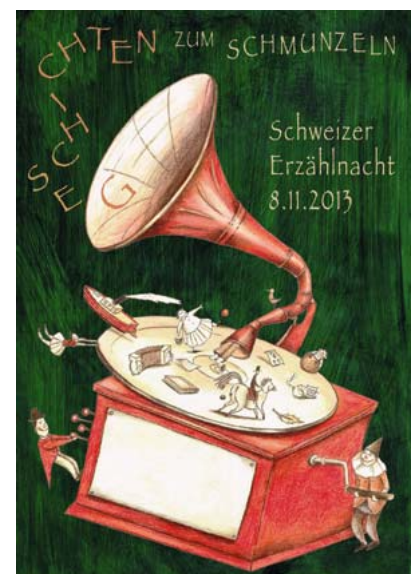


SCHWEIZER ERZÄHLNACHT 2013
8. NOVEMBER 2013

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. Dieses Jahr lautet es:

GESCHICHTEN ZUM SCHMUNZELN
HISTOIRE DE RIRE!
STORIE PER SORRIDERE
ISTORGIAS PER SURRIR



WERDEN SIE ERZÄHLNACHT-VERANSTALTER

Die Schweizer Erzählnacht lebt von den Anlässen, die in den Schulen, Bibliotheken, Buchhandlungen, Kleintheatern und anderen Institutionen organisiert werden. 2012 fanden über 630 Veranstaltungen in der ganzen Schweiz statt.

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. Auf www.sikjm.ch finden Sie ausserdem eine Liste mit thematisch passenden Büchern, Hörbüchern und DVDs sowie Hintergrundinformationen zur Erzählnacht und Tipps, wie Sie Ihren Anlass öffentlich bekannt machen können.

Ab August 2013 können Sie Plakate und Postkarten bestellen und Ihren Anlass auf unserer Website anmelden: www.sikjm.ch – Literale Förderung – Projekte – Schweizer Erzählnacht. Auch wenn Sie keine Plakate bestellen, bitten wir Sie um die Anmeldung Ihres Anlasses. So wird sichtbar, wie vielseitig und flächendeckend die Schweizer Erzählnacht ist.

Die Schweizer Erzählnacht ist ein Leseförderungsprojekt des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien SIKJM in Zusammenarbeit mit Bibliomedia Schweiz und UNICEF Schweiz.

Die Schweizer Erzählnacht beruht auf drei Prinzipien:

1. Gleiche Nacht

Die Schweizer Erzählnacht findet immer am zweiten Freitag im November statt. Mit dem Übergang vom Spätherbst zum Winter kommen Erzählen und Vorlesen so richtig zum Zug. Und der Freitag ist ideal, er lädt zum Ausdehnen der Nacht geradezu ein. Das gemeinsame Übernachten am Ort des Lesens wirkt bei Kindern und Jugendlichen häufig nachhaltig im Sinne einer Bindung an den Ort des Lese-Geschehens.

2. Gleiches Motto

Das Schweizerische Institut für Kinder- und Jugendmedien 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. Zum Vorlesen, Erzählen, Rezitieren und Inszenieren eignet sich jeder Ort, an dem Sie Ihr Publikum ins Reich der Fantasie und der Geschichten entführen können. 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.

Auf den folgenden Seiten bieten wir Ihnen verschiedene Materialien:

- Wort- und Textsammlungen zum Motto der Erzählnacht 2013 **S. 3**
- Lachen und Schmunzeln über ... **S. 6**
- Action: Sprechen und Spielen **S. 7**
- Organisations-Checkliste für Schulen **S. 10**

Eine Liste mit Büchern, Hörbüchern und DVDs für Kinder, Jugendliche und Erwachsene finden Sie in einem separaten PDF auf unserer Website: www.sikjm.ch – Literale Förderung – Projekte – Erzählnacht.

WORT- UND TEXTSAMMLUNGEN ZUM MOTTO

Verben

Auslachen, belächeln, grinsen, hell auflachen, kichern, lächeln, sich kaputtlachen, sich kranklachen, sich schieflichen, sich totlachen, verlachen, schmunzeln, aus vollem Hals lachen, ein Gelächter anstimmen, einen Lachanfall bekommen, sich kugeln vor Lachen, feixen, grienien, grinsen, schmunzeln, belächeln, strahlen, lächeln ...

