

SCHWEIZER ERZÄHLNACHT 2014
14. NOVEMBER 2014

IDEEN UND TIPPS

Die Schweizer Erzählnacht regt an, vorzulesen, zu schreiben, zu rezitieren, zu inszenieren und zuzuhören, und zwar überall im ganzen Land, in der gleichen Nacht und unter dem gleichen Motto. Die Schweizer Erzählnacht lebt von den Anlässen, die in den Schulen, Bibliotheken, Buchhandlungen, Kleintheatern und anderen Institutionen organisiert werden. 2013 fanden über 630 Veranstaltungen in der ganzen Schweiz statt. Dieses Jahr lautet das Motto:

Ich spiele, du spielst – spiel mit!
Je joue, tu joues – jouons!
Gioco, gioca, giochiamo ...
Eu giog, ti giogas – giugain!

Werden auch Sie Erzählnacht-VeranstalterIn und ermöglichen Sie Ihrem Publikum ein unvergessliches Geschichten-Erlebnis. Das SIKJM unterstützt Sie bei Ihren Vorbereitungen mit Ideen und Tipps zum Motto, die Sie nachfolgend finden.

Die Schweizer Erzählnacht, ein Leseförderungsprojekt des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien SIKJM in Zusammenarbeit mit Bibliomedia Schweiz und UNICEF Schweiz, beruht auf drei Prinzipien:

- 1. Gleiche Nacht:** Die Schweizer Erzählnacht findet immer am zweiten Freitag im November statt.
- 2. Gleiches Motto:** SIKJM, Bibliomedia Schweiz und UNICEF Schweiz legen gemeinsam ein Motto fest, das breit einsetzbar ist und der Fantasie von VeranstalterInnen weiten Raum lässt.
- 3. Individuelle Gestaltung:** Wie die einzelnen Veranstaltungen aussehen und für wen sie bestimmt sind, ist offen, ebenso das Wo. Ihren Ideen sind keine Grenzen gesetzt: Ausgangspunkt können bestehende oder eigens für diesen Anlass produzierte Texte sein, die dann vorgelesen oder szenisch mit verteilten Rollen und musikalischer Untermalung dargeboten werden. Es eignen sich z.B. Märchenstunden und Autorenlesungen, auch Rätsel und der Einbezug von kulinarischen Elementen sind attraktiv für alle.

Weitere Materialien

Eine Medienliste für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, Hintergrundinformationen zur Erzählnacht und eine Vorlage für eine Pressemitteilung an lokale Medien finden Sie auf www.sikjm.ch – Literale Förderung – Projekte – Schweizer Erzählnacht.

Anmeldung

Ab August 2014 können Sie unter demselben Link Plakate und Postkarten bestellen und Ihren Anlass auf unserer Website anmelden.

Abkürzungen:

0: V = Vorschule; U = Unterstufe 1. – 3. Klasse; M = Mittelstufe 4. – 6. Klasse; O = Oberstufe 7. – 9. Klasse

INHALT

| | |
|--|-------|
| Wort- und Textsammlungen zum Motto der Erzählacht 2014 | S. 2 |
| Spielen und Erzählen | S. 5 |
| • Spielen drinnen | S. 5 |
| • Spielen draussen | S. 9 |
| Nützliche Links | S. 10 |
| Organisations-Checkliste für Schulen | S. 11 |
| Vorlagen für Spiele | S. 12 |

WORT- UND TEXTSAMMLUNGEN ZUM MOTTO

Worterklärung

Spiel (von althochdeutsch: spil für «Tanzbewegung») ist eine Tätigkeitsform, Spielen eine Tätigkeit, die zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus Freude an ihrer Ausübung, aber auch als Beruf ausgeübt werden kann (Theaterspiel, Sportspiel, Violinspiel). Es ist eine Beschäftigung, die oft in Gemeinschaft mit anderen wahrgenommen wird. Ein Grossteil der kognitiven Entwicklung und der Entwicklung motorischer Fähigkeiten findet im Spiel statt, beim Menschen ebenso wie bei zahlreichen Tierarten. Einem Spiel liegen oft ganz bestimmte Handlungsabläufe zugrunde, aus denen, besonders in Gemeinschaft, verbindliche Regeln hervorgehen können. Die konkreten Handlungsabläufe ergeben sich sowohl aus der Art des Spiels selbst als auch den Spielregeln (Völkerball, Mensch ärgere Dich nicht) oder aber aus dem Wunsch verschiedener Individuen, gemeinschaftlich zu handeln (Bau einer Sandburg).

