, auf Pappe kleben und dann so vor einer entspre- chend bemalten Kulisse arrangieren, dass ein räumlicher Effekt entsteht. Der Untergrund wird mit Kleber bestrichen, mit Sand bestreut und ggf. noch mit Urlaubsfundstücken ausgestaltet.*



*Die Tiere, die Jim Curious unter Wasser begegnen, gibt es alle auch in der Realität. Wer findet heraus, welche Bekanntschaften Jim macht und kann die Namen der Fische und anderen Lebewesen ermitteln? Hilfestellung gibt's in Tierlexika oder im Internet, z. B. auf der Kinderseite von [www.allesvommeer.de](http://www.allesvommeer.de). Dort gibt es neben Sachwissen auch Videos, Tonauf- nahmen und weiterführende Links. Mit dem Tablet kann die Entdeckungsreise auch gemeinsam unternommen werden.*

## Bilder- und Vorlesebücher



**William Joyce**  
*Die fliegenden Bücher des Mister Morris Lessmore*

Boje Verlag  
ISBN 978-3-414-82344-1  
56 S., € 14.99

Ab ca. 6 Jahren

Jeden Tag schreibt Morris Lessmore in sein ganz eigenes Buch. Alles, was ihm begegnet, was er sieht und was er sich erhofft. Allerdings kommt in seinen Plänen kein großer, dunkelgrauer Wirbelsturm vor – und genau der verändert eines Tages das Leben des schreibenden Bücherfreunds von Grund auf. Denn er trägt ihn – wie einst die kleine Dorothy im Zauberer von Oz – samt seinem Haus durch die Luft davon. Und lässt ihn ratlos zwischen den Trümmern in einer fremden Gegend zurück. Wie gut, dass gerade eine wunderhübsche Dame vorbeigeflogen kommt, die ihm eines ihrer fliegenden Bücher überlässt – und damit den Weg zu einem ganz besonderen, lebenslangen Leseabenteuer ebnet ...

Der oscargekrönte Kurzfilm über die Liebe zu Büchern überzeugt auch in der Bilderbuchvariante. Ausdrucksstarke Illustrationen und viele Anknüpfungspunkte für Buchaktionen machen den besonderen Reiz der kleinen Geschichte aus, die man auch perfekt mit der gleichnamigen spielerischen App kombinieren kann. Ein multimediales Leseabenteuer!



*Wer Bücher liebt, geht sorgsam mit ihnen um! Morris kümmert sich liebevoll um all die Bücher, die er in einem geheimnisvollen Haus angetroffen hat. Ein perfekter Anlass, um gemeinsam mit den Kindern den Bestand zu sichten, ggf. einzelne Titel mit einem Schutzumschlag einzubinden, zu reparieren, zu katalogisieren, neu zu ordnen oder sie mit selbst gestalteten Ex-Libris-Stempeln zu versehen. Dazu gibt es z. B. eine schöne Anleitung auf [www.kindernetz.de](http://www.kindernetz.de) (Stichwort Kartoffeldruck).*



*Die Bücher im Haus erzählen nach und nach ihre Geschichten. In der App-Variante kann man sogar den Anfang etlicher Klassiker im Stimmengemurmel unterscheiden. Oft ist ja schon der erste Satz ausschlaggebend für die Lesemotivation! Wer findet im Buchbestand den Titel mit dem spannendsten, gruseligsten, geheimnisvollsten oder lustigsten ersten Satz?*



**Constanze Spengler**

*Die Hexe, die sich im Dunkeln fürchtete*

Hinstorff Verlag  
ISBN 978-3-356-01556-0  
40 S., € 16.99

Ab ca. 6 Jahren

Was mögen die Dinge und Tiere auf den Einbandinnenseiten wohl miteinander zu tun haben? Eine Feder, ein Fledermausohr, eine rote Blume mit langer Wurzel, ein Kiesel, ein Haarbüschel und – eine Kröte. Der Hexe aus dem wind-schiefen Haus am Fuß der schwarzen Berge erschließt sich das auch erst beim Blick ins Nachschlagewerk, das Abhilfe gegen allerlei Übel verspricht. Sie muss all diese Dinge – und von der Kröte nur das Herz! – bei Neumond am Kreuzweg vergraben, um von einer recht unstandesgemäßen Angst befreit zu werden: der vor der Dunkelheit! Gesagt, getan? Nicht ganz – denn nicht nur die Kröte hat mit der Beschaffung der magischen Utensilien gewisse Probleme ...

Man kann der gefährdeten Kröte nur beipflichten: Märchen sind auch nicht mehr das, was sie mal waren! Und das ist gut so – jedenfalls, wenn die Neuschöpfungen mit so viel verquerem Wortwitz, biestigen Anspielungen und düster-komischen Bildern daherkommen wie dieses großartige Abenteuer.



*Warum soll sich eigentlich nur die Buchheldin einen Reim auf die Gegenstände im Buchvorsatz machen? Das können auch die Zuhörer – und zwar vor dem Vorlesen und mit ein bisschen „magischer“ Unterstützung. Diese besteht aus einer Glaskugel mit Zauberkraften (z. B. ein Briefbeschwerer oder eine Schneekugel), die nacheinander jedem Zuhörer auf die Sprünge hilft: Die Kinder streichen über die Kugel und murmeln einen geheimen Zauberspruch. Anschließend soll jeder ganz kurz erzählen, um was es in der Geschichte wohl gehen wird.*



*Das Rezept für ein magisches Allheilmittel zusammen zu stellen, macht auch Schreibanfängern Spaß! Das erste Kind schreibt (oder malt) eine Zutat mit Mengenangabe (z. B. eine Prise Spinnendreck) oben auf einen Zettel, der so gefaltet wird, dass man den Eintrag nicht mehr lesen kann. Das nächste Kind setzt seinen Rezeptbestandteil darunter usw. Am Ende wird die Zutatenliste vorgelesen.*

## Leseanfänger



**Salah Naoura**  
**Benno und das Mondscheinauto**  
S. Fischer Verlage, Reihe „Lesedetektive“  
ISBN 978-3-7373-3600-0  
32 S., € 7.99  
Ab ca. 6 Jahren

Eigentlich hätte Benno ja lieber ein neues Auto als ein neues Bett. Aber Mama hat dafür leider gar kein Verständnis. Und zum Glück ist der Bettenverkäufer – ein ehemaliger Rennfahrer – auch richtig nett. Zum Abschied hat er Benno noch einen Tipp ins Ohr geflüstert – und als der nachts in seinem neuen roten Bett dann tatsächlich auf den versteckten Knopf drückt, wird sein Bett zu einem echten Flitzer, mit dem Benno ein rasantes nächtliches Abenteuer erlebt ...

Der kleine Häwelmann reloaded! Die fantasievolle Traumgeschichte kann mit besonders schönen Illustrationen, kleinen Rätselfragen und extra großer Schrift punkten. Da kommen auch die allerjüngsten Leser und Mochtegern-Rennfahrer auf ihre Kosten.



*Träume sind Schäume?*

*Von wegen! Träume erzählen ganz viel über den, dem sie nachts den Schlaf rauben oder dem sie schöne Geschichten erzählen. Wer kann von einem spannenden, lustigen oder gar unheimlichen Traum berichten? Das ist ein Fundus von Geschichten, die – aufgeschrieben und illustriert – ein traumhaftes Buch ergeben.*



*Nicht nur Jungs*

*träumen von Rennautos und nicht nur Mädchen von romantischen Kutschen und weißen Pferden (auch wenn es meistens doch noch so ist ...). Aber Fahrzeuge mit besonderem Potenzial beflügeln auf jeden Fall die Fantasie. Aus Schuhkartons, Wellpappe, Konservendosen, Holzstäben, Tonpapier, Glitzerfolie und Farbe werden Autos, Raketen, Kutschen und Schiffe. Wem das zu aufwändig ist, der beschränkt sich auf einfallsreiche Gemälde oder Collagen aus Zeitschriftenseiten.*



**Ute Krause**  
**Minus Drei wünscht sich ein Haustier**  
cbj Verlag, Reihe „Minus Drei“ (Bd. 1)  
ISBN 978-3-570-15892-0  
80 S., € 9.99  
E-Book: ISBN 978-3-641-12944-6, € 8.99  
Ab ca. 6 Jahren

Ein Haustier? Das kommt bei der Dinosaurier-Familie Drei nicht in die Höhle! Und wenn es nach Mama Drei und Papa Drei geht, ist nicht einmal ein winziger Bronto oder ein klitzekleiner Flugsaurier drin – da kann Dinosaurierkind Minus noch so quengeln. Dabei ist die Begründung, er könne sich nicht richtig um ein Tier kümmern, ja wohl lächerlich! Minus Drei tritt den Gegenbeweis an und versucht sich als Sauriersitter – mit dem breiten Angebotsspektrum „Waschen, Fliegen, Spazieren gehen“. Doch schon der erste Auftrag in Form eines etwas streng riechenden T.Rex bringt den Nachwuchs-Tierpfleger an seine Grenzen ...

Die herrlichen Illustrationen erzählen für sich genommen schon viele witzige Geschichten. Doch erst die perfekte Balance zwischen Bildern und sehr unterhaltsamem Text macht dieses Erstleserbuch zum LeseEinstiegs-Knüller. Vorlesen lässt sich das Saurierabenteuer übrigens ebenso gut – und Fortsetzungen gibt es glücklicherweise auch schon.



*Welches Kind interessiert sich nicht für das Thema Haustiere? Und bestimmt gibt es da ganz verschiedene Wünsche. Doch was spricht für, was gegen bestimmte Tiere zu Hause? Da lohnt es sich bestimmt, kleine Steckbriefe mit Pro und Contra anzulegen. Infos gibt es z. B. auf [www.haustierratgeber.de](http://www.haustierratgeber.de). Vielleicht wird da so manchem erst bewusst, wie viel Verantwortung mit einem Tier nicht nur auf Minus Drei zukommen kann ...*



*Angesichts der Fülle von Dinosaurier-Titeln und der Beliebtheit des Themas (besonders bei Jungs) bietet sich auch einmal eine Dino-Motto-Party an. Dafür müssen Plakate gestaltet, Requisiten gebastelt und ein Spieleparcours geplant werden. Hier wird dann z. B. das Sackhüpfen zum Dinosaurierrennen, der Eierlauf wird mit gegabelten Stöcken absolviert und das Diplodocus-Wurstschnappen gewinnt der, der den längsten Hals machen kann ... Viele lustige Anregungen gibt's auf [www.kinderspiele-welt.de](http://www.kinderspiele-welt.de).*

## Leseanfänger



**Simone Klages**  
**Ede und die Erdmannbände**  
Moritz Verlag  
ISBN 978-3-89565-281-3  
96 S., € 10.95  
Ab ca. 6-7 Jahren

Tiger-Lillie, Ede, Mangu, Meerel und Su-Su: Das ist die Erdmannbände! Tiger-Lillie trägt immer getigerte Kleider, Mangu sammelt besonders schöne Wörter in seinem Wortschatzbuch, Meerel möchte Straßenmusikantin werden und die kleine Su-Su liebt ihr Kuscheltier Schabracki. Und Ede? Der möchte so gerne mit Mecki-Eko aus seiner Klasse befreundet sein. Doch die will nichts von ihm wissen, weil Erdmännchen angeblich immer gemein zu Geckos sind. Ob sie ihre Meinung nach dem aufregenden Abenteuer um einen falschen Opa, verspeiste Lieblingstiere und einen diebischen Schabrackenschakal wohl ändern wird?

Ungewöhnliche Illustrationen mit vielen schrägen Einfällen, spitzzahnige Helden mit jeder Menge Identifikationspotenzial für ganz unterschiedliche Leserinnen und Leser, kurze Kapitel und eine spannende Handlung werden Leseanfänger neugierig machen. Auch auf das Thema „Anders sein“ ...



*Der Erdmännchen-Opa verwandelt Edes Krabbeltiersammlung in wunderbar eklige Leckereien. Fallen den Kindern auch so verführerische Kreationen wie Maden-Honigbonbons oder Spinnenknusperkekse ein? Das beste – und gruseligste – Rezept wird mit einer Tüte Erdnusswürmer (O-Ton Opa) bzw. -flips prämiert.*



*Tiere für Edes Sammlung gibt es überall um uns herum. Wer weiß, wo sich Spinnen und Ohrwürmer am liebsten aufhalten und warum? Wohnen Kellerasseln wirklich im Keller und sind Silberfischchen echt aus Silber? Jedes Kind soll bis zur nächsten Stunde einen Steckbrief zu einem der Tiere in der Geschichte erstellen (Infos z. B. auf [www.naturdetektive.de](http://www.naturdetektive.de)). Zusammengeheftet wird daraus ein kleines Insektenlexikon, das noch mit eigenen Zeichnungen ergänzt werden kann.*



**Susan Niessen / Frédéric Bertrand (Ill.)**  
**Hilfe, ich bin ein Vampir**

Ravensburger Verlag, Reihe „Leserabe“  
ISBN 978-3-473-36441-1  
48 S., € 7.99  
Ab ca. 7 Jahren

Ganz schön gruselig! Wer will schon nachts von einem seltsamen Etwas gebissen werden? Da hat es Paul nicht einmal geholfen, dass er bei den seltsamen Geräuschen in seinem Zimmer schnell die Decke über seinen Kopf gezogen hat. Pauls Schwester Sanna mit ihrem Vampirtick, der sich in schwarzen Klamotten und blau geschminkten Augen äußert, hat ja wohl doch recht gehabt. Und jetzt bleibt ihm wohl nichts anderes mehr übrig, als nach einem bequemen Sarg zum Schlafen zu suchen und sich kulinarisch auf Blutwurstbrote zu beschränken. Oder doch nicht?