Adjektive

witzig, lustig, sauglatt, ironisch, fröhlich, ausgelassen, gut aufgelegt, fröhlich, vergnügt sein, froh sein, erfreut, gut gelaunt, heiter ...

Nomen

Amüsement, Belustigung, Erheiterung, Genuss, Heiterkeit, Kurzweil, Pläsier, Spass, Augenweide, Entzücken, Fröhlichkeit, Frohsinn, Lachen, Lebensfreude, Vergnügen ...

Zitate

- An dem Punkt, wo der Spass aufhört, beginnt der Humor. *Werner Finck (1902-78)*
- Die schwierigste Turnübung ist immer noch, sich selbst auf den Arm zu nehmen. *Werner Finck (1902-78)*
- Doch lächelnd die Wahrheit sagen, was hindert daran. *Horaz (65-8 v.Chr.)*
- Ernsthaftigkeit ist die Zuflucht derer, die nichts zu sagen haben. *Oscar Wilde (1854-1900)*
- Humor ist Erkenntnis der Grenze, verbunden mit grenzenloser Erkenntnis. *Gerhart Hauptmann (1862-1946)*
- Über jedem guten Buch muß das Gesicht des Lesers von Zeit zu Zeit hell werden. *Christian Morgenstern (1871-1914)*
- Humor unterscheidet sich vom Witz, wie sich das Lächeln vom Gelächter unterscheidet. *Paul Alverdes (1897-1979)*
- Humor ist wie Sekt: der trockenere ist der beste. *Werner Ross (1912-2002)*
- Humor ist der Knopf, der verhindert, dass uns der Kragen platzt. *Joachim Ringelnatz (1883-1934)*

Sprichwörter und Redensarten

- Lachen ist die beste Medizin.
- Lachen ist eine Brücke.
- Lächeln ist die kürzeste Verbindung zwischen zwei Menschen.
- Das Lächeln, das du aussendest, kehrt zu dir zurück. *Aus Indien.*
- Das Leben meistert man lächelnd – oder gar nicht. *Aus China.*
- Kinder haben Lachen und Weinen in einem Sack.
- Besser ein sauersehender Freund als ein süsslächelnder Feind.
- Lieber breit grinsen als schmal denken.

Ein Gedicht gefällig?

Es war einmal ein Igel

Dem wuchsen plötzlich Flügel.
Er flog, ihr glaubt es kaum
Auf einen Tannenbaum.
Dort hüpfte er auf und nieder
Und singt die schönsten Lieder.
Nur morgens beim Erwachen
Da spürt er seine Stacheln.
Franz Hohler

Ein Wiesel sass auf einem Kiesel

Inmitten Bachgeriesel.
Wisst ihr weshalb?
Das Mondkalb verriet es mir im stillen:
Das raffinierte Tier
tat's um des Reimes willen.
Christian Morgenstern

Hinter eines Baumes Rinde

wohnt die Made mit dem Kinde.
Sie ist Witwe, denn der Gatte,
den sie hatte, fiel vom Blatte.
Diente so auf diese Weise
einer Ameise als Speise.
Eines Morgens sprach die Made:
"Liebes Kind, ich sehe grade,
drüben gibt es frischen Kohl,
den ich hol. So leb den wohl!
Halt, noch eins! Denk, was geschah,
geh nicht aus, denk an Papa!"
Also sprach sie und entwich. –
Made junior aber schlich
hintendrein; und das war schlecht!
Denn schon kam ein bunter Specht
und verschlang die kleine fade
Made ohne Gnade. Schade!
Hinter eines Baumes Rinde
ruft die Made nach dem Kinde...
Heinz Erhardt

Ein Seufzer lief Schlittschuh auf nächtlichem Eis

und träumte von Liebe und Freude.
Es war an dem Stadtwall, und schneeweiß
glänzten die Stadtwallgebäude
Der Seufzer dacht' an ein Maidelein
und blieb erglühend stehen.
Da schmolz die Eisbahn unter ihm –
und er sank - und ward nimmer gesehen.
Christian Morgenstern

Es war einmal ein Lattenzaun,

mit Zwischenraum hindurchzuschauen.
Ein Architekt, der dieses sah,
stand eines Abends plötzlich da –
und nahm den Zwischenraum heraus
und baute daraus ein grosses Haus.
Der Zaun indessen stand ganz dumm
mit Latten ohne was drum,
ein Anblick grässlich und gemein,
drum zog ihn der Senat auch ein.
Der Architekt jedoch entfloh
nach Afri-od-Ameriko.
Christian Morgenstern

Ein Federchen flog durch das Land;

Ein Nilpferd schlummerte im Sand
Die Feder sprach: "Ich will es wecken!"
Sie liebte, andere zu necken.
Aufs Nilpferd setzte sich die Feder
Und streichelte sein dickes Leder.
Das Nilpferd sperrte auf den Rachen
Und musste ungeheuer lachen.
Joachim Ringelnatz

Oder ein Rätsel vielleicht?