(Quelle: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Spiel&oldid=130452095>)

Verben

abbilden, agieren, arrangieren, aufführen, auftreten, bieten, bringen, darbieten, darstellen, durchführen, eine Rolle spielen, einen Wettkampf austragen, erscheinen, erstaufführen, gamen, geben, gewinnen, herausbringen, imitieren, in die Spielbank gehen, in Szene setzen, ins Kasino gehen, inszenieren, kopieren, mimen, mitspielen, musizieren, nachahmen, organisieren, präsentieren, produzieren, Rätsel lösen, setzen, sich dem Glücksspiel hingeben, tippen, uraufführen, veranstalten, verkörpern, verlieren, verwirklichen, vorführen, vorspielen, vorstellen, vorzeigen, wiedergeben, zeigen, zocken.

Adjektive

spielend, verspielt, mühelos, unschwer, bedenkenlos, einfach, spielerisch, spielentscheidend, matchentscheidend, spielerisch, spielsüchtig, gewinnend, spielstark, unkompliziert.

Nomen

Spiel, Spieler/-in, Bühnenstück, Zeitvertreib, Darbietung, Vorführung, Schabernack, Spielerei, Scherz, Lotterie, Tombola, Turnier, Wettkampf, Gesellschaftsspiel, Glücksspiel, Hasardspiel; (veraltet) Jeu, Begegnung, Match, Wettbewerb, Wettkampf, Kampf, Treffen, Partie, Satz, Stück, Schauspieler/-in, Ausscheidung, Heimspiel, Pipifax, Spielzeug, Spielanleitung, Spieldose, Spielernatur, Spielfeld, Spielgeld, Konsole, Spielleiter, Ludothek, Spielothek, Spielraum, Spielschuld, Spielstand, Spieluhr, Spielwaren, Spielverderber, Zirkus, Schauspiel, Gesellschaftsspiel, Sprachspiel, Kampfspiel, Spielplatz, Bühne, Gamedesigner/-in, Theaterleute, Regisseur.

Zitate

Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann.

Jacques-Yves Cousteau

Das Schicksal mischt die Karten und wir spielen.

Arthur Schopenhauer

Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.

Friedrich Schiller

Es gibt nichts Wunderbareres und Unbegreiflicheres und nichts, was uns fremder wird und gründlicher verloren geht als die Seele des spielenden Kindes.

Hermann Hesse

Im Spiel zeigen sich unsere Seelen unverhüllt.

Lateinische Lebensweisheiten

Nur wer nicht mit dem Feuer zu spielen versteht, verbrennt sich daran.

Oscar Wilde

Spiel ist nicht Spielerei, es hat hohen Ernst und tiefe Bedeutung.

Friedrich Fröbel

Spiele, damit du ernst sein kannst! Das Spiel ist ein Ausruhen, und die Menschen bedürfen, da sie nicht immer tätig sein können, des Ausruhens.

Anarchis

Man sollte immer ehrlich spielen, wenn man die Trümpfe in der Hand hat.

Oscar Wilde

Spiel: eine Beschäftigung, die für sich selbst angenehm ist.

Immanuel Kant

Etwas Gescheiteres kann einer doch nicht treiben in dieser schönen Welt, als zu spielen.

Henrik Ibsen

Das Spiel ist so notwendig für das menschliche Leben, wie das Ausruhen.

Thomas von Aquin

Sprichwörter und Redensarten

Der Faulpelz spielt gern Karten mit dem Bösewicht.

Glück beim Spielen – Pech in der Liebe.

Das Spiel zeigt den Charakter.

Immer Arbeit, nie ein Spiel, wird dem Knaben Hans zuviel.