Die Erstlesergeschichte verbreitet mit dunkel-witzigen Illustrationen wohlige Schauerstimmung, ist in perfekte Blut-sauger-Spannungseinheiten aufgeteilt und regt durch farblich abgehobene Fragen die Leser zu eigenem Erzählen an.



*Vampirgeschichten liefern Steilvorlagen für Lesenächte oder Halloween-Lesepartys! Im Vorfeld müssen natürlich entsprechende Geschichten (siehe folgende Aktionsidee) gesucht, das passende Make-Up und Requisiten besorgt und stimmige Verpflegung organisiert werden. Blutwurst lässt sich für Vegetarier und empfindsame Gemüter auch ausgezeichnet aus Marzipan, Blockschokolade und Mandeln herstellen ...*



*Es gibt viele berühmte Blutsauger, Nachtgestalten, Hexen und Geister in Geschichten, sogar in Bilderbüchern. Für einen Überblick genügt ein kurzer Besuch in der Bibliothek. Dann werden einfache Stichwort-Steckbriefe erstellt und die Infos einzeln vorgelesen. Wer die fantastische Gestalt als erster errät, erhält einen Punkt, der Sieger oder die Siegerin ein Plastik-Vampir-Gebiss oder eine Tüte süße Gummi-Fledermäuse. Neugier auf die entsprechenden Geschichten gibt's gratis dazu!*

## Leseanfänger



Patrick Wirbeleit /  
Uwe Heidschötter

**Kiste**  
*Fluchtmücken und Wetterzauber*

Reprodukt Verlag  
ISBN 978-3-943143-97-3  
80 S., € 14.00

Ab ca. 7 Jahren

Mattis kommt mit einer großen Kiste voller Bastelkram bei seinen Großeltern am Meer an. Schließlich will er ja auch hier seine Erfinder- und Konstruktionsfähigkeiten unter Beweis stellen. Dass gleich am ersten Tag der Ferien wieder sein alter Freund Kiste und Herr Bartelstrunk ins Spiel kommen, war allerdings nicht geplant. Doch wenn man einen rekordverdächtig hohen Aussichtsturm am Strand konstruieren will, ist es sicher nicht verkehrt, wenn man den magischen Schlüssel zur Behausung des Magiers und seines Pappgesellen immer bei sich trägt ...

Auch das zweite Abenteuer rund um Mattis, den Tüftler, seinen umtriebigen Freund, den Pappkarton, und den leicht zerstreuten Magier ist bestes Lesefutter für Leseanfänger. Nur wenige Einzelbilder – in der Sprache des Comics sogenannte „Panels“ – pro Seite, knappe Texte und ruhige Bilder mit viel Witz im Detail überfordern auch leseunlustige Kinder nicht und können sogar mit verteilten Rollen gelesen werden.



*Wer möchte nicht auch so eine fantastische Kiste haben? Mit einfachsten Mitteln kann man sie anhand der Bilder nachgestalten – und dann z. B. zum Nachspielen einzelner Szenen, aber auch zum Aufbewahren von Bastelmaterialien für künftige Kreativstunden verwenden.*



*Der magische Gegenstand (vom Besen über den goldenen Schlüssel und den Zauberstab bis zur Glaskugel) kommt in zahlreichen fantastischen Geschichten vor und lässt die Helden meist in fremde Welten wechseln bzw. verleiht besondere Fähigkeiten. Welche Funktionen können die Kinder aufzählen und aus welchen Geschichten kennen sie sie? Welchen magischen Gegenstand würden die Kinder gerne selbst besitzen? Das Thema eignet sich auch gut für eine Vorlesestunden-Reihe „Einfach magisch“, für die eine Hitliste der Kinder die Themen bzw. Bücher vorgibt.*



Frauke Nahrgang

**Ritter Tobi und der kleine Drache Hoppla**

cbj Verlag, Reihe „Schau mal, wer da spricht!“  
ISBN 978-3-570-15655-1  
48 S., € 7.99

E-Book: ISBN 978-3-641-12800-5, € 6.99

Ab ca. 7 Jahren

Ein Ritter und ein Drache, die befreundet sind – gibt's das überhaupt? In diesem Fall schon. Denn als der Junge Tobi zuerst über den kleinen Drachen stolpert – Hoppla! – und dann auf den finsternen Ritter Schwarte trifft, beginnt ein Drachen-Ritter-Abenteuer, das die beiden nur gemeinsam bestehen können. Und durch das am Ende verhindert wird, dass Fürst Adalbert und die Burg Funkelstein Opfer eines hinterhältigen Plans werden. Gemeinsam sind der frischgebackene Ritter Tobi und der etwas zu wenig furchteinflößend geratene Hoppla eben einfach unschlagbar!

Die kleine (Vorlese)Geschichte setzt auf das Konzept „Dialog“ – sie besteht zum größten Teil aus wörtlicher Rede. Jedem Satz ist dann eine kleine Bildvignette zugeordnet, die den Lesern verrät, wer gerade an der Reihe ist. Die fröhlichen Illustrationen transportieren Inhalt und Textstimmung auch für alle, die mit dem Sinn entnehmenden Lesen noch ihre Probleme haben.



*Mit mehreren Kindern lässt sich aus der Rittergeschichte gut ein kleines „Lesestück“ machen. Bei mehr als drei Teilnehmern werden die Texte der einzelnen Figuren auf Zettel kopiert. Den erzählenden Text liest ein Erwachsener vor, der dann an den entsprechenden Stellen immer die vergrößerte und auf Pappe geklebte Vignette des jeweiligen Sprechers hochhebt. Da ist Aufpassen und Zuhören gefragt, damit der Einsatz stimmt. Falls mehr Kinder als Sprechrollen da sind, wird entweder abgewechselt oder es werden z. B. zusätzliche „Geräuschemacher“ eingesetzt.*



*Auf dieser Grundlage lässt sich mit wenig Aufwand ein Hörspiel aus der Geschichte entwickeln, das mit der Aufnahmefunktion von Handy oder Tablet gespeichert und ggf. nachbearbeitet werden kann. Wenn die Kinder Spaß daran haben, kann die Handlung natürlich auch noch musikalisch begleitet werden.*





Julia Boehme

**Conni und die wilden Tiere**

Carlsen Verlag,  
Reihe „Meine Freundin Conni“ (Bd. 23)

ISBN 978-3-551-55613-4

112 S., € 7.99

E-Book: ISBN 978-3-646-92603-3, € 5.99

Ab ca. 7 Jahren

Conni ist schwer enttäuscht! Da hat sie schon ihr Taschengeld investiert, um bei einem Preisausschreiben eine echte Safari in Afrika zu gewinnen – und dann bekommt nur ihr kleiner Bruder Jakob einen Buchpreis. Dabei wünscht sie sich doch schon so lange, endlich einmal richtig echte wilde Tiere zu sehen. Ob der Ausflug mit Oma und Opa in den Safari-Park wirklich das bietet, wovon Conni träumt? Doch dann wird alles viel aufregender als gedacht – und Conni hat nicht nur was zu lachen, als eine Giraffe Oma übers Haar schleckt, sie muss ihren Rucksack auch gegen einen frechen Affen verteidigen und eine nächtliche Rettungsaktion unternehmen ...

Viele Kinder, v. a. Mädchen, sind mit Conni aufgewachsen und verschlingen ihre Abenteuer geradezu. Das Tierabenteuer im neuen Band greift die Interessen und Wünsche der Altersgruppe auf, ist lesefreundlich gestaltet und lässt sich auch kapitelweise vorlesen. Vielleicht der Beginn von Lesespaß in Serie?



Eine Safari kann man auch im Garten, im Park oder bei einem gemeinsamen Ausflug in den Tierpark erleben. Ausgerüstet mit Notizbuch und ggf. Handy- oder Tabletkamera werden Tiere gesucht, entdeckt und festgehalten. Anschließend kann man im Tierlexikon oder im Netz (z. B. auf [www.nabu.de](http://www.nabu.de)) Wissenswertes über die Tiere zusammentragen.



Kinder lieben es, ihr Wissen unter Beweis zu stellen. Und ein Quiz liefert dazu die perfekte Gelegenheit. Sehr schöne Vorschläge für Tier-Quiz-Fragen findet man z. B. auf [www.schule-und-familie.de](http://www.schule-und-familie.de). Und Gewinnerin oder Gewinner erhalten dann eine aktuelle Kinderzeitschrift mit entsprechendem Schwerpunkt (Empfehlungen für Kinder- und Jugendzeitschriften sind z. B. unter [www.stiftunglesen.de/service/qualitaetssiegel/](http://www.stiftunglesen.de/service/qualitaetssiegel/) zu finden).



Christian Matzerath

**Das Supertalentier  
Lunas großer Auftritt**

Boje Verlag

ISBN 978-3-414-82359-5

192 S., € 12.99

E-Book: ISBN 978-3-8387-5214-3, € 9.99

Ab ca. 7-8 Jahren

Es ist zum Fühlerraffen! Das vorwitzige Bombardierkäfermädchen Luna erfährt von einer musikalischen Zikade, dass ein großes Casting ansteht: DST – Das Supertalentier! Doch das besondere Talent von Lunas großer Familie besteht biologisch bedingt nun mal aus ... Pupsen! Und das ist – laut der Lehrerin in Lunas Insektenschule – nicht gut für Augen und Nase. Dabei kann Luna auch noch etwas ganz anderes: Sie zaubert im Lichtstrahl fantastische Schattentiere. Doch ob sie die Gelegenheit erhält, ihr ganz eigenes Supertalent unter Beweis zu stellen?

In jedem Tier steckt ein Talent! Diese Botschaft pädagogisch umzumünzen dürfte nicht schwer fallen. Zumal, wenn sie so geschickt in einen Kokon aus witzig-chaotischer Geschichte, Anspielungen auf sehr reale Ereignisse, Hintergrundinfos aus der Natur und treffenden Illustrationen eingesponnen ist. Die Kapitel in perfekter Vorleselänge eignen sich zwar auch zum Selberlesen, aber das Vorlese- und Gestaltungspotenzial sind viel zu verlockend.



Von Talentwettbewerben und Castingshows hat wahrscheinlich jedes Kind schon gehört. Und jetzt gilt es, eigene, ganz besondere Talente zu zeigen! Allerdings etwas weniger reißerisch als in den Medien: mit Schachraden! Ein Kind nach dem anderen stellt nur mit Mimik, Gestik und Körpersprache etwas dar, was es besonders gut kann – es darf kein Wort und kein Laut geäußert werden. Die anderen müssen raten. Als Variante kann auch dargestellt werden, was man überhaupt nicht kann oder gerne können würde ...



Ein pupsender Käfer? Das ist doch bestimmt erfunden! Dass das keinesfalls so ist, ergibt z. B. eine Recherche auf [www.planet-wissen.de](http://www.planet-wissen.de). Dort werden unter „Besondere Käfer“ neben dem explosiven Bombardierkäfer auch noch andere Krabbeltiere vorgestellt. So trifft man dort auch auf einen Verwandten von Lunas Freund Johannes, der streng genommen kein Glühwürmchen, sondern ein Leuchtkäfer ist ...

## Fortgeschrittene Leser



Tjibbe Veldkamp / Kees de Boer  
**Bert und Bart und der Kuss der Zombies**  
S. Fischer Verlage,  
Reihe „Bert und Bart“ (Bd. 2)  
ISBN 978-3-7373-5068-6  
112 S., € 9.99  
E-Book: ISBN 978-3-7336-0035-8, € 9.99  
Ab ca. 8 Jahren

Dr. Eisenhart, der renommierte Hirnrenker und Wissenschaftschampion, hat eine schockierende Botschaft für Viola Frühlingshauch, die geplagte Mutter von Bert und Bart: Ihre Jungs sind ... Leser!!! Das kann natürlich nicht unbehandelt bleiben! Und so müssen sie ihre heiß geliebten Zombie-Comics abgeben – gegen das Versprechen, sie wiederzubekommen, sofern sie Dr. Eisenhart und ihre Mutter in einem sehr speziellen sportlichen Wettkampf schlagen. Der besteht aus so beinharten Übungen wie Zehenspitzenlauf durch den Wald, Kinderbowling (wörtlich genommen) oder Keulen-Schwingen. Die Jungs sind verzweifelt – und besinnen sich dann endlich auf die eigene Stärke.