Eine schwierige Frage: Wie schreibt man 'Mausefalle' mit fünf Buchstaben?

Antwort: Katze oder Kater

Sag, wie heisst
der, der beisst,
wenn man ihn gebissen hat,
und macht hintendrein noch satt?

Antwort: Der Rettich

Witze sowieso!

Gustav kommt von der Schule nach Hause. Seine Mutter fragt ihn: "Was habt ihr denn heute gelernt?"
Darauf Gustav: "Das ABC!" Sagt die Mutter: "Das ist aber schön!" Gustav: "Und nächste Woche lernen wir das DEF!"

Wütend schreit Herr Rolle: "Laura, du kaust ja schon wieder Kaugummi! Ab in den Papierkorb!"

Laura: "Der Kaugummi auch?"

Witzesammlungen:

www.blinde-kuh.de/witze/schulwitze.html

www.kidsville.de/bibliothek/witzwegweiser

Für kurze Sketche: www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=621&titelId=2798

Zungenbrecher

- Zwischen zweiundzwanzig schwankenden Zwetschgenzweigen schweben zweiundzwanzig zwitschernde Schwalben.
- Wenn Schnecken an Schnecken schlecken, merken Schnecken zu ihrem Schrecken, dass Schnecken nicht schmecken.
- Fischers frisch frisierter Fritze frisst frisch frittierte Frisch-Fisch-Frikadellen.
- 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?

Nicht ganz ernst gemeinte Bauernregeln

- Kein Hahn kräht mehr auf dem Mist, wenn er in der Pfanne ist.
- Kommt die Milch in Würfeln raus, fiel im Stall die Heizung aus!
- Wollen Ochs und Kühe rennen, wird der ganze Stall wohl brennen.
- Kühe rennen, wird der ganze Stall wohl brennen.

LACHEN UND SCHMUNZELN ÜBER ...

... Bibliotheken, Bibliothekare und Bibliothekarinnen, Bücher und Lesen

Eine Prise Humor zur eigenen Institution, zum Beispiel mit folgenden **Büchern**:

- Biermann, Franziska: Herr Fuchs mag Bücher – Bloomsbury, 2007 (U, M)
- Jeffers, Oliver: Der unheimliche kleine Bücherfresser – Aufbau 2012 (U)
- Schärer, Kathrin/Pauli, Lorenz: Pippilothek??? Eine Bibliothek wirkt Wunder – Atlantis, 2011 (V, U)
- Hula, Saskia/Krause, Ute: Der Lesemuffel – Sauerländer, 2009 (U)
- Colfer, Eoin: Tim und das Geheimnis von Knolle Murphy – Beltz & Gelberg, 2012 (U, M)

oder **Ideen** wie diesen:

- Die lustigsten Erlebnisse aus der örtlichen Bibliothek an "lustigen" Orten in der Bibliothek erzählen: unter der Ausleihtheke, in der hintersten Regalecke, bäuchlings unter den Regalen, umrahmt von den grössten oder den kleinsten Büchern etc.
- Geschichten schreiben zu lustigen Bibliothekserlebnissen
- Bild-Text-Suchspiel zu Bilder-/Kinderbüchern, in denen "schrullige" Bibliothekarinnen und Bibliothekare vorkommen.