Wo gespielt wird, da sind Kinder.
Es spielen sich eher zehne arm als einer reich.
Spielen ist keine Kunst, aber aufhören.
Nach dem Spiel will jeder wissen, wie man hätt' ausspielen müssen.
Darnach das Spiel ist, sticht die Sau den König.
Man muss das Spiel verstehen!
Katz und Maus-Spiel
Nullsummenspiel
Es ist kein gut Spiel, das mit krummen Kolben schlägt.
Zerronnen Wie gewonnen.
Johann Wolfgang von Goethe

Zungenbrecher

Riesenradbewegungsrichtungswechselschalterstelle.

Weil lustige Leute laufend lachen, lachen lustige Leute auch beim Laufen.

Machen Drachen manchmal nachts echt freche Sachen, oder lachen Drachen manchmal acht freche Lacher?

Ein sehr schwer sehr schnell zu sprechender Spruch ist ein Schnellsprechspruch, auch ein nur schwer schnell zu sprechender Spruch heißt Schnellsprechspruch.

Es klapperte die Klapperschlang, bis ihre Klapper schlapper klang. Bis ihre Klapper schlapper klang, klapperte die Klapperschlang.

Xaver liest im Lexikon, Felix spielt auf dem Xylophon.

Redewendungen (z.B. auch als Titel für verschiedene Posten)

| | |
|---|-----------------------------------|
| Spiel des Lebens | Auf dem Spiel stehen |
| Kein Kinderspiel sein, Krieg ist kein Kinderspiel | Farbe ins Spiel bringen |
| Eine Rolle spielen | Jemandem das Spiel verderben |
| Auf Nummer sicher spielen | Das Spiel zu weit treiben |
| Die erste Geige spielen | Gute Miene zum bösen Spiel machen |
| Ein doppeltes Spiel treiben (Doppeltes Lottchen) | Leichtes Spiel mit jemandem haben |
| Ein gefährliches Spiel treiben | Sein Leben aufs Spiel setzen |
| Ein Spiel durchschauen | Ein abgekartetes Spiel |
| Die Hände im Spiel haben | Spiel mit dem Feuer |
| Etwas aufs Spiel setzen | Das Spiel ist aus! |
| Ein falsches Spiel treiben | An die Wand spielen |

SPIELEN UND ERZÄHLEN

Das Thema Spielen ermöglicht, eine vielfältige, offene Erzähl- und Spielumgebung zu planen, in der alle etwas finden, auf das sie sich einlassen können. Als Veranstalter können Sie genauso gut vom Vorlesen und Erzählen zum Spielen gelangen, als auch vom Spielen zum Erzählen und Geschichtenlauschen. Stellen Sie zum Beispiel ein Märchen oder eine Geschichte ins Zentrum und passen Sie die Spiele dem gemeinsamen Oberthema an. So kommen Sie zum Beispiel von Fussballgeschichten zum nächtlichen Fussballturnier auf dem Pausenhof. Oder drehen Sie den Spieß um und gelangen Sie vom Entdecken und Ausprobieren von Spielen aus aller Welt hinein in Geschichten aus verschiedenen Kontinenten.

Beziehen Sie dazu auch Eltern oder ältere Leute – unabhängig ihres sprachlichen Hintergrundes – ein, die von den Spielen ihrer Kindheit berichten. Gerade das Thema Spielen hat eine stark sprachverbindende, weil über das gemeinsame Tun funktionierende Komponente.

Immer wieder attraktiv ist auch der Einbezug von Berufsleuten, die aus ihrem Alltag berichten. Beim Thema Spielen könnte man an Schauspieler oder Regisseure, Sportler und Trainer, Spielerfinder und Gamedesigner, aber auch Spieltheoretiker (Wirtschaft) denken.

Bücher, die sich zum Vorlesen oder Erzählen eignen, finden Sie auf der Medienliste. In dieser Liste hier haben wir eine Sammlung von Spielen zusammengestellt, die sich – nach Lust und Laune und den Örtlichkeiten und Gegebenheiten angepasst – zu einer bunten Spielwiese zusammenstellen lässt. Wenn Sie die Links öffnen, werden Sie zu vielen weiteren (Spiel-)Ideen geführt.