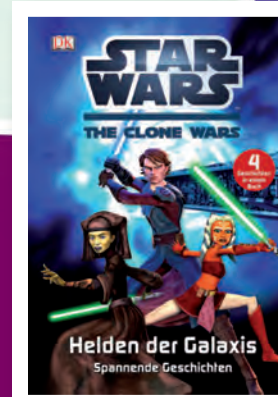
Auch Berts und Barts zweites Abenteuer geht wieder gnadenlos mit Jungsklischees, wertvollen pädagogischen Ansätzen und ... Erwachsenen ins Gericht. Und das so komisch, dass das Vorlesen durch ständiges Augenwischen erschwert wird! Also: Selberlesen!



Ein Zombie-Handbuch würde sicher jede Menge Leser finden. Vor allem unter den Jungs! Leider gibt es aber keins. Kein Problem: Mit eigenen Zeichnungen der grausigen Wesen, kleinen Steckbriefen und – erfundenen – Sachinfos hat man ganz schnell einen sehr individuellen Zombie-Ratgeber erstellt.



Der eisenharte Zombi-comics-Beschaffungs-Wettkampf liefert viele Bewegungsideen, die auch als Parcours für die Turnhalle zusammengestellt werden können. Da müssen nur fantasievolle Namen für klassische Übungen gefunden werden – vom Zombie-Rettungssprung (über die Matte) bis zur Überquerung des Gruselgrabes (auf dem Schwebelbalken) ...



Star Wars  
**The Clone Wars. Helden der Galaxis. Spannende Geschichten**

Dorling Kindersley Verlag  
ISBN 978-3-8310-2521-3  
192 S., € 8.95  
Ab ca. 8 Jahren

Wer ist der galaktische Anführer? Auf welcher Seite steht Captain Rex? Und von welchem Heimatplaneten stammt eigentlich Padmé Amidala? Wer jetzt nur (Raumschiff-)Bahnhof versteht, braucht dringend Basis-Infos zur computeranimierten Serie, die in der Welt von Star Wars spielt, aber eigenständig Geschichten aus diesem Universum erzählt. Wer also schon über Han Solo und Luke Skywalker hinaus ist und junge Star Wars-Fans mal so richtig beeindrucken möchte, der kann mit den Clone-Wars-Geschichten mit Sicherheit punkten ...

Wie die anderen Star Wars-Erstlesebücher setzt auch dieser Band auf den bewährten Mix aus kurzen Kapiteln in großer Schrift, Infokästen zu den Hauptfiguren und Themen wie „Die Macht“ oder „Geteilte Galaxis“, die auf Gefahren, Kampf und Helden schließen lassen. Hier werden lesefreundliche Aufmachung, viele Fotos, Action und Fachwissen verknüpft – das kommt besonders bei lesescheuen Jungs sehr gut an!



Durch seine bildreiche Aufmachung macht das Buch neugierig – und die Minigeschichten lassen sich ebenso wie die Infokästen sowohl eigenständig lesen als auch vorlesen. Am besten lassen sich anschließend die Erwachsenen etwas von den jungen Star Wars-Experten beibringen: Fragen wie „Wer ist eigentlich Yoda?“ oder „Wofür braucht man Droiden?“ verraten erschütternde Unkenntnis, der dringend abgeholfen werden muss ...



Gerade die Star Wars-Welt bietet sich für ein Quiz an. Im Internet findet man zahlreiche Beispiele, deren Fragen man vereinfachen und auf Kärtchen übertragen kann (sehr beliebt, auch bei Größeren, ist z. B. „Welcher Star Wars-Charakter bist du?“) Je nach erreichter Punktzahl erhalten die Mitspieler dann den Rang eines Padawan, Jedi-Ritters oder Jedi-Meisters und eine entsprechende Urkunde, deren Vorlage von den Kindern selbst gestaltet werden kann.



Cornelia Funke /  
Kerstin Meyer (Ill.)

*Emma und der Blaue Dschinn*

Dressler Verlag

ISBN 978-3-7915-0462-9

96 S., € 9,90

E-Book: ISBN 978-3-86272-293-8, € 7,99

Ab ca. 8 Jahren

Emma wohnt mit ihrer Familie gleich hinter den Dünen, direkt am Meer. Ihre vier Brüder finden, dass das Rauschen der Wellen wie das Gebrüll eines riesigen Seeungeheuers klingt – aber für Emma ist es das schönste Lied der Welt! Denn eines Nachts, als sie wieder einmal mit ihrem kleinen Hund Tristan am Strand sitzt und von wundersamen Ländern am anderen Ende der Welt träumt, macht sie die Bekanntschaft eines Blauen Dschinns. Der steigt aus einer angeschwemmten Flasche, heißt Karim und entschuldigt sich gleich einmal tränenreich für seine mangelnde Größe und Stärke. Die ist auf einen fehlenden Nasenring zurückzuführen, den ihm Sahim, der böse Gelbe Dschinn, geraubt hat. Und wer ist schon immun gegen das Unglück eines Flaschengeistes? Emma jedenfalls nicht!

Das märchenhafte Abenteuer verzaubert mit Witz, originellen Figuren, orientalisch farbenfrohen Illustrationen und besonderer Vorlesetauglichkeit (in Etappen!).



*Der Gelbe Dschinn lässt eine Armee von Spinnen und Skorpionen für sich arbeiten – Tiere, vor denen wohl nicht nur Emma gehörigen Respekt hat. Welche Lebewesen flößen den Menschen Angst und Schrecken ein? Und warum? Sind sie wirklich gefährlich oder sehen sie einfach nur eklig aus? Da hat wohl jeder Zuhörer sein spezielles Angsttier vor Augen. Und wenn jemandem gar nichts einfallen sollte: Unter [www.top10listen.de](http://www.top10listen.de) (Stichwort *Gefährlichste Tiere*) findet man ziemlich gruselige Vorschläge ...*



*Aus Flaschen lassen sich nicht nur Behältnisse für Dschinns herstellen. Sie eignen sich auch hervorragend für kreative Bastelarbeiten. So können z. B. orientalisch verzierte Kerzenhalter für eine schummerige Märchenstunde entstehen – aus schönen Flaschen in verschiedenen Größen und Farben, Goldkordel, Klebesteinchen, Transparentpapier und Kerzenresten bzw. Teelichtern.*



Andreas Schlüter

*Spieler gesucht!*

S. Fischer Verlage,  
Reihe „Fußball-Haie“ (Bd. 1)

ISBN 978-3-596-85633-6

96 S., € 7,99

E-Book: ISBN 978-3-10-402976-4, € 7,99

Ab ca. 8-9 Jahren

Soll Pedro sich wirklich trauen und eine Frage an Jérôme Boateng stellen? Vielleicht hat der gefeierte Fußballspieler und Ehrengast des Turniers beim Berliner FC Grau-Weiß ja eine Antwort auf das, was sich Pedro seit geraumer Zeit selbst fragt: Hat man überhaupt eine Chance, wenn man immer auf der Ersatzbank sitzt? Pedro traut sich – und die Antwort Boatengs bringt ihn auf eine kühne Idee: Er will selbst eine Fußballmannschaft zusammenstellen. Und die soll es dann mit den „Knödeln“, den muskelbepackten älteren Jungs, die den Sparrplatz beherrschen, aufnehmen ...

Das Team rund um Pedro bietet für jeden jungen Leser und Fußballfan eine Identifikationsfigur – ob das nun Max, der Turbostürmer, ist, Zacchi, der beste Keeper auf dem Bolzplatz, der etwas dickere Porky mit den speziellen Rugby-Qualitäten oder Mehmet, der Draufgänger mit der etwas zweifelhaften Ribéry-Narbe. Lesefreundlich gestaltet, mit zahlreichen Illustrationen, aktuellen Bezügen und Aktionsanlässen.



*Wie bei allen Fußballbüchern bieten sich auch hier die vielfältigen Ideen für Aktionen und informativen Links auf [www.kickenundlesen.de](http://www.kickenundlesen.de) an. Und für alle, die nach ganz unkomplizierten Anschlussaktionen suchen: Kickerstars lassen sich auch auf dem Pausenhof spielerisch ermitteln. Zum Beispiel beim Schnelldribbeln durch einen Hindernisparcours oder dem Schießen auf eine improvisierte Torwand (Markierungen mit entsprechender Punktzahl anbringen).*



*Über das Thema Fußball hinaus geht es in dem Buch auch um Freundschaft und Selbstbewusstsein. Welches Verhalten ist gefragt, wenn man sich in einem Team einbringen will? Wie geht man mit ganz unterschiedlichen Talenten oder auch Schwächen um? Was bedeutet eigentlich der ständig zitierte Spruch „Einer für alle – alle für einen“? Und hat schon einmal jemand Erfahrungen gemacht, die dazu passen?*

## Fortgeschrittene Leser



Luke Pearson  
*Hilda und der Mitternachtsriese*  
Reprodukt Verlag  
ISBN 978-3-943143-57-7  
44 S., € 18.00  
Ab ca. 9-10 Jahren

Ein einsames kleines Haus, umgeben von hohen Bergen, ein Wohnzimmer im warmen Lampenschein, viele Bücher und eine Mama, die heißen Tee bringt. Doch schnell stellt sich heraus, dass die Welt des Mädchens Hilda nicht ganz so idyllisch ist: Schon wieder liegt ein Brief des verborgenen Volks vor der Tür, das ganz offensichtlich etwas gegen die menschlichen Nachbarn hat. Und das nur wenige Zeit bzw. Seiten später zu drastischen Mitteln – sprich der Zwangsäumung per Überfall – greift. Doch Hilda will sich dem Druck der winzigen Bergbewohner nicht beugen – und außerdem muss sie einem einsamen Mitternachtsriesen beim Erfüllen seiner Bestimmung helfen ...

Ungewöhnlich, fantasievoll, poetisch – diese Graphic Novel bezaubert nicht nur junge Leser. Wie die originellen Figuren wechseln auch die Bilder zwischen winzig und ganzseitig raumgreifend – eine Gestaltung, die zusammen mit der märchenhaft-geheimnisvollen Geschichte ein ganz besonderes Leseerlebnis garantiert.



*Der Mitternachtsriese erkennt seine Heimat nach nur wenigen Jahrtausenden (!) nicht wieder. Wie mag es sich anfühlen, irgendwo ganz fremd zu sein? Was würden die Kinder vermissen? Wer könnte bei Problemen helfen? In vielen Geschichten geht es um das Thema „Fremdsein“ – und in der Realität werden wir täglich mit dem Thema konfrontiert. Spannende Infos gibt es z. B. auf Kindernachrichten-Seiten wie [www.tivi.de](http://www.tivi.de) (z. B. Stichwort „Flucht“).*



*Ein wichtiges Thema in Hildas Geschichte ist das Thema Größe! Größe ist nämlich relativ: Für Hilda ist das verborgene Volk ebenso winzig wie sie selbst es für den Mitternachtsriesen ist. Mittels Collagen aus Zeitschriftenartikeln lassen sich z. B. witzige Bilder mit verdrehten Größenverhältnissen gestalten. Und mit Handy- oder Tabletkamera lassen sich durch geschicktes Spielen mit Perspektiven Fotos machen, bei denen Häuser auf der Hand balanciert werden oder eine Brücke zwischen zwei Finger passt ...*



Jo Nesbø  
*Doktor Proktors Puspulver*  
Arena Verlag, Reihe „Doktor Proktor“ (Bd. 1)  
ISBN 978-3-401-06304-1  
240 S., € 12.99  
E-Book: ISBN 978-3-401-80081-3, € 10.99  
Ab ca. 9 Jahren

Wenn man Dinge so zwingend logisch herleiten kann wie Bulle, der winzige, aber extrem gewitzte Junge aus der Osloer Kanonenstraße – dann, aber nur dann, kommt man sofort darauf. Darauf, was ein leicht verrückter Professor, der aussieht wie ein Weihnachtsmann ohne Bauch, ein mysteriöses Pulver und eine schwarze Lederhose mit einem Hosenboden aus einer Art Fischernetz miteinander zu tun haben. Richtig: Es handelt sich um die Erfindung von ... Puspulver! Und dieser Knaller (im wahrsten Sinne) pustet das Leben von Bulle, seiner neuen Freundin Lise, der Riesenschlange Anna Conda und der ex-trafiesen Nachbarjungs Truls und Trym mal so richtig durch ...