... die Schule

mit folgenden **Büchern**:

- Nöstlinger, Christine: Schulgeschichten vom Franz – Oetinger, 2010 (U)
- Geisler, Dagmar: Wandas erste Schulgeschichten – dtv, 2012 (U)

oder **Ideen** wie diesen:

- Schulgeschichten spezifisch hervorheben (siehe Medienliste)
- Lehrer lassen Generationen von Schulscherzen lebendig werden (z.B. vom Schulsylvester, Abschlussklassen)
- Schulwitze erzählen (lassen): <http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=621>

... die Familie

mit folgenden **Büchern**:

- Lindgren, Astrid: Lustiges Bullerbü – Oetinger, 1965 (V)
- Gernhardt, Robert: Familie Erdmännchen – Aufbau, 2009 (V)
- Szillat, Antje: Wie man seine durchgeknallte Familie überlebt – Coppenrath, 2011 (M)
- Creech, Sharon: Leo mittendrin: Zöfel, Adelheid – Fischer, 2012 (M, O)

oder **Ideen** wie diesen:

- Sketches aus dem Familienleben spielen
- Spiel "Familie suchen" (U, M)
Vorbereiten: Zettel mit Tierfamilien (z.B. Vater Frosch, Mutter Frosch, Tochter Frosch, und Sohn Frosch, etc.).
Verlauf: Der Spielleiter mischt die Karten und verteilt sie verdeckt unter den Mitspielern. Diese müssen nun, wenn sie auf Kommando die Karten umdrehen, als Familie (zuerst der Vater, dann die Mutter usw.) auf einem Stuhl Platz nehmen. Sie dürfen aber nur den Tierlaut als Verständigungsmittel verwenden; also auf keinen Fall ihre Karte zeigen oder sich sonst unterhalten. Welche Familie ist als erstes in der richtigen Reihenfolge auf ihrem Stuhl?

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

... Gegensätze

mit folgenden **Büchern**:

- Underwood, Deborah: Das laute leise Buch – Gerstenberg, 2013 (V, U)
- Zoran Drvenkar/Ole Könnecke: Du schon wieder – cjb, 2012 (V, U, M)
- Scheffler, Alex: Mein erstes Grüffelo: Gegensätze – Beltz und Gelberg, 2012 (V)
- Maxeiner, Alexandra: Alles lecker – Leipzig, Klett, 2012 (U, M)

oder **Ideen** wie diesen:

Kreatives Sprachspiel zum Thema Gegensätze (U, M)*

Spielbeschreibung: Der Spielleiter stellt eine Liste mit zusammengesetzten Nomen zusammen. Aufgabe der Spieler ist es, nur zu einem Teil des Nomens einen Gegensatz zu finden. Beispiel: Vorsicht – Nachsicht, grossspurig – kleinspurig Großmutter – Kleinmutter, hitzefrei – kältefrei

Material: Liste mit zusammengesetzten Nomen, pro Teilnehmer eine Liste.

... Tiere

mit folgenden **Büchern**:

- Walker-Guye, Nancy: Sternenstaub – Aracari, 2011 (V, U)
- Wiesner, Hennig: Müssen Tiere Zähne putzen? ... und andere Fragen an einen Zoodirektor – Hanser, 2005 (U, M)
- Rajcak, Hélène/Laverdunt, Damien: Unglaubliche Geschichten von ausgestorbenen Tieren – Jacoby & Stuart, 2012 (M, O)

oder **Ideen** wie diesen:

- Erstaunliche Rekorde aus dem Tierreich in Sachbüchern sammeln
- Lassen Sie von den Kindern Tierwitze sammeln und stellen sie daraus eine Witz-Wand her.
- Tierwitze: www.andinet.de/lustiges/witze/tiere.php

ACTION: SPRECHEN UND SPIELEN

... Spiele

mit folgenden **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)

oder **Ideen** wie diesen:

- *Ein Bilderrätsel*

Was ist das?

www.spielwiki.de/Schr%C3%A4ger_Vogel



(Lösung: Schräger Vogel)

- *Wortmixer*

Text eingeben und mixen lassen: www.gemeindebuecherei-forst.de/index.htm

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

www.gigers.com/matthias/schule/mgwordmix.htm

- *Lustiges Wörter-ABC*

www.kehrholff.de/Humor/LustigeWoerter.htm

Lustiges Wörter-ABC aufschreiben und vorlesen:

Adelheidschnucke

Briefbogenschütze

Einbandwurm

Fernseheinschalthammer

Glatteisverkäufer

Handstandlicht

Immergrünspecht

Jägerzaunkönig

Konfektschachtelheim

Leerlaufmaschine

Milchstrassenfeger

Notenschlüsselblume

Ohrfeigenbaum

Platzregenmacher

Rumpelkammersänger

Stockwerkstudent

Treppenstufenregler

Unterführungszeugnis

Vielleichtmatrose

Wasserstrahlbiegezange

Zündschlüsselblume

- *Promiraten (M, O)**

Ratespiel, bei dem die Mitspieler eine bestimmte Person (oder auch Tier, Gegenstand etc.) verkörpern und durch geschicktes Fragen herauszufinden suchen, wen oder was sie darstellen. Benötigt werden Stifte und Post-it-Zettel. Die Teilnehmerzahl ist nicht begrenzt, sollte aus Gründen des Spielspases aber höchstens 10 bis 15 betragen, da ansonsten die Kommunikation leidet. Jeder Spieler schreibt einen Zettel mit einer bekannten Literatur-Figur (z.B. Pippi Langstrumpf, Greg oder Ella) und befestigt diesen auf der Stirn eines Mitspielers/einer Mitspielerin (Kleben, Befestigung mittels eines Stirnbandes etc.), ohne dass dieser/diese die Information erfährt. Haben nun alle eine derartige nur für die Mitspieler sichtbare Information an sich heften, beginnt das Spiel. Ein Spieler/eine Spielerin beginnt nun, den anderen Fragen über sich zu stellen, die diese mit Ja oder Nein beantworten können. Ziel ist es, möglichst schnell die eigene Identität durch Fragen zu erraten. Das Spiel ist fertig, wenn alle erraten haben, wer sie sind, oder wenn die Gruppe genug hat.

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

* Die vorgestellten Spiele und viele weitere finden Sie auf www.labbe.de/spielotti.

- *Fantasievolles Erzählspiel (M, O)**

Die TeilnehmerInnen sitzen im Kreis. Der Spielleiter beginnt, indem er einen Satz sagt, der einen Sachverhalt beschreibt, z.B. "ich habe mich am Fuss verletzt." Der Spieler neben ihm fährt fort, indem er eine Begründung dafür nennt. Dazu benutzt er die Einleitung: "... das kam dadurch, dass...". Als Begründung könnte z.B. gesagt werden: "... das kam dadurch, dass ich von der Leiter gestürzt bin." Die Spielerin daneben muss eine Begründung für diesen Sachverhalt liefern, also erklären, wie der Sturz von der Leiter zustande gekommen war. Dann beschreibt der nächste Spieler im Kreis einen Sachverhalt ...

- *Icon Poetry oder Story Cubes (MS, OS)*



Zum spontanen Geschichtenerfinden regen sogenannte Erzählwürfel an. Ein Spieler würfelt mit neun Würfeln (oder alternativ: Wortkarten mit Begriffen oder Postkarten mit Bildern verteilen/ziehen). Anhand der abgebildeten Bilder erzählt er nun spontan eine möglichst witzige Geschichte. In unserem Zusammenhang könnte das Ziel sein, die Mitspieler zum Lachen zu bringen.

- *Flunkergeschichten (M, O)**

Reihum überlegen sich alle jeweils drei ganz kurze Geschichten zu ihrer eigenen Person. Zwei sind geflunkert, eine ist richtig. Dann stellt sich eine Person mit ihren drei Geschichten vor. Die anderen versuchen herauszufinden, welches die wahre und welches die Lügengeschichte ist. Wer es schafft, darf anschliessend seine eigenen Geschichten präsentieren.

- *Spielefinder (U, M, O)**

Hier gibt es die Möglichkeit, Schritt für Schritt ein passendes Spiel zu finden. Es können verschiedene Optionen ausgewählt werden, z.B. Anzahl SpielerInnen, Zeitdauer, Art des Spieles, etc.

www.labbe.de/spielotti/index.asp?schritt=1

- *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."

- *Slam*

Ziel: Slam, der die Leute am meisten/lautesten zum Lachen bringt

- *Comics*

Die gleichen Comics in verschiedenen Sprachen auflegen. Miteinander herausfinden, was "ächz", "zisch", "stöhn" in den verschiedenen Sprachen heisst oder wie die Figuren in anderen Sprachen heissen, z.B. Donald Duck, Tim und Struppi, etc.

Comicfilme in verschiedenen Sprachen zusammen anschauen und heraushören, was man versteht.

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

* Die vorgestellten Spiele und viele weitere finden Sie auf www.labbe.de/spielotti.

CHECKLISTE ZUR SCHWEIZER ERZÄHLNACHT 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		