25 Jahre Kinderrechte: UNICEF-Materialien

Unser Partner UNICEF hat zum 25-jährigen Jubiläum der Kinderrechtskonvention umfangreiches Material bereit gestellt hat. Das Recht des Kindes auf Freizeit, Spiel und die Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben ist in der UN-Konvention über die Rechte des Kindes verankert, die auch von der Schweiz ratifiziert worden ist. Die Erzählnacht ist eine gute Gelegenheit, um auf dieses zentrale Kinderrecht hinzuweisen und es erlebbar zu machen. Die UNICEF-Materialien finden Sie auf unserer Website:

<http://www.sikjm.ch/literale-foerderung/projekte/schweizer-erzaehlnacht/>

Spielen Drinnen

Sprachspiele

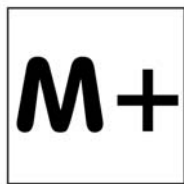
- Das altbekannte Spiel **Stadt, Land, Fluss** auch mit Ideen der Kinder spielen: statt Stadt, Land, Fluss zum Beispiel Märchen, Automarken, Stars, Comicfiguren, etc. (V, U, M, O)
- **«Ich packe in meinen Rucksack»** mit Buchtiteln, Spielzeug, Tieren, Comicfiguren etc. spielen. (V, U, M)
- **«Das kam dadurch, dass ...»** ein fantasievolles Erzählspiel (U, M, O)
(Beschreibung: <http://www.labbe.de/spielotti/index.asp?spielid=687>)

- **Kleinanzeigen** (M, O)

Auch aus Kleinanzeigen in der Zeitung kann ein Spiel werden. Was steht da zum Beispiel? «Gut erhaltener Schrank, grün ohne Schlüssel, kostengünstig abzugeben.» Wenn man zu dritt spielt, nennt die erste einen Gegenstand in zwei oder drei Wörtern, der zweite beschreibt eine Eigenschaft oder den Zustand des Gegenstands und die dritte sagt, was mit diesem Gegenstand passieren soll. Damit es interessant bleibt, muss jede den Zettel falten, wenn sie fertig ist. So kann die nächste nicht sehen, was die vorherige geschrieben hat. Drei Spieler reichen für eine «Kleinanzeige». Wie würde wohl die Zeitung aussehen, wenn solche Anzeigen erscheinen würden: «Gebrauchtes Himbeereis – mit kleinen Fehlern – zu vermieten.» "Liebe Kätzchen – mit knallroten Rädern – kostenlos abzugeben.»

- **Bilderrätsel** (U, M, O)

Was bedeutet das?



Lösung: MUnd

Solche Bilderrätsel können natürlich auch selbst erfunden werden.

Weitere Bilder- und Worträtsel auf: <http://www.spielwiki.de>

- Zum spontanen **Geschichtenerfinden** regen sogenannte Erzählwürfel an. Ein Spieler/eine Spielerin würfelt mit neun Würfeln (oder alternativ: Wortkarten mit Begriffen oder Postkarten mit Bildern verteilen/ziehen). Anhand der abgebildeten Bilder erzählt er/sie nun spontan eine möglichst witzige Geschichte. (U, M)

- **Wortmixer**

Text eingeben und mixen lassen: <http://www.gemeindebuecherei-forst.de/Wortmixer.html> (U, M, O)

- Wörter eines Satzes und die Buchstaben innerhalb eines Wortes umstellen lassen:

<http://www.gigers.com/matthias/schule/mgwordmix.htm>

- **Lustiges Wörter-ABC**

<http://www.kehrholff.de/Humor/LustigeWoerter.htm>

- Einfach alles! Die Wortschatzkiste (Rotraut Susanne Berner)

Unser Alltag in sechs Sprachen auf 150 wunderschön gestalteten Karten. Zum Erzählen, Spielen, Lernen oder einfach nur zum Anschauen. Im Begleitheft findet man unzählige Möglichkeiten, wie damit gespielt werden kann. (V, U, M)

- **Lustiges Wörter-ABC** mit Spielzeug/Spielen aufschreiben und vorlesen:

| | |
|-------------------|---------|
| • | |
| Auto | N ... |
| Ball | O ... |
| | P ... |
| Chäpslipischtole | Qwirkle |
| Diabolo | R ... |
| Elferraus | Surpli |
| Fussball-Quartett | Traktor |
| Gummitwist | Uno |
| Halli Galli | V ... |
| Ice Age | Würfeln |
| Jo-Jo | X ... |
| Kartenspiel | Yathzee |
| Lotto | Z ... |
| Mikado | |