Selten so gelacht! Das haben sich auch die Macher der norwegischen Verfilmung dieses Neu-Klassikers über ein besonders ... ähm, luftiges und lustiges Thema gedacht, die demnächst in die Kinos kommt. Aber das (Vor-)Lesevergnügen sollte man sich selbst und Kindern unbedingt vorher gönnen.



*Immer wieder wird in der Geschichte Doktor Proktors bahnbrechendes Werk „Tiere, denen du nie begegnen möchtest“ zitiert. Das liefert zahlreiche Erzähl- und Schreibanlässe: Es können individuelle Listen mit den Tieren erstellt werden, die einem am meisten Angst machen, es können gruselige Fantastiere gemalt werden oder man erstellt ganz neue Buchtitel bzw. Listen – von „Dingen, die man niemals essen würde“ über „Situationalen, in die man nie geraten möchte“ bis „Zehn Dinge, die man sich gerne mal trauen würde“ ...*



*Bulle ist eines der vielen literarischen Beispiele für „Klein, aber oho“. Wem fallen Figuren aus Märchen, Filmen, Kinderromanen, Comics etc. ein, die trotz mangelnder Körpergröße mit Witz, Einfallsreichtum und der Hilfe guter Freunde trotzdem oben auf sind? Die gemeinsame Recherche liefert viele Ideen für neuen Vorlesestoff!*



Irmgard Kramer  
*Sunny Valentine*  
Von Tropenvögeln und  
königlichen Unterhosen

Loewe Verlag  
ISBN 978-3-7855-7888-9  
176 S., € 10.95  
Ab ca. 9 Jahren

In fast jedem ordentlichen Märchen steht am Anfang ein Auftrag! Da müssen Reichtümer herbeigeschafft, Ehemänner gefunden, Drachen besiegt oder die Besitzerin eines Schuhs aufgetrieben werden. In diesem sehr neuzeitlichen Märchen muss die Heldin königliche Unterhosen beschaffen, die „Seine Herrlichkeit“ als Gegenleistung für die Einstellung feindseliger Aktionen verlangt. „Seine Herrlichkeit“ ist das alte Haus der Familie, das je nach Laune die Gardinenfarben ändert, Betten aus dem Fenster schleudert oder Essig aus dem Wasserhahn laufen lässt. Wenn seine Bedingungen jedoch nicht erfüllt werden ...

Da stehen der „Kwien“ die Löckchen zu Berge und David Beckham verliert die Nerven! Kein Wunder bei einer derart aberwitzig verwickelten Handlung mit zahllosen Anspielungen auf sehr reale Figuren und sehr märchenhafte Geschichten. Eine literarische Fundgrube mit hohem Unterhaltungswert ...



Wer findet am schnellsten die Fehler in den schwülstig-verdrehten Verlautbarungen des Hauses (das an einer seltenen Rechtschreibstörung leidet)? Texte kopieren, verteilen und auf Zeit korrigieren lassen. Siegerin oder Sieger erhalten einen Backinghäm-Päläs-Keks (fertige Cookies mit geschmolzener Schokolade und Goldperlen verziert!).



„Fulkankaninchen, Farnstabschrecke, Fergoldeter Flohkäfer“ ... Bei der „Sunny-Variante“ von Stadt-Land-Fluss werden auch eigenwillige Wesen in schräger Rechtschreibung akzeptiert. Bedingung? Es darf nicht mehr als ein Buchstabe ausgetauscht werden! Und der muss ähnlich klingen und wird entsprechend markiert.



Philip Reeve / Sarah McIntyre (Ill.)

*Schwupp und weg*

Dressler Verlag  
ISBN 978-3-7915-1702-5  
208 S., € 12.95  
E-Book: ISBN 978-3-86272-724-7, € 9.99

Ab ca. 9 Jahren

Achtung, Achtung! Dieses Buch könnte ungeahnte Risiken und Nebenwirkungen haben. Und so wird denn auch schon gleich zu Beginn darauf hingewiesen, dass die Autoren keinerlei Verantwortung übernehmen, z. B. bei Sauerstoffmangel durch zu tiefes Tauchen oder Seegrasaffen-bedingte Entführungen. Wer sich zumindest literarisch traut, wird mit einem Unter-und-Über-Wasser-Abenteuer belohnt, dass den 10-jährigen Oliver Crisp auf der Suche nach seinen entführten, entdeckerrwütigen Eltern mit einer pummeligen, kurzsichtigen Meerjungfrau und einer schlendernden Insel auf dem Weg zum großen Inselwettkampf, der Nacht der Meermähen, zusammenführt.

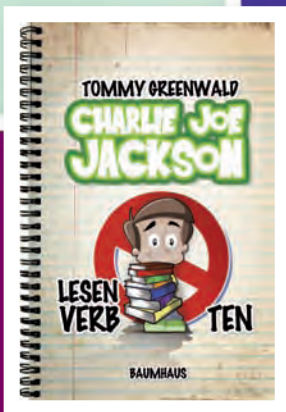
Die grandios verwickelte Handlung dieses Tiefsee-Märchens wird zusätzlich durch zahlreiche großformatige Illustrationen im Comic-Stil veranschaulicht. Sehr schräg, sehr komisch und sehr empfehlenswert. Auch zum Vorlesen!



Für die Herstellung geeigneter Requisiten für eine Geschichten-Kulisse (z. B. in einer „LeseKiste“, siehe auch zahlreiche Beschreibungen im Internet) braucht man praktisch keine Anleitung. Die Bilder liefern die besten Ideen zur Umgestaltung von Steinen in Inseln, von Farn in einen Tiefsee-Wald oder Glasflaschen in Tauchkapseln. Ein paar Muscheln, Treibholz, grüne Wolle, Schachteln, Silberpapier und Wasserfarben – fertig ist die Unterwasserwelt.



Auch das Thema „magische Meerwesen“ eignet sich bestens für eine Vorlese-und-Erzähl-Reihe anhand verschiedener Medien. Von der kleinen Meerjungfrau über das Piratenabenteuer bis hin zu Nemo.



Tommy Greenwald /  
J. P. Covert (Ill.)

**Lesen verboten!**

Baumhaus Verlag,  
Reihe „Charlie Joe Jackson“ (Bd. 1)

ISBN 978-3-8339-0182-9

239 S., € 12.99

E-Book: ISBN 978-3-8387-2531-4, € 9.99

Ab ca. 10 Jahren

Charlie Joe Jackson hat viele sehr besondere Fähigkeiten. Lesen gehört nicht wirklich dazu. Dabei hat er im Zusammenhang mit Büchern durchaus gewisse Fertigkeiten entwickelt: Losheulen auf Knopfdruck (wenn er nach dem Vorlesen selbst weiterlesen soll), Bücher mit extrem kurzen Kapiteln aussuchen (wenn er über seine Lesefortschritte berichten soll) oder gewinnbringendes Verhandeln (ein Eis gegen Buchzusammenfassung durch seinen Freund Timmy). Doch mit dem Beginn der 9. Klasse greifen alle noch so ausgefeilten Nichtlese-Strategien zu kurz – und Charlie Joe muss kreativ werden ...

Balsam auf die Seelen aller Nicht-so-gern-Leser – und eine sehr unterhaltende Lektüre für Buchliebhaber. Mit Witz, Frechheit und praxisorientierten To-do-Listen betreibt der Held sein Lesen-so-weit-wie-möglich-vermeiden-Projekt – natürlich nicht mit finalem Erfolg. Aufgelockert wird das Ganze durch Comic-Zeichnungen, das Layout ist auch für Lesemuffel attraktiv.



*Listen anlegen macht auch dann Spaß, wenn man gerne liest! So kann z. B. jedes Kind eine Top-5-Liste der Bücher, die man seiner Ansicht nach unbedingt gelesen haben sollte, anlegen – die häufigsten Überschneidungen werden auf eine gemeinsame Leseliste gesetzt. Oder: Fünf Ratschläge für alle, die am Lesen verzweifeln, die drei besten Tipps für Bücher mit nur wenig Text, die zehn coolsten Buchhelden aller Zeiten, die Hitliste der Bücher, die man immer schon lesen wollte, die aber noch nicht geschrieben wurden ...*



*Charlie Joe Jacksons gibt es überall. Und sie freuen sich sicher darüber, wenn begeisterte Leser ihnen knackige und spannende Kurzfassungen ihrer Lieblingsbücher anbieten. Eventuell sogar ohne Eis als Gegenleistung. Wahlweise können auch Punkte von 1 bis 6 für die Buchvorstellungen vergeben werden. Und aus dem Siegertitel wird dann vorgelesen!*



Zana Fraillon / Simon Swingler (Ill.)

**Haus des Grauens**

Kosmos Verlag,  
Reihe „Monstrum House“ (Bd. 1)

ISBN 978-3-440-13203-6

192 S., € 8.99

E-Book: ISBN 978-3-440-13775-8, € 5.99

Ab ca. 10 Jahren

Selbst im Hochglanz-Prospekt, den der Mann von der Schulbehörde Jaspers Mutter in die Hand drückt, sieht das Internat „Monstrum House“ Furcht einflößend aus. Und man muss sich auch noch für die ersten zwölf Monate fest verpflichten! Doch die Wahl hat Jasper ohnehin nicht: Wer in weniger als einem Jahr von drei Schulen geflogen ist, für den ist diese Schule für schwierige Kinder die letzte Option. Man hätte allerdings schon angesichts des „Schulbusses“ misstrauisch werden können: Wer fliegt schon mit einem speziellen Flugzeug ins Internat? Damit ist der Reigen rätselhafter und gefährlicher Ereignisse, die nun auf Jasper und seine neue Freundin Saffy zukommen, allerdings erst eröffnet. Denn das Hauptfach in der neuen Schule ist ... Monsterjagd!

Das ist allerbestes Lesefutter – auch für alle, die von langen Fließtexten noch überfordert sind. Kurze Kapitel, große Schrift, viele Abbildungen und eine wahrhaft reißerische Handlung sollten Motivation genug sein ...



*Mathe und Deutsch sind natürlich längst nicht so spannend wie die Fächerauswahl in Monstrum House. Welche Fächer würden sich die Kinder für ihre Schule wünschen? Welche Fertigkeiten sollten da vermittelt werden? Und wer käme als Lehrer bzw. Lehrerin in Frage? Jedes Kind erstellt einen kleinen Steckbrief seines Traumfachs.*



*Das Wappen von Monstrum House verrät schon einiges über die Zielsetzung der Einrichtung. Welches Wappen würde zum Leseclub passen? Mit Bleistift und farbigem Tonpapier werden Entwürfe gestaltet. Anschließend wird abgestimmt und ein Entwurf prämiert, der dann gemeinsam mit festem Karton, Farbe und Metallfolie ausgeführt wird und anschließend den Gruppenraum ziert.*



Sonja Kaiblinger  
*Von allen guten Geistern  
verlassen*

Loewe Verlag, Reihe „Scary Harry“ (Bd. 1)  
ISBN 978-3-7855-7742-4  
240 S., € 12.95

Ab ca. 10 Jahren

Ottos Freunde sind eventuell ein bisschen ungewöhnlich – sie sind nämlich ... Geister! Sir Toby haust zum Beispiel in Tante Sharons Staubsauger, was seiner Stauballergie gar nicht bekommt. Bert bewohnt den Kühlschrank und kann nur durch Alufolie vom Verzehr aller Vorräte abgehalten werden und Molly ist ein rundlich-freundliches Waschküchengepenst. So weit, so harmonisch. Doch wenig später ist der gesamte Radieschenweg in höchster Alarmbereitschaft: Ein Sensenmann sammelt direkt in der Nachbarschaft Seelen in Gurkengläsern ein – und wenig später wird die Geistergang auch noch entführt. Da sind Otto und seine Freunde in Bedrängnis ...

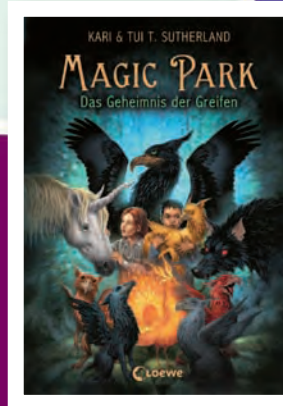
Aberwitzige Einfälle am Fließband, eine wirklich originelle Geschichte mit liebenswert-verrückten Figuren, eher Lach- als Gruselpotenzial, lesefreundliche Gestaltung, aufgelockert von stimmigen, kleinen Illustrationen: Bei dieser Verbrecherjagd ist überirdisches Lesevergnügen garantiert. Auch als Vorlesestoff über- oder besser: unterirdisch gut!