Sprachspiele in Büchern

- Habinger, Renate: Völlig richtig. Residenz, St., 2011 (alle Stufen)
Diese bunte Karteikartensammlung lädt mit einer Vielzahl an Ideen zum Erleben, Experimentieren und Entdecken von Sprache und Fantasien ein
- Weber, Markus: Meine kleine Satzwerkstatt. Moritz, 2012 (U, M)
- Golze, Lisa: Verrücktes Mix-Max-Puzzlebuch. Arena, 2012 (V, U)
- Scheffler, Axel: Mix Max mit lustigen Reimen. Carlsen, 2012 (V, U)
- Schader, Basil: Sprachenvielfalt als Chance. Orell Füssli, 2000 (U, M)
- Hüsler, Silvia: Kinderverse aus vielen Ländern. Lambertus 2009 (U, M)

Mit Büchern spielen

- Meterlesen: einen Meter Bücher aus dem Gestell nehmen und damit eine Geschichte zusammenstellen. (Genauere Infos am Schluss dieser Liste) (U, M, O)
- Books-Speed-Dating: Bücher vorstellen nach dem Muster der richtigen Speed-Datings. (Genauere Infos am Schluss dieser Liste) (M, O)
- Schatzsuche in der Bibliothek: wer findet das kleinste, das grösste, das schwerste, etc. Buch in der Bibliothek (Kopiervorlage am Schluss dieser Liste) (V, U, M)

Ratespiele

- Blackstories oder Quatschfrosch-Geschichten – durch geschicktes Fragen herausfinden: Was ist passiert? <http://www.bischu.zh.ch/Padagogik/Lese-Links.aspx> - Mysteries/Black Stories (U, M, O)
- Ratekrimis (siehe Medienliste auf unserer Website) (U, M)
- Wer bin ich? Alle bekommen ein Kärtchen mit einer bekannten Personen, einer Zeichentrickfigur, einem Kinderbuchhelden, einem Tier, etc, auf die Stirn geklebt. Durch Fragen, die nur mit ja oder nein beantwortet werden können, versucht man herauszufinden, wer man ist. (U, M, O)
Beschreibung: http://www.spielwiki.org/wiki/Wer_bin_ich

Würfelspiele

- **Bücher würfeln:** Alle Kinder bekommen einen Würfel. Entsprechend der gewürfelten Zahl muss ein Buch gefunden werden, auf dem genau so viele Sachen (Menschen, Tiere, Gegenstände) auf dem Buch-Cover sind. Diese einander zeigen und die Gegenstände zählen und benennen. (V, U)
- **Das grosse Geheimnis um Bären, Löcher und Fische:** Mit zwei Würfeln würfeln und mit Hilfe der Geschichte herausfinden, wie viele Bären, Löcher und Fische jeweils sichtbar sind. (Hinweis: http://www.spielwiki.org/wiki/Eisl%C3%B6cher_Eisb%C3%A4ren_Fische) Das Spiel lässt sich natürlich wunderbar mit einer Eisbären-Geschichte verbinden. (U, M, O)
- **Geschichten erfinden mit Story Cubes-Würfeln**



<http://www.spielkult.de/storycubes.htm>

und auch als app in itunes- oder google-play erhältlich) (V/U/M/O)

Icon Poetry oder Story Cubes (siehe Bilder, MS, OS)

- **Spiel mit dem Märchenwürfel:** Mit einem selbst gebastelten Würfel können Märchen gewürfelt werden. (U, M)
http://www.maerchenpaedagogik.de/ab_maerchenzauberwuerfel.pdf (Mit Vorlage und Anleitung)

Brettspiele

- **Eselsbrücke:** Der Spass mit der Gedächtnislücke. Mit Hilfe kleiner Geschichten soll man sich viele Begriffe merken. Ein wunderbares Spiel zum Geschichtenerfinden für 3 bis 6 Spieler. (U, M/)
<http://www.spieletest.at/spiel.php?ID=3158>
- Mit den Kindern selber **Brett- oder Kartenspiele herstellen.** Vorlagen downloaden und Spielpläne gestalten und anschliessend spielen. Spielvorlagen: (V, U, M, O)
http://vs-material.wegerer.at/blanko/blanko_kartei.htm,
<http://tischspielemitflaschenverschluesen.blogspot.ch/>

Kartenspiele

- **Quartett spielen:** Entweder das klassische Quartett spielen, wobei es darum geht, vier zusammenpassende Karten zu einem Quartette zusammen zu fügen oder mit den Karten Supertrumpf spielen. Beim bekannten Autoquartett geht es darum, möglichst immer die besseren Werte anzugeben, damit dem Mitspieler/der Mitspielerin die Karten abgenommen werden können. (U, M, O)
- **Online selber Kartenspiele (zu einer Geschichte) gestalten,** ausdrucken und anschliessend miteinander damit spielen: [http://www.mycutprint.at/card.aspx?k=4&d=2\\$](http://www.mycutprint.at/card.aspx?k=4&d=2$) (U, M, O)
- **Spiel mit den Kinderrechten (U, M, O):**
Die Kinderrechte (Text): http://www.kidsunited.ch/de/news_und_infos/die_kinderrechte
Das Legespiel (zum Bestellen) mit Liedtext und Audiofile:
<http://www.unicef.ch/de/shop/geschenke/unicef-sixtet>

Rollenspiele/Theater

- Eine Auswahl Bücher auslegen. Büchercover darstellen als «statisches Bild». Raten, welches Buch es sein könnte. (V, U, M)
- Szenen von vorgelesenen Büchern oder Kapiteln szenisch darstellen. Oder im Rollenspiel darstellen, wie die Geschichte weitergehen könnte. (U, M)
- Schattenspiele sind auch immer wieder sehr beliebt. Sie lassen sich bestens mit einer Geschichte verbinden. Ein Beispiel: «Der Prinz, der Bettelknabe und der Tiger» (U, M, O)

Computerspiele/Tablets

- Selber **Kreuzwörterrätsel** herstellen mit <http://www.xwords-generator.de/de> (M, O)
- **Lesespuren** lösen und selber herstellen. <http://www.lesespuren.ch/list.php> (U, M)
- **Filme oder Geschichten mit Apps** erstellen und spielen lassen und/oder am Beamer projizieren. (z.B.: bitsboard, magisto, imovie) (V, U, M, O)

Musik/Rhythmus

- **Singspiele** Beispiele: http://www.liederkiste.com/Singspiele/Ein_Hut.html
- **Body Percussion** ist Rhythmus, der mit dem Körper, also mit Händen, Füßen oder dem Mund gespielt wird, z.B. klatschen, schnippen, stampfen oder ploppen. Es gibt gute Beispiele auf youtube. <http://www.bodypercussion.ch/Bodyperc/Bodypercussion.html>
<https://www.youtube.com/watch?v=alje2QRlffQ>
<https://www.youtube.com/watch?v=4ocaxLQ4ig8>

Spielen Draussen

Spielen!

Altbekannte Spiele nicht vergessen: Hüpfspiele, Gummitwist, Seilspringen, Räuber und Poli(zist), Blinde Kuh, (Soft-)Boccia, Schnitzeljagd, etc. Anleitungen: <http://www.labbe.de/spielotti>

Skateboard und Rollbrett-Spiele: Auch für Bewegung sorgen: Spiele für Rollbrett- und Skateboardfahrer/-innen organisieren. Viele Beispiele: <http://www.skateboard-rollbrett-spiele.de>

Velo-Parcours: Einen Velo-Parcours mit «Lesehindernissen» aufbauen. Bei den eingebauten Stationen muss abgestiegen und ein Rätsel gelöst werden. Die Lösungsbuchstaben einsammeln und diese am Schluss zum Lösungswort zusammensetzen. Natürlich ist ein solcher Parcours auch für «Fussgänger» denkbar.