*Fledermäuse spielen in der gesamten Gruselliteratur eine wichtige Rolle. Warum ist das so? Was haben die geflügelten Nachttiere an sich, um diesen schlechten Ruf zu verdienen? Welche anatomischen Besonderheiten zeichnen sie aus? Wo kann man sie überhaupt treffen und was ist beim Umgang mit ihnen zu beachten? Spannende Infos gibt's z. B. auf [www.naturdetektive.de](http://www.naturdetektive.de).*



*Wer hat nicht schon einmal gedacht, dass etwas nicht mit rechten Dingen zugehen kann? Vielleicht steckt ja ein Kleiderschrank-, Schlechte-Noten-, Peinlichkeiten-, Streit- oder Wetterkapriolegeist dahinter! Wo könnte der hausen? Jedes Kind stellt mittels selbst gemaltem Bild und kleinem Steckbrief einen Geist vor, der ihm gelegentlich das Leben schwer macht. Ideen zur Bekämpfung sind natürlich willkommen!*



Kari & Tui T. Sutherland  
*Das Geheimnis der Greifen*

Loewe Verlag, Reihe „Magic Park“ (Bd. 1)  
ISBN 978-3-7855-7829-2  
320 S., € 14.95

Ab ca. 10 Jahren

Natürlich hätte Logan misstrauisch werden müssen, als er seine Katze Tinka völlig verstört im Schrank zwischen seinen Hemden findet. Doch eine Verbindung zwischen einem verängstigten Haustier und dem Fund golden schimmernder Federn vor seinem Bett herzustellen, ist schließlich auch nicht einfach. Und wer glaubt schon an ein Greifenbaby, das aus einem geheimen Park voller Fabelwesen ausgerissen ist? Nun ja, Logan schon! Der kann nämlich erstaunlicherweise im Kopf die Sprache dieser Tiere verstehen – und ist damit prädestiniert für ein magisches Abenteuer.

Mit einem Augenzwinkern, viel Spannung und jeder Menge fantastischer Ideen wird hier eine gelungene Fantasy-Geschichte erzählt, die Jungs und Mädchen gleichermaßen gefallen wird. Figuren bzw. Themen aus klassischen Sagen werden hier ebenso thematisiert wie z. B. die ganz alltäglichen Probleme eines Jungen, der sich in einer neuen Schule behaupten und Freunde finden will.



*Fabeltiere kommen auch, aber nicht nur, in klassischen Sagen vor. In vielen aktuellen Fantasyromanen und -spielen haben sie eine wichtige Funktion. Wer kennt Bücher, Filme oder Computerspiele mit Einhörnern, Drachen, Greifen oder einem Phönix oder weiß, in welcher Geschichte die Gans goldene Eier legt?*



*In den Einbandinnen-seiten gibt es eine Karte des magischen Parks. Diese Idee kann auch auf andere Bücher übertragen werden! Wer nicht so gerne recherchiert oder vorliest, kann vielleicht besonderes gut zeichnen – und erstellt nach dem Lesen einer Geschichte einen Lageplan mit allen wichtigen Schauplätzen. Besonders schön wird das natürlich, wenn man bei Fantasygeschichten auch noch auf eine altertümliche Schrift zurückgreift und evtl. auf Pergament oder sepiafarbenem Papier zeichnet. Anregungen gibt's in „Schreib mal!“ (siehe S. 55).*



Antje Herden

*Julia und die Stadtteilritter*

Tulipan Verlag

ISBN 978-3-86429-186-9

200 S., € 12.95

E-Book: ISBN 978-3-86429-209-5, € 9.99

Ab ca. 10 Jahren

Na gut, Julia ist ein bisschen die Außenseiterin in ihrer Klasse. Sie hat kein i- oder sonstiges Phone und stopft auch ihren BH nicht mit Taschentüchern aus, wie die Klassenkönigin Verena. Und ähnlich außen vor fühlt sie sich zunächst auch, was das neue Klassenprojekt angeht. Da soll sich jede Gruppe für etwas Gemeinnütziges oder Umweltbezogenes engagieren. Hä? Und vor allem: welche Gruppe?? Doch dann hat Julia einen Geistesblitz – und nur wenig später stehen ausgerechnet der ziemlich eingebildete Paul, der verfressene Mike, Besserwisser Alexander und der lange Lulatsch Ingo bei ihr auf der Matte. Ob die wohl den Ansatz raffen, im Viertel denen zu helfen, die es brauchen? Doch schon bald müssen die fünf ihre verwickelten Fälle durchnummerieren und entdecken ungeahnte Talente ...

Klassischer Bandenroman, der das beliebte Thema mit aktuellen Bezügen aufpeppt, sehr unterschiedliche Charaktere vorstellt und sich für Jungs und Mädchen eignet.



*Die Stadtteilritter stellen am Ende des Buchs in einer Präsentation ihre Ideen und Ziele vor. Das kann man natürlich gut auf den Leseclub übertragen! Am Computer, auf dem Tablet oder ganz klassisch anhand einer Collage stellen die Kinder ihre Motive vor, beim Leseclub mitzumachen: mit Begriffen in künstlerisch verfremdeter Schrift, Fotos, Ausschnitten aus Zeitungen, Zitaten aus den Lieblingsbüchern.*



*Kinderbanden bestehen immer aus einer Ansammlung sehr unterschiedlicher Typen – ob nun bei „Emil und die Detektive“, den drei ??? oder den Fünf Freunden. Welche Typen kommen da vor? Ist das realistisch? Welche Charaktere fehlen möglicherweise bei den Stadtteilrittern?*



Fabian Lenk

*1000 Gefahren im alten Rom*

Ravensburger Verlag,

Reihe „1000 Gefahren“ (Bd. 2)

ISBN 978-3-473-52498-3

128 S., € 4.99

Ab ca. 10 Jahren

**Achtung:** Bei diesem Buch lauern zwischen den Seiten allerlei Gefahren! Und falsche Entscheidungen können Leser im Handumdrehen mit finsternen Verbrechern und skrupellosen Verschwörern konfrontieren. Daher sollte man sich gut überlegen, ob man als Tagelöhner im Jahre 9 nach Christus in einem finsternen Keller gehorchen oder Gegenwehr leisten soll, wenn einen unvermittelt jemand von hinten packt. Denn davon hängt ab, wo man weiterliest – und wohin einen das Schicksal führt ...

Das interaktive Konzept des Buches macht den besonderen Reiz aus: Immer wieder werden am Kapitelende verschiedene Entscheidungsmöglichkeiten vorgestellt – und die Seitenzahl, unter der man dann weiterliest. So kann man Soldat oder Gladiator werden, sich in den Kampf werfen oder fliehen, einen Verdacht äußern oder ihn verschweigen – mit direkten Folgen auf den Verlauf der Geschichte. Sehr spannend, nicht nur für Jungs, die vor langen Fließtexten zurückschrecken!



*Das Thema Rom bietet zahllose Möglichkeiten, sich mit historischen Ereignissen, spannenden Persönlichkeiten oder Geschichten auseinander zu setzen. Auf dem Buchmarkt – und in der Bibliothek – gibt es viele aufwändige Sachbücher, die sich mit dem Thema beschäftigen. Spannende Anregungen für Spiele, Gespräche und Schreibanlässe findet man auch auf [www.kinderzeitmaschine.de](http://www.kinderzeitmaschine.de) unter dem Stichwort „Rom“.*



*Alternative Handlungsstränge regen die Fantasie an. Beim Vorlesen sollte man daher immer wieder an spannenden Stellen unterbrechen und die Kinder fragen, wie es weitergehen könnte. Vielleicht gefällt die selbst ausgedachte Handlung den Zuhörern ja sogar noch besser?! Dann lohnt es sich, sie aufzuschreiben. Und wer sagt, dass man eine Geschichte immer zu Ende lesen muss? Der Ansatz „Fortsetzung folgt nicht“ hat schon viele Kinder veranlasst, doch mal das Buch zur Hand zu nehmen ...*





**Rüdiger Bertram**  
**Operation Deep Water**

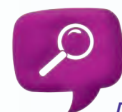
Oetinger Verlag,  
Reihe „Die Jungs vom S.W.A.P.“ (Bd. 1)  
ISBN 978-3-7891-2021-3  
240 S., € 12.00  
**E-Book:** ISBN 978-3-86274-115-1, € 8.99  
**Ab ca. 10 Jahren**

Eigentlich wollten Tim, genannt „The Brain“, und Bob, dessen Beiname „Faust“ sich nicht etwa auf klassische Bildung bezieht, nur eine Dose Ravioli warm machen. Ganz harmlos also! Und wer hätte schließlich vorhersehen können, dass die Dose auf der glühend heißen Kühlerhaube eines Leichenwagens in die Luft gehen und auf der Windschutzscheibe eines Sportwagens landen würde? Die Folgen? Eine gerammte Plakatwand, ein mumienmäßig eingewickelter Verletzter in einer ominösen Krankenstation und ein nicht ganz freiwilliges Treffen der beiden Übeltäter mit einer mysteriösen Dame namens Angela Steel oder S.W.A.P. 0013 ...

Die actionreiche Jungagenten-Story bietet rasantes Tempo, eingestreute Comic-Passagen, Helden mit viel Identifikationspotenzial für Jungs, Anspielungen auf Genre-Klassiker und reichlich trockenen Humor. Eine sehr abgebrühte weibliche Heldin ist ebenfalls im Angebot ...



*Nicht nur der Agentenalltag wimmelt von rätselhaften Abkürzungen. Heißt S.W.A.P. nun „Special Weapon Action Program“ oder vielleicht doch eher „Sehr wenig absolute Profis“? Die jungen Leser erfinden Abkürzungen für verschiedene mögliche Folgeaufträge der beiden Freunde, die dann von den anderen entziffert bzw. erraten werden müssen. A.S.K.O.? (Alles soweit klar, oder?)*



*Der Bösewicht der Geschichte lässt mit einer geheimen Waffe die Wasservorräte der Erde verschwinden. Wo befinden sich die größten Wasservorkommen? Welches ist der größte Ozean, See, Fluss auf den einzelnen Kontinenten? Da kommen ein Atlas oder ein Globus ins Spiel. Und über Gewässerschutz kann man anschließend auch noch diskutieren.*



**Frank M. Reifenberg / Gina Mayer**  
**Die Schattenbande legt los**

Bloomoon Verlag  
ISBN 978-3-7607-9936-0  
240 S., € 12.99  
**E-Book:** ISBN 978-3-7607-9987-2, € 10.99  
**Ab ca. 10 Jahren**

Berlin, in den 1920er Jahren. Die begnadete Taschendiebin Klara, der gewiefte Pläneschmied Otto, Paule, der Erfinder, und die kleine Lina hausen in einer ehemaligen Schreinerei und halten sich mehr schlecht als recht mit kleinen Gaunereien über Wasser. Immer gejagt von der Polizei, allen voran vom dicken Wachtmeister Ettliger. Als eine russische Großfürstin ermordet wird, tappt Paule in eine Falle, die ihn als Hauptverdächtigen dastehen lässt. Nun sind Verbündete wie die rätselhafte Madame Fatale, der Reporter Billy Barakuda und Muttschen Pieper gefragt, die den Freunden helfen, die verwickelten Zusammenhänge zwischen dem Mord, einem geflüsterten „Soljanka“, den Tränen der Zarin und den unheimlichen russischen Agenten zu klären ...

Kästner lässt grüßen! Mit viel Witz, überraschenden Wendungen, eingestreuten Zeitungsartikeln und Illustrationen spricht der erste Band der spannenden und nostalgischen Bandengeschichte auch Lesemuffel an.



*Armut ist Ausgangspunkt vieler Geschichten. Nicht nur die Mitglieder der Schattenbande wissen oft nicht, wie sie an Essen und einen Schlafplatz kommen sollen. Auch in zahlreichen Märchen und Kinderbüchern wollen die Helden dem alltäglichen Elend entfliehen. Wer kennt solche Geschichten? Und was bedeutet Armut heute? Auf [www.kindernetz.de](http://www.kindernetz.de) findet man gut aufbereitete Infos zum Thema.*



*Im Roman finden sich auch zahlreiche Zeitungsmeldungen. Das ist ein spannender Ansatz, um sich selbst als Reporter und Geschichtenschreiber zu betätigen. Allerdings zäumt man dabei das Pferd von hinten auf. Zu (möglichst spannenden oder witzigen) Schlagzeilen und Überschriften von Zeitungsartikeln, die vorab gesammelt und mitgebracht werden, sollen Geschichten erfunden und evtl. aufgeschrieben werden. Danach wird mit der tatsächlichen Meldung verglichen ...*



**Frauke Scheunemann**  
**Ein Kater in geheimer Mission**  
 Loewe Verlag, Reihe „Winston“ (Bd. 1)  
 ISBN 978-3-7855-7780-6  
 240 S., € 12.95  
 E-Book: ISBN 978-3-7320-0003-6, € 9.99  
 Ab ca. 11 Jahren

Wenn er gewusst hätte, wie schwierig es ist, ein Mädchen zu sein! Dann wäre Winston doch viel lieber der wunderschöne, schlaue und nur ein kleines bisschen verwöhnte Rassekater geblieben, der sich auf seinem gemütlichen Sofa in der Hochallee 106 a von seinem Besitzer, Professor Hagedorn, etwas Unterhaltsames über Quantenphysik vorlesen ließ. Nun aber steckt er in der Haut der 12-jährigen Kira! Die Tochter der neuen Haushälterin muss mit einem fremden Land, Zickenalarm in ihrer Klasse, ständigen Geldsorgen und dem widerwärtigen Exfreund ihrer Mutter zurechtkommen. Oder vielmehr: musste. Denn jetzt steckt ja Winston in ihrer Haut! Man sollte eben gut überlegen, bevor man bestimmte Wünsche äußert ...

Ach, du heilige Ölsardine! Die originelle Körpertauschgeschichte thematisiert durchaus ernste Kinderprobleme. Die Katerperspektive ermöglicht dabei ganz neue und überraschende Blickwinkel. Ein leichtes Lesevergnügen mit viel Potenzial für Gespräche.



*Wie sähe die Geschichte wohl aus einem anderen Blickwinkel aus? Wie würden Kiras Mutter oder ihre eingebildeten Klassenkameradinnen die Ereignisse kommentieren? Darüber lässt sich sowohl diskutieren als auch schreiben. Und ein bisschen Gefühl dafür, wie bestimmte Sprüche oder Aktionen auf andere wirken, gibt's gratis dazu.*



*Die Grundidee des Romans lässt sich auch sehr gut für eine Vorstellungsrunde mit neuen Leseclub-Mitgliedern nutzen. Jeweils zwei Kinder erzählen sich etwa eine Viertelstunde lang etwas über ihren persönlichen Hintergrund, ihre Hobbys, ihre Lesevorlieben etc. Dann stellen in der folgenden Runde alle den Nachbarn oder die Nachbarin in der Ich-Form vor. Auf diese Weise entstehen schnell Kontakte und mögliche Scheu oder Vorbehalte werden abgebaut.*



**Lene Kaaberbøl**  
**Die Feuerprobe**  
 Hanser Verlag, Reihe „Wildhexe“ (Bd. 1)  
 ISBN 978-3-446-24173-2  
 160 S., € 12.90  
 E-Book: ISBN 978-3-446-24282-1, € 9.99  
 Ab ca. 11 Jahren

Clara ist geschockt: Mit einem Satz ist der große schwarze Kater auf sie zugesprungen. Und hat ihr tiefe, blutende Kratzer genau zwischen den Augenbrauen zugefügt. Trotzdem versteht Clara die Reaktion ihrer Mutter nicht: Sie verhält sich, als ob gerade ihre Welt untergegangen sei. Und auch Tante Isa scheint ratlos. Wenig später treffen Clara und ihr Freund Oscar mitten in der Stadt auf eine Nebelwand – und nur Clara sieht das unbeschreibliche, grauenerregende geflügelte Wesen, das bedrohlich irgendetwas von „Hexenkind“ zischelt. Anschließend wird alles dunkel. Nun bietet Tante Isas abgeschiedenes Häuschen mitten im Wald Schutz, und die Wildtiere öffnen Clara den Zugang zu einem Geheimnis, das sie eigentlich nie erfahren sollte ...

Die klare Sprache, die gekonnte Verbindung aus Kinderalltag und fantastischer Welt, die spannende Handlung und der Start eines Mehrteilers: Das alles spricht für dieses besondere Fantasy-Buch aus Dänemark.



*Clara entdeckt, dass sie die Sprache der Tiere sprechen kann. Wie aber klingt Tiersprache tatsächlich? Mit ein bisschen Übung kann man z. B. Vogel- oder Wildtierstimmen auseinanderhalten, mit etwas Fantasie eine Botschaft darin hören. Auf [www.geo.de](http://www.geo.de) kann man beim Natur-Wissenstest „Tierstimmen“ ein kleines Quiz mit 15 Fragen absolvieren – und dabei ggf. versuchen, hinter den einzelnen Stimmen einen Sinn zu entdecken.*



*Bei jedem Teil der Feuerprobe, die Clara absolvieren muss, geht sie an ihre Grenzen. Das Thema „Mutproben“ liefert viel Gesprächsstoff und bietet sich auch als Erzähl- und Schreibanlass an. Was erfordert besonderen Mut? Muss man dafür immer Stärke und Überlegenheit zeigen? Die Kinder können ihre Ideen aufschreiben, malen, oder ihre Geschichte auf den Voice-Recorder des Handys oder Tablets sprechen.*



Gary Paulsen

*Allein in der Wildnis*

Carlsen Verlag

ISBN 978-3-551-35224-8

160 S., € 5.99

E-Book: ISBN 978-3-646-92011-6, € 4.99

Ab ca. 11 Jahren

Die Situation hat etwas Surreales – und doch weiß der 13-jährige Brian ganz genau, dass dies die Realität ist und sein Leben in wenigen Sekunden vorbei sein kann. Noch hält sich der kleine Sportflieger hoch in der Luft, über den endlosen Wäldern Kanadas – sattgrüne Weiten, silbern blinkende Seen und Flüsse, so weit man blicken kann. Und neben ihm ein lebloser Pilot, der gerade einen Herzinfarkt hatte. In diesem Moment endet Brians Kindheit, enden die quälenden Gedanken rund um die Trennung seiner Eltern – und nach der schier unglaublichen Landung mitten in der Wildnis beginnt ein gnadenloser Überlebenskampf. Die Natur erweist sich dabei als ebenso unerbittlich wie großzügig.

Die moderne Robinsonade thematisiert ein Abenteuer, das vor allem Jungs ansprechen wird: den Überlebenskampf, der den Willen, die Kraft, den Einfallsreichtum, aber letztlich auch die Demut des Helden bis zum Äußersten herausfordert. Leicht zu lesen, sehr spannend, authentisch und ohne jedes Pathos!



Viele junge Leser und Filmfans werden ähnliche Geschichten aus Büchern oder Hollywoodfilmen kennen und immer wiederkehrende Elemente finden – auch wenn es da meist eher um Schiffbrüchige auf einer einsamen Insel geht. Ob Robinson Crusoe, Tom Hanks in „Verschollen“, Ralph in „Herr der Fliegen“ oder Jack in der Kultserie „Lost“ – sie alle werden auf sich und ihre elementarsten Bedürfnisse zurückgeworfen. Was wäre für die jungen Leser die größte Herausforderung in einer solchen Situation?



Brian kann nach der Notlandung auf einige wenige nützliche Gegenstände zurückgreifen, die ihm beim Überleben helfen. Gemeinsam werden nun Informationen über die kanadischen Wälder, ihre Pflanzen und Tiere recherchiert ([www.geo.de](http://www.geo.de), Stichwort: „Leben wie Indianer“). Jedes Kind darf dann eine Liste mit fünf Gegenständen erstellen, die es für eine entsprechende Situation nutzen dürfte.



Marliese Arold

*Edgar und die Schattenkatzen*

Thienemann Verlag

ISBN 978-3-522-18328-4

304 S., € 12.95

E-Book: ISBN 978-3-522-61018-6, € 11.99

Ab ca. 11 Jahren

Im London des 19. Jahrhunderts ging es wohl nicht selten ziemlich düster zu. Doch an abgründiger Schwärze sind die Pläne des undurchsichtigen Mr. Silver zweifellos nicht zu schlagen: In einem grausamen Pakt hat er niemand Geringerem als dem Teufel die Lieferung von 999 Seelen zugesagt. Ausgerechnet der unbedarfte junge Kater Edgar läuft dem Sensenmann auf der Suche nach einem neuen Zuhause über den Weg – und ist plötzlich eines seiner neun Leben los. Wie gut, dass er auf die Hilfe des kampferprobten Straßenkaters Algernoon und der bezaubernden und belesenen Antiquariatskatze Leyla setzen kann. Denn der Kampf gegen Mr. Silver und seine mörderische Schattenkatzenarmee ist gnadenlos ...

Kurze Kapitel, eine sehr lesefreundliche Aufmachung, gruselige Spannung und tierische Helden mit Witz: Der packende Fantasykrimi spricht Jungs und Mädchen an und lässt sich auch gut in Etappen vorlesen.



Katzen sind rätselhaftere Tiere und haben schon zur Zeit der Pharaonen die Fantasie der Menschen beflügelt – als Unheilsboten, Glücksbringer oder gar Wesen mit göttlichen Kräften. Woher stammen diese Mythen? Wer glaubt heute noch an Flüche und Unglücksvorboten? Und welche Erfahrungen haben die Kinder mit den Tieren? Interessante Fakten findet man z. B. auf [www.planetwissen.de](http://www.planetwissen.de).



Katzen spielen in Literatur und Medien eine wichtige Rolle. Welche Geschichten kennen die Kinder, in denen Katzen eine Hauptrolle spielen (von den klassischen Märchen bis zu den Warrior Cats)? In einer Abstimmung wird ermittelt, welche Katzensgeschichten in der nächsten Zeit gemeinsam gelesen werden sollen.



**Kei Ishiyama**  
**Grimms Manga**

Tokyopop Verlag  
Band 1: ISBN 978-3-86719-328-3  
Band 2: ISBN 978-3-86719-482-2  
168 bzw. 176 S., je € 14.00

**E-Book:**  
Band 1: ISBN 978-3-8420-0824-3  
Band 2: ISBN 978-3-8420-0825-0  
je € 4.99

Ab ca. 11-12 Jahren

Bei Grimms Märchen fühlen sich viele erwachsene Leserinnen und Leser auf sicherem Terrain: Rotkäppchen, Rapunzel oder Hänsel und Gretel begleiten uns schließlich meist seit unserer frühen Kindheit. Doch nicht jeder findet in eine Manga-Version der märchenhaften Klassiker hinein! Das mag an der „verkehrten“ Leserichtung liegen, an die man sich allerdings schnell gewöhnt. Ein zipfelhaariges (Halb-)Wölfchen, das sich in ein kulleräugiges Rotkäppchen verliebt, einen männlichen Rapunzel oder einen extrem eitlen Hänsel verkraften dagegen mangaversierte Leser sicherlich leichter. Wenn man sich dann aber einmal in die hemmungslos und mit ordentlich Ironie gegen den Strich gebürstete Manga-Märchenwelt eingelese hat, machen die zahlreichen witzigen Anspielungen, die flapsige Sprache und die ganz neu interpretierten Botschaften richtig Spaß.

Kei Ishiyamas Grimm-Variationen bieten zahlreiche Anlässe zur Beschäftigung. Vielleicht verhelfen sie sogar zu einem ganz neuen Blick auf die Märchenwelt?!



*Wer findet die Unterschiede? Die Kinder vergleichen die Manga-Märchen mit den klassischen Vorlagen, insbesondere die Darstellung der Charaktere. Kennen überhaupt alle die Grimm-Fassung? Ansonsten wäre das natürlich der perfekte Anlass für eine märchenhafte Vorlesestunde, nach der dann über Lieblingsversionen diskutiert werden kann. Mal sehen, wer da die besten Argumente anbringt ...*



*Märchen und märchenhafte Geschichten lassen sich auf vielfältige Art und Weise präsentieren. Eine kleine Recherche bringt verschiedenste Versionen zu Tage: Als Manga, als Comic, als Lied, als Theaterstück, als Hörspiel, als App (z. B. „Aschenputtel“ im Carlsen Verlag). Dadurch angeregt, können die Kinder z. B. ein Märchen eigenständig präsentieren, ob nun nacherzählt, in Bildern, als Scharade oder als kleiner Film. Mit dem Tablet oder Smartphone kann man Ton- und Bildaufnahmen der Ergebnisse festhalten.*



**Robert Muchamore**  
**Der Agent**

cbt Verlag, Reihe „Top Secret“ (Bd. 1)  
ISBN 978-3-570-30184-5  
384 S., € 8.99

**E-Book:** ISBN 978-3-641-11999-7, € 7.99

Ab ca. 12 Jahren

Stell dir vor, du wachst auf und befindest dich plötzlich in einem Camp für jugendliche Geheimagenten! Unglaublich? Stimmt! Aber trotzdem ist es genau das, was dem 12-jährigen James passiert ist, der nach dem Tod seiner Mutter im Heim gelandet und dort eher unrühmlich aufgefallen war. Nach einigem Zögern tritt er die Grundausbildung an, die alle Agenten des CHERUB absolvieren müssen. Die ist nichts für zart Besaitete – aber ein Top-Agent muss nun mal mit Herausforderungen und Gefahren umgehen können. Trotz einiger Schwächen – James kann z. B. nicht schwimmen! – besteht er die knallharten Tests, lernt seine Mit-Agenten näher kennen und wird gleich in den ersten Missionen auf ernsthafte Proben gestellt ...

Ein so dickes Buch? Für Lesemuffel? Die spannende Agenten-Reihe hat inzwischen zahllose Fans, die heilfroh sind, dass es ausreichend Folgebände gibt. Ein explosiver Mix mit viel Action, der (nicht nur) Jungs gefällt!