Alte Spiele neu entdeckt

Alte Spiele spielen. Auf dem Bild von Pieter Breugel d. Ä. die alten Kinderspiele entdecken: mit den Kreiseln spielen, Reifen treiben, Windräder, Steckenpferd, Stelzenlaufen, etc. Die Spiele evtl. auch selber herstellen, z.B. Kreisel, Windräder, etc. (Beschreibung des Bildes: <http://www.blindekuh.de/spiele/paaerchen/kunst/texte/pieter-bruegel-dae-kinderspiele.html>)

NÜTZLICHE LINKS

Spielefinder

<http://www.labbe.de/spielotti/index.asp?suchen=1>

http://www.spielereader.de/index.php?option=com_gamedb&Itemid=47&func=expertsearch

Spiele und Gamen:

<http://www.bischu.zh.ch/Padagogik-K/Spiele-und-Games.aspx>

Spielesammlung:

<http://www.spielwiki.org/wiki/Hauptseite>, <http://www.reich-der-spiele.de/>

Online-Spiele:

<http://www.blinde-kuh.de/spiele/>

Gruppenspiele:

<http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele.html>

Quiz-Sammlung:

<http://www.quizfragen4kids.de/>

Spiele in aller Welt: :

Hurling in Irland, El Pato in Argentinien, Vovinam in Vietnam, Naginata in Japan ... So exotisch die Namen – so originell die Spiele! (SWR-Sendungen: <http://www.spielederwelt.de/index.html>)

ORGANISATIONS-CHECKLISTE FÜR SCHULEN

| Wann | Was | Wer | Status |
|------------------------|---|--|--------|
| Ab Juni | Medienliste und Tipps zur Erzählnacht zum Download: www.sikjm.ch/literale-foerderung/projekte/schweizer-erzaehlnacht | Einzelne Verantwortliche | |
| Juni | Ev. Kontakt zu einer Bibliothek oder Buchhandlung für eine Kooperation | Einzelne Verantwortliche | |
| Juni | Information Kollegium. Wer macht mit? | Stufenkolleg/innen | |
| Juni/Juli | Ev. Material bei Bibliomedia bestellen | Einzelne Verantwortliche | |
| August/September | Erarbeiten des Konzepts (Raum, Dauer, Inhalt, Behördeninfo), Arbeitsaufteilung, Termine | Team Erzählnacht | |
| August/September | Anmeldung der Erzählnacht, Bestellung Plakate beim SIKJM. www.sikjm.ch/literale-foerderung/projekte/schweizer-erzaehlnacht | Einzelne Lehrperson | |
| Ende September | Erlaubnis der Behörden einholen | Team Erzählnacht, Hauswart | |
| Mitte Oktober | Inhalte fertig stellen (Geschichten aussuchen, Material und Requisiten organisieren) | Team Erzählnacht | |
| Ende Oktober | Elternbrief abgeben (Flyer, Termin, Anmeldung inkl. Einverständnis zum Übernachten, ev. auch Einladung für Eltern, Organisation Frühstück) | Team Erzählnacht, alle beteiligten Klassen | |
| Anfang November | Kinder informieren | Alle Lehrpersonen | |
| Anfang November | Thema der Erzählnacht ev. in Unterricht integrieren (z.B. Material herstellen oder sammeln, das in der Erzählnacht zum Einsatz kommt) | Lehrpersonen | |
| 1. Novemberwoche | Letzte Besprechung und Kontrolle von Material, Raum Helfer/innen etc. | Team Erzählnacht | |
| 2. Freitag im November | Durchführung Erzählnacht Ablauf: Räume einrichten Ankunft der Kinder Zeit zum Einräumen gemeinsamer Anfang Stationen/Vorlesen/Spiele etc. ev. kleine Verpflegung freies Lesen Lichterlöschen Taschenlampenlesen | alle | |
| Samstag danach | Aufstehen, gemeinsames Frühstück Aufräumen | | |



Metergeschichten

4. bis 9. Klasse

Einladung zum Spiel

*In Onkel Toms Hütte trifft sich Oliver Twist mit dem doppelten Lottchen und Pippi.
Sie brechen gemeinsam zu Gullivers Reisen auf...*

Benötigtes Material: Blätter, Schreibwerkzeug, pro Gruppe 1 Meter Bücher.

Idee

Die Klasse wird in 4er- bis 6er-Gruppen aufgeteilt

Jede Gruppe holt sich aus dem Regal ca. 1m Bücher und stellt diese vor sich auf den Tisch.

Möglichst alle Titel dieser Bücher werden in eine Geschichte verpackt

Die Geschichte wird den anderen Gruppen vorgetragen (Rundgang).

Ablauf

Gruppe bilden

Jede Gruppe bestimmt einen Schreiber und eine Vorleserin (die anderen der Gruppe werden abwechselnd die Bücher präsentieren)

Jede Gruppe bekommt einen Arbeitsplatz zugeteilt

Nach 20' wird die Arbeit abgeschlossen

Jede Gruppe liest ihre Geschichte vor. Dabei werden jeweils die Bücher für alle sichtbar in die Höhe gehalten.

Bücher wieder am richtigen Ort versorgen

Bücher-Speeddating

Einander im 2-Minutentakt Bücher vorstellen.

Stufe: 2. – 9. Schuljahr

Ziele

Innert kurzer Zeit möglichst viele Bücher kennen lernen

Ein Buch innert einer Minute präsentieren

Ablauf

Die Teilnehmenden sitzen einander vis à vis in zwei Reihen gegenüber.

Ein Kind beginnt und stellt dem anderen während einer Minute sein Buch vor.

Dann wird gewechselt.

Die Kinder der einen Stuhlreihe bleiben sitzen, die Kinder auf der anderen Seite rutschen einen Platz weiter. Das Dating dauert so lange, wie es Spass macht.

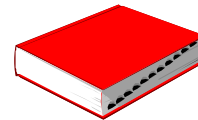
Auch geeignet für:

- Neue Bücher vorstellen
- Geschichten erfinden zum Cover – während kurzer Zeit das Cover des Buches betrachten und dazu eine Geschichte erfinden. So erzählen, als wäre es die richtige Handlung im Buch.

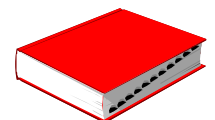
Suche das grösste Buch in der Bibliothek.



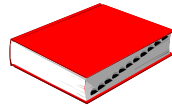
Suche das dickste Buch in der Bibliothek.



Suche das kleinste Buch in der Bibliothek.



Suche das Buch mit dem schönsten Umschlag.



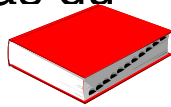
Suche ein Buch mit einem Pferd darauf.



Suche ein Buch mit einem Berg darauf.



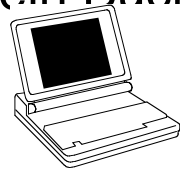
Suche ein Buch, das du kennst.



Suche ein Buch, das deiner Mutter gefallen würde.



Suche im Computer ein Buch von Paul Maar.



Suche ein Buch mit einer Maus darauf.



Suche ein möglichst altes Buch in der Bibliothek.



Suche ein möglichst oft gelesenes Buch.



Suche das schwerste Buch in der Bibliothek.



Suche das hässlichste Buch in der Bibliothek.



Suche ein komisches Buch in der Bibliothek.



Suche das Buch mit dem schrecklichsten Umschlag.



Suche ein Buch mit einer Eisenbahn darauf.



Suche ein Buch mit einem Schiff darauf.



Suche ein Buch, das dich interessiert.



Suche in Buch, das deiner Freundin/deinem Freund gefallen würde.



Suche im Computer ein Buch von Hans Manz und suche es im Gestell.



Suche ein Buch mit einer Spinne darauf.



Suche ein möglichst neues Buch in der Bibliothek.



Suche ein Buch, das deiner Grossmutter gefallen könnte.



| | | |
|---|---|---|
| Suche das grösste Buch in der Bibliothek. | Suche das dickste Buch in der Bibliothek. | Suche das kleinste Buch in der Bibliothek. |
| Suche das Buch mit dem schönsten Umschlag. | Suche ein möglichst altes Buch in der Bibliothek. | Suche ein möglichst oft gelesenes Buch. |
| Suche das grösste Buch in der Bibliothek. | Suche das dickste Buch in der Bibliothek. | Suche das kleinste Buch in der Bibliothek. |
| Suche das schwerste Buch in der Bibliothek. | Suche das hässlichste Buch in der Bibliothek. | Suche das einfachste Buch in der Bibliothek |