*Da gibt es dieses Mal wahrscheinlich auch für die Betreuer etwas zu tun! Wer kann die meisten Action-Helden nennen – aus Büchern, Fernsehserien oder Computerspielen? Die Kenntnis kultiger Figuren ist nämlich auch hilfreich, wenn man die zahlreichen Anspielungen verstehen will. So heißt z. B. der Kampfsportlehrer Bruce Norris! Aber natürlich kann man auch mit Herkules dagegenhalten ...*



*Eine Agenten-Tauglichkeitsprüfung lässt sich auch im Leseclub durchführen. Vorausgesetzt, die Kinder lassen sich vorher fantasievolle Aufgaben einfallen! Über den Abgrund balancieren, den reißenden Fluss mit einem Sprung überqueren oder Kegel mit einem Ball umschießen bringt Action ins Spiel. Mit verbundenen Augen Stimmen ihren Sprechern zuordnen, ein Wort lesen, das nur sekundenlang auf einem Zettel gezeigt wird, oder blitzschnell ein Wort rückwärts buchstabieren bringt den Kopf auf Touren ...*

## Sachbuch



tinkerbrain

Comic

Beltz & Gelberg Verlag,  
Reihe „Forschen, Bauen, Staunen  
von A bis Z“

ISBN 978-3-407-75371-7

56 S., € 7.95

Ab ca. 5 Jahren

Im Rahmen der Kreativ-Reihe „Forschen, Bauen, Staunen von A-Z“ werden zahlreiche Anregungen geboten, wie man mit ein bisschen Bastelmaterial selbst in die Rollen von Comic-Superhelden, Sternenkriegern oder großmäuligen Enten schlüpfen kann, sich passende Accessoires wie Stiftehalter oder mobile Kulleraugen bastelt oder sogar Geschichten zum Leben erweckt – nur mit ein paar Fingerfarben, der simplen Daumen-druck-Technik oder einem Wasserbombenballon, der zwischen den Fingern hervorlugt und viel zu erzählen weiß ...

Comics gehören im Grundschulalter einfach dazu! Und die sprechblasenbewehrten Helden bieten Identifikationsmöglichkeiten und Aktionsideen in Hülle und Fülle. Die Kreativideen lassen sich bestens mit Comics und Comicromanen verbinden, aber auch für eine fantasievolle Nachbereitung klassischer Geschichten nutzen.



Das Büchlein bietet so viele Ideen, dass man die Auswahl mit den Kindern gemeinsam treffen sollte. Beim Blättern und (Vor-)Lesen fliegen einem die Ideen, mit welchen Büchern man die Aktionen verbinden könnte, ganz von selbst zu. Ansonsten eignet sich für den Einstieg auch ein kleines „Brainstorming“, bei dem die Kinder jeweils ihre liebste Comic-Figur mit ihren besonderen Eigenschaften vorstellen. Dann wird gemeinsam überlegt, welche sich am besten für eine Bastel- oder Spielaktion eignet.



Besonders leicht und anschaulich ist die Herstellung einfacher Papiermasken beschrieben, die die Kinder in die Helden von Geschichten verwandeln. Bilderbücher liefern tolle Vorlagen, die dann in ein kleines Stück umgewandelt und von den Kindern nachgespielt werden. Tonpapier, Stifte, Klebstreifen ... fertig, los!



Julia Kaergel

Schreib mal!  
Coole Schriften & Buchstabensalat

Prestel Verlag

ISBN 978-3-7913-7102-3

64 S., € 9.99

Ab ca. 6 Jahren

„Schreibst du gerne? Oder tippst du nur?“ Diese Frage aus der Einleitung richtet sich mit Sicherheit nicht nur an jüngere Kinder, die den Zauber der Buchstaben gerade erst kennen lernen. Aber sowohl die Schreibneulinge als auch alle, die das Schreiben längst beherrschen, werden dem Thema Schrift hier im Wortsinn neue Seiten abgewinnen. Denn der Umgang mit Buchstaben, wie er hier vorgemacht und erklärt wird, setzt Fantasie und Kreativität frei – und macht einfach Spaß!

Seite für Seite werden Impulse vermittelt: Vom Pusten, das frische Tintenbuchstaben zu eigenwilligen Bildern verlaufen lässt, über das Kennenlernen alter Schriften bis hin zur Bubble-Schrift, die man aus Graffiti kennt. Aber damit nicht genug! Bei der Gestaltung von Produkt-Etiketten sind eigene Ideen gefragt und sogar aus Schrott lassen sich Lettern legen und fotografieren. Außerdem wird der Blick für schöne Schriftzüge geschärft – in Werbeanzeigen, auf Schildern oder Stoffen. Schreiben ist eine ganz individuelle Kunst!



Einige Ideen lassen sich auch sehr gut mit Stoffdruck umsetzen. Schablonen, Pinsel, Stofffarbe und ein paar günstige weiße T-Shirts – mehr braucht es nicht, um ganz persönliche Leseclub-Shirts herzustellen. Mit dem eigenen Namen, Buchtiteln oder der Lieblings-Buchfigur ...



Hier kann auch die Handy- oder Tabletamera zum Einsatz kommen. Die selbstgestalteten oder in der Umgebung entdeckten Schriftzüge werden fotografiert, ggf. bearbeitet, als Mailanhang verschickt und ausgedruckt. Eine kleine Ausstellung der schönsten Ergebnisse im Leseclub würdigt die Leistung der jungen KünstlerInnen.

## Sachbuch



Andrea Schwendemann

### Retter im Einsatz

Ravensburger Verlag,  
Reihe „Wieso? Weshalb? Warum?  
ProfiWissen“ (Bd. 10)

ISBN 978-3-473-32725-6

56 S., € 14.99

Ab ca. 8-9 Jahren

Die berühmten „Helden des Alltags“ – wer sind die eigentlich? Zunächst einmal: Es gibt viele Menschen, die sich hauptberuflich oder freiwillig als Retter in der Not einsetzen. In Deutschland gibt es z. B. über eine Million freiwillige Feuerwehrleute und mehr als 260.000 Polizisten. Nicht selten riskieren sie ihr eigenes Leben, um anderen zu helfen. Doch wie läuft eigentlich eine Rettungsaktion ab? Was geschieht an einem Unfallort? Und – recht aktuell – wie rettet man sich aus einer Höhle? Neben konkreten Infos gibt es auch Fragestellungen, die zu Diskussionen einladen, z. B.: Was ist eigentlich ein Held?

Zahlreiche, großformatige Fotos und vielfältige Abbildungen veranschaulichen den Alltag von Rettern. Dabei wird ein großes Spektrum an Aktionen angesprochen – von der Rettung aus Trümmern über Seenot bis hin zur Bergung von Lawinenopfern. Infokästen, direkte Ansprache der Leser, wichtige Rufnummern, geschichtliche Hintergründe – hier wird nichts ausgelassen.



Wer könnte besser aus der Praxis der Retter erzählen als Menschen, die dies tatsächlich als Beruf oder Ehrenamt gewählt haben? Vielleicht haben sogar die Kinder selbst eine Idee, wen man zu einer Vorlese- oder Erzählstunde in den Leseclub einladen könnte. Die Erfahrung zahlreicher Vorleseinitiativen mit derart besonderen Vorlesern zeigt, dass authentische Erfahrungen in Verbindung mit Buchinhalten einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen. Ob nun ein Feuerwehrmann in Uniform, ein Polizist oder ein Sanitäter vorbeikommt, ist zweitrangig.



Vielen Gefahren im Alltag kann man aus dem Weg gehen, wenn man auf entsprechende Zeichen und Hinweise achtet. Welche Verkehrsschilder und Warnhinweise kennen die Kinder? Über Kindersuchmaschinen wie [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de) findet man zahlreiche Informationen und auch Quizspiele (z. B. auf [www.kidstation.de](http://www.kidstation.de)).



### i T-Rex

Kosmos Verlag

ISBN 978-3-440-14096-3

32 S., € 14.99

Zum Buch gibt es eine kostenlose App zum Herunterladen (im AppStore oder im GooglePlayStore).

Ab ca. 8-9 Jahren



Über Dinosaurier gibt es – wenn das Interesse erst einmal geweckt ist – natürlich noch viel mehr herauszufinden. Tolle Anregungen bietet z. B. das Dinosaurier-Special auf [www.kidsweb.de](http://www.kidsweb.de). Ob man dann die Dinosaurier-Lesezeichen bastelt, Dinosaurier backt oder das Fachwissen der Kinder anhand eines Dino-Quiz überprüft: Nachhaltige Beschäftigung mit dem Thema ist garantiert!



Aus stabilem Karton lassen sich mit Hilfe von Marker und Schere (oder mit Hilfe einer vorbereiteten Schablone) Stegosaurus, Brontosaurus, Diplodocus & Co fabrizieren. Die Beine werden separat angebracht, die Zehen mit Hilfe eines Lineals nach außen abgeknickt. So können die Tiere stehen und ggf. auch noch in einer passend gestalteten Landschaft aus Borke, Steinen, Sand und Farnen ihr Zuhause finden.



**Mitchell Symons**  
*Warum ist es gesund,  
 Popel zu essen?  
 Verrückte Fakten für  
 Forscher und Entdecker*

Ravensburger Verlag  
 ISBN 978-3-473-53130-1  
 160 S., € 5.99  
 Ab ca. 9 Jahren

Der Schraubenzieher wurde vor der Schraube erfunden. Und er diente ursprünglich dazu, Ritter wieder aus ihrer Rüstung zu befreien. Wer das erstaunlich findet, der wird wahrscheinlich angesichts der zahllosen weiteren schrägen Infos, z. B. über verrückte Erfinder oder höchst ungewöhnliche Museen, den Kopf schütteln. Oder hat schon einmal jemand etwas vom Britischen Rasenmähermuseum oder dem Klobrillenmuseum in Texas gehört? Sehr nachdenkenswert ist auch die Tatsache, dass der menschliche Körper genügend Kohlenstoff für 900 Bleistifte enthält – oder das Wasser, das wir trinken, drei Milliarden Jahre alt ist ...

Vergnüglich verzichtbare, aber auch tiefgründige Fakten werden hier gesammelt und nach Themengebieten geordnet vorgestellt. Da werden Popel-Esser rehabilitiert und Nachwuchsforscher mit ganz neuen Forschungsobjekten konfrontiert. Große Schrift, viele Infokästen und witzige Zeichnungen sprechen auch lesefaule Kinder an.



Wer findet die erstaunlichsten und lustigsten Fakten zu bestimmten Themengebieten heraus – z. B. über bestimmte Tiere, den Weltraum oder Sportereignisse? Recherchieren kann man dazu in Rekorde-Büchern oder z. B. auf [www.kindernetz.de](http://www.kindernetz.de) mit dem Stichwort „Rekorde und Erstaunliches“.



Zu den verrückten Fakten lassen sich auch kurze, lustige Geschichten erfinden. Wenn man weiß, dass man auf Vanillepudding theoretisch laufen könnte, weil er bei Druck auf die Oberfläche fester wird, kann man dazu natürlich eine Mini-Handlung schreiben oder als Comic gestalten. Inspirationen liefern Romane wie „Gregs Tagebuch“.



**Keir Radnedge**  
*Welt-Fußball-Rekorde 2015*

arsEdition  
 ISBN 978-3-8458-0730-0  
 256 S., € 19.99  
 Ab ca. 9 Jahren

Das Buch folgt der Devise, dass die Nationalmannschaften und die großen Turniere wie EM und WM das Schönste und Spannendste am Fußball sind. Denn dann fiebert wirklich jede/r mit! Es ist ein faktenreiches Kompendium des Weltfußballs, stellt in einer ansprechenden Kombination aus Text und Bild Stars von heute vor und berichtet über Tragödien und Triumphe von gestern. Die Informationen sind nach Ländern geordnet – so findet der Leser sich leicht zurecht und zudem wird ermöglicht, dass Kinder sich z. B. gegenseitig aus der Fußballgeschichte verschiedener Länder berichten.

Ideal zum intensiven Schmökern oder auch einfach nur zum Durchblättern – in jedem Falle eine Fundgrube für Fußball-Experten oder für solche, die es werden möchten.



In dem Buch wimmelt es nur so von Statistiken, Rekorden und amüsanten Anekdoten. Daraus lässt sich in der Gruppe sehr gut ein Quiz veranstalten. Nachdem alle eine Weile in das Buch schauen konnten, um Fragen (und die Antworten) für die anderen Mitspieler zu sammeln, kann das Wissen getestet werden: Wie oft wurden die Brasilianer Weltmeister? Oder aber auch: Welches Kleidungsstück legte der montenegrinische Stürmer Mirko Vučinić im Überschlag der Gefühle ab, nachdem er in einem Spiel gegen die Schweiz 2010 ein wichtiges Tor erzielt hatte? Ein Tipp: Es war nicht das Trikot ...



Natürlich können auch eigene Geschichten erzählt werden! Hat z. B. eine/r der Leseclub-BetreuerInnen die deutschen Titelgewinne von 1990, 1974 oder gar 1954 miterlebt? Welche Medien hat man damals genutzt? Welche Stars von früher sind auch heute noch bekannt? Besonders motivierend für die Kinder: den Erwachsenen auch mal etwas erklären!

## Andere Medien



### Spiel

**Der kleine Drache Kokosnuss  
Ausflug ins Abenteuer**

Kosmos Verlag  
EAN 4002051697556  
ca. € 9.95

Ab ca. 6 Jahren

Wer will wohl nicht gern als Erster auf die Entenblumenwiese gelangen? Der kleine Drache Kokosnuss und seine Freunde – der Fressdrache Oskar, der Feuerdrache Lulu und das Stachel-schwein Matilda – setzen jedenfalls alles daran, so schnell wie möglich zum Ziel des Brettspiels zu gelangen. Aber das Glück bzw. Pech, grüne (vorwärts) oder rote (rückwärts) Füße zu würfeln, ist nicht allein ausschlaggebend dafür, ob man sich erfolgreich an Fress-pflanzen, Trollen und anderen nicht unbedingt freundlichen Wesen vorbeimogelt: Eine Drehscheibe kann alles durcheinanderwirbeln und den Mitspielern ungeplante Umwege einbringen ...

Der kleine Drache Kokosnuss und seine Welt sind vielen Kindern aus den beliebten Büchern bekannt. Das erhöht natürlich die Motivation, sich mit den Figuren auch spielerisch zu beschäftigen. Und umgekehrt: Wer beim Spielen merkt, dass ihm einige Infos zu den Helden fehlen, kann das problemlos im Buch nachlesen – oder sich vorlesen lassen.



Natürlich bietet es sich an, vor oder nach dem Spiel eine kleine Vorleseeinheit einzuplanen. Die Kinder dürfen selbst im Bestand forschen, welche Titel der Buchreihe sie besonders interessieren. Wer schon lesen kann, kann natürlich auch mitmachen: Man kopiert die wörtliche Rede einzelner Figuren auf kleine Zettel und verteilt die Rollen. Diejenigen, die noch nicht selbst lesen können, können z. B. als Geräuschemacher eingesetzt werden (Wind, Blätterra-scheln, Tierstimmen). So entsteht im Handumdrehn ein kleines Vorlesetheater ...



Wer Spaß am Inszenieren hat, kann das Ganze auch aufwändiger gestalten. Vom Bühnenbild (z. B. mit Wasserfarbe auf den Rest einer Tapetenrolle gemalt) über selbst gebastelte Masken und Requisiten für die Aufführung bis hin zum Filmen der Aktion mittels Tabletkamera findet sich für jeden Teilnehmer eine passende Aufgabe.



### App

Agnès de Lestrade

**Die große Wörterfabrik**

mixtvision digital  
ca. € 2.69, AppStore oder GooglePlayStore

Buch: mixtvision Verlag  
ISBN 978-3-7152-0620-2  
32 S., € 14.95

Ab ca. 7-8 Jahren

Im Land der großen Wörterfabrik sind Wörter kostbar! Und nur etwas für Reiche. Federleicht schweben sie schon auf der Startseite ins Bild, werden auf ein Fingertippen hin vom höchsten Turm posaunt, mehrsprachig am Band produziert oder im Laden gekauft. Dort kann man dann z. B. zwischen lustigen und bösen Wörtern oder noch zusammensetzenden Reimwörtern wählen, die langsam über den Bildschirm nach unten sinken und beim Berühren – „Plopp“ – in lauter Papierfetzchen zerfallen. Doch Paul ist arm! Ob er jemals genügend Wörter ergattern wird, um einem ganz besonderen Mädchen etwas ganz, ganz Wichtiges mitzuteilen?

Die digitale Umsetzung des wunderbaren Bilderbuchs bietet eine Vielfalt an Zugängen: Man kann wahlweise mit oder ohne Vorlesefunktion, Sound und eingeblendetem Text einsteigen, man kann die Geschichte als kleinen Film betrachten und auf jeder Seite ganz praktisch mit Worten spielen!



Die Spielelemente der App lassen sich mittels Stiften, Papier und ein bisschen Fantasie auch fortführen. Zusammengesetzte Hauptwörter werden auf kleine Zettel geschrieben, in der Mitte auseinander geschnitten und gemischt. Dann sollen die Kinder sie wieder zusammensetzen. Variante: Es werden nur die ersten Teile ausgelegt – und es gibt mehrere Möglichkeiten, das Wort zu ergänzen (z. B. „Lesel...“). Ähnliche Schreibspiele lassen sich zu fast jeder Seite ohne großen Aufwand vorbereiten!



Wer sich keine Wörter leisten kann, der muss kreativ werden! Die Kinder sollen mit Mimik, Gestik und Körpersprache Gefühle darstellen. Und die anderen müssen raten, ob die Stimmung des Darstellenden nun gerade fröhlich, traurig, aufgeregt, wütend etc. ist. Das Spiel kann auch als Vorleseübung eingesetzt werden, wenn es darum geht, einen Text lebendig zu präsentieren.



## Andere Medien



### Hörbuch

Guy Bass

#### Stichkopf und der Scheusalfinder

sauerländer audio Verlag

ISBN 978-3-8398-4667-4

2 CDs, ca. € 14,95

Ab ca. 9 Jahren

„Eine Welt unfassbarer Seltsamkeiten“! Das verspricht der Direktor der Freakshow, die eines Tages in das abgelegene Dörfchen Rafferscaff kommt und dort schmählich links liegen gelassen wird. Denn wie das furchtlose Mädchen Arabella dem erbosten Schadalbert Scheusalfinder ziemlich überheblich erklärt, haben die Dorfbewohner wahrlich Grausigeres direkt vor Ort. Und zwar in der düsteren Burg oben auf dem Berg, wo der verrückte Professor Erasmus ein fürchterliches Monster nach dem anderen erschafft. Dabei hat er eines seiner Frühwerke, den liebenswerten, noch etwas un gelenk zusammengebastelten kleinen Stichkopf, komplett vergessen. Doch nun erwacht nicht nur Scheusalfinders Interesse – auch Stichkopfs trauriges Dasein ändert sich schlagartig ...

Katharina Thalbachs Stimme passt einfach perfekt zu dieser skurrilen kleinen Gruselgeschichte mit ihren hinreißenden Figuren. Wohlig dunkel, krächzend, schmeichlerisch, bedrohlich und unheimlich komisch haucht sie ihnen Leben ein.



*Professor Erasmus erschafft (Halb-)Lebewesen der schauerlichsten Art, in allerschönster Frankensteinmanier. Da fällt bestimmt auch jungen Künstlern etwas ein, die mit Stoffresten, Tacker, Klebstoff, Wolle, Knöpfen und Filzstift eigene unheimliche Kreaturen basteln können. Die machen sich dann später gut im Bücherregal, natürlich in der Abteilung „Grusel, Geister und Gespenster“ ...*



*Wie fühlt sich das an, wenn man keine Freunde hat? Der kleine Stichkopf weiß ein Lied davon zu singen. Welche Ratschläge würden die Kinder jemandem geben, der sich alleine fühlt? Und was macht einen guten Freund eigentlich aus?*



### Film

Jeff Kinney (Buchvorlage),  
Thor Freudenthal, David Bowers  
(Regie)

#### Gregs Tagebuch 1, 2 & 3

Twentieth Century Fox

EAN 4010232058843

3 DVDs, ca. € 14,99

Ab ca. 9 Jahren

Ein Comic-Held als Filmfigur? Wie soll das denn funktionieren? Antwort: Erstaunlich gut!

Die Verfilmung der ersten drei Bände der legendären Comiroman-Reihe rund um den klassischen Loser Greg und seine herrlich peinlichen Abenteuer transportiert die Buchvorlage nicht ohne Veränderungen, aber trotzdem stimmig in das neue Medium. In die Filmhandlung eingestreut werden dabei auch die (Alp-)Träume, heimlichen Wünsche und Überzeugungen des präpubertären Helden mit Katastrophengarantie. Eins steht für Greg von Anfang an fest: Das Mittelstufenalter ist die blödeste Erfindung der Welt – und über die eigene Stellung auf der Beliebtheitskala innerhalb der Schule denken die Millionen von Gregs weltweit am besten gar nicht nach ...

Fast jedes Kind kann sich mit dem liebenswerten Antihelden identifizieren (oder ist heilfroh, dass es bei ihm nicht ganz so schlimm ist). Die Filme bieten einen perfekten Einstieg in die Buchreihe!



*Auch wenn Gregs Aufzeichnungen kein Tagebuch, sondern „Memoiren“ sind – das Festhalten von Erlebnissen macht Spaß! Vor allem, wenn man später darin blättert. In einem Leseclub-Tagebuch werden Fotos, gelesene Bücher, Aktionen, individuelle Buchbesprechungen, Rezensionen aus Zeitungen, selbst gezeichnete Illustrationen zu Büchern ohne Bilder, Top-Ten-Listen der besten Bücher etc. festgehalten und so für die nachrückenden Leseclub-Mitglieder bewahrt.*



*Ein verfilmter Comic liefert natürlich eine Steilvorlage für einen Buch-Film-Vergleich. Mit welchen Tricks wurden die witzigen Kritzelbilder in die Handlung integriert? Wie wird der Witz transportiert? Haben die Kinder sich die Verfilmung so vorgestellt? Hätten sie Ideen, wo man etwas anders oder besser machen könnte? Da gibt's viel Diskussionsstoff.*

## Impressum

### Herausgeber:

Stiftung Lesen  
Römerwall 40  
55131 Mainz  
www.stiftunglesen.de

### Verantwortlich:

Dr. Jörg F. Maas

### Programme und Projekte:

Sabine Uehlein

### Redaktion:

Claudia Dohlich  
Wolf Borchers

### Lesen in digitalen Welten:

Dr. Sigrid Fahrer

### Medienempfehlungen mit Aktionsideen:

Christine Kranz

### Gestaltung:

Denise Kaiser, Dransfeld

### Druck:

A & M Service GmbH  
Hinter dem Entenpfuhl 13/15, 65604 Elz

### Auflage:

1.500 Exemplare

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

© Stiftung Lesen, Mainz 2015

### Bildnachweis:

Stiftung Lesen/Carsten Costard (U1, S. 3), Fotolia: © blooma, I-Pad (U1), Stiftung Lesen/Michael Wolf (S. 12), Atlantis Verlag (S. 15), Anadolu Verlag (S. 16), Oetinger Verlag (S. 17, 19, 46), Beltz & Gelberg Verlag (S. 18, 54), Ellermann Verlag (S. 20), Reprodukt Verlag (S. 21, 28, 36), Boje Verlag (S. 22, 31), Hinstorff Verlag (S. 23), S. Fischer Verlage (S. 24, 32, 35), cbj Verlag (S. 25, 29), Moritz Verlag (S. 26), Ravensburger Verlag (S. 27, 45, 56, 58), Carlsen Verlag (S. 30, 50), Dorling Kindersley Verlag (S. 33), Dressler Verlag (S. 34, 39), Arena Verlag (S. 37), Loewe Verlag (S. 38, 42, 43, 48), Baumhaus Verlag (S. 40), Kosmos Verlag (S. 41, 57, 60), Tulipan Verlag (S. 44), Bloomoon Verlag (S. 47), Hanser Verlag (S. 49), Thienemann Verlag (S. 51), Tokyopop Verlag (S. 52), cbt Verlag (S. 53), Prestel Verlag (S. 55), ars Edition (S. 59), mixtvision Verlag (S. 61), sauerländer audio Verlag (S. 62), Twentieth Century Fox (S. 63).

20. November 2015



## DER BUNDESWEITE VORLESETAG

Eine Initiative von **DIE ZEIT**, **STIFTUNG LESEN** und **DEUTSCHE BAHN**

## Der Bundesweite Vorlesetag – machen Sie mit!

Jedes Jahr im November findet der Bundesweite Vorlesetag statt, den die Stiftung Lesen, DIE ZEIT und die Deutsche Bahn gemeinsam initiieren. Tausende lesen an diesem Tag anderen vor – an den verschiedensten Orten.

Seien Sie dabei und organisieren Sie Ihre eigene Vorleseaktion! Weitere Informationen und die Anmeldung finden Sie unter **www.vorlesetag.de**.

Alle angemeldeten Vorleseaktionen werden in der Veranstaltungssuche auf unserer Website veröffentlicht.



[www.leseclubs.de](http://www.leseclubs.de)

**Stiftung Lesen**

Römerwall 40  
55131 Mainz

[www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)



Eine Initiative von

**Kultur  
macht STARK**  
Bündnisse für Bildung

durchgeführt von



**Stiftung Lesen**