Bilderbuchrallye mit textlosen Bilderbüchern

ZIELGRUPPE: Multiplikatoren (Lehrkräfte, Erzieherinnen und Erzieher, Bibliothekarinnen und Bibliothekare etc.), die Ideen zum Einsatz von textlosen Bilderbüchern suchen

IDEE: Akademie für Leseförderung Niedersachsen

Thé Tjong-Khing: Die Torte ist weg. ISBN 978-3895651731

Memory spielen. Zu einzelnen Motiven des Bilderbuchs werden mit Hilfe einer Schablone Memory-Karten gebastelt. Dazu werden Kopien (in Farbe oder schwarzweiß) einzelner Seiten in doppelter Ausfertigung erstellt, mit einer Schablone einzelne Motive umrandet, ausgeschnitten und laminiert. Schwarzweiß-Kopien können noch nachträglich ausgemalt werden. 2 x 10 Memory-Kärtchen sind ausreichend.
Material: 20 Memorykärtchen

1. Alle Teilnehmer/-innen spielen mit den Karten Memory.
2. Variante: Die Bildkarten werden unter den Teilnehmern/-innen aufgeteilt. (Bei einer sehr kleinen Anzahl von Teilnehmern/-innen, erhält jede/r maximal fünf Karten. Der Rest wird weggelegt. Alle sehen sich gemeinsam das Bilderbuch an und jede/r Teilnehmer/-in versucht, die Motive seiner Bildkarten im Buch zu wiederzufinden.)
3. Variante: Jede/r Teilnehmer/-in sucht sich fünf Karten aus und erzählt zu seinen/ihren Bildern eine Geschichte.

Mehrsprachigkeit: Die Motive der Bildkarten werden in einer anderen Sprache beschrieben. Die Geschichte wird in einer anderen Sprache erzählt.

Wimmel-Bilderbuch von Rotraut Susanne Berner

Kim-Spiel. Einzelne Seiten eines beliebigen Bilderbuchs von R.S. Berner werden kopiert, mit Hilfe von Schablonen werden acht postkartengroße Karten erstellt.
Material: Acht Spielkarten

1. Ein/e Teilnehmer/-in wählt eine Karte aus.
2. Alle Teilnehmer/-innen sehen sich die Karte intensiv an. Die übrigen Teilnehmer/-innen überlegen sich zwei Fragen zu der abgelegten Karte. Dann wird sie verdeckt abgelegt.
3. Die übrigen Teilnehmer/-innen stellen dem ersten die Fragen. Der/die erste beantwortet sie.

Mehrsprachigkeit: Das Frage-/Antwortspiel wird in einer anderen Sprache durchgeführt.

Béatrice Rodriguez: Der Hühnerdieb. ISBN 978-3779502029

Zu dem Buch „Der Hühnerdieb“ wird ein Würfel-Brettspiel erstellt. (Bitte Vorlage bei der Akademie anfragen)
Material: Brettspiel, vier Spielfiguren, Würfel

1. Alle Teilnehmer/-innen sehen sich das Bilderbuch gemeinsam an.
2. Alle Teilnehmer/-innen spielen gemeinsam das Würfelspiel.

Mehrsprachigkeit: Die Begriffe für „Fuchs“ und „Huhn“ werden in anderen Sprachen gesammelt.

Hervé Tullet: Mitmachbuch. ISBN 978-3841100160

Das Buch ist selbsterklärend.

1. Ein/e Teilnehmer/-in nimmt sich das Buch.
2. Der/die Teilnehmer/-in führt die Anweisung auf der ersten Seite durch und blättert um.
3. Der/die Teilnehmer/-in gibt das Buch an seine/n rechte/n Nachbarn/-in weiter, der/die die nächste Anweisung ausführt usw.

Mehrsprachigkeit: Die Begriffe für Farben in anderen Sprachen werden gesammelt.

Lilli L’Arronge: Chaos in Bad Berleburg. **ISBN 978-3-941087-76-7**

Dinge suchen/Dinge ordnen.
Material: (selbstgebasteltes oder ausrangiertes Mikrofon)

1. Das Buch wird auf der vorletzten Doppelseite aufgeschlagen.
2. Jede/r Teilnehmer/-in sucht drei Dinge, die gelb, rot, blau etc. sind.
3. Jede/r Teilnehmer/-in sucht drei Dinge, die zusammengehören (Ober-/Unterbegriff):
   Feuerwehrmann, Arzt und Kameramann sind Berufe. (Ergänzung: Welche Berufe gibt es noch?)
   Batman, Luftballon, Hubschrauber sind Dinge, die fliegen können. (Ergänzung: Welche Dinge können noch fliegen?)
4. Ein/e Teilnehmer/-in nimmt das Mikrofon und erzählt, wie es zu dem Chaos gekommen ist.
5. Alle Teilnehmer/-innen sehen sich gemeinsam das ganze Buch an.

Mehsprachigkeit: Die jeweiligen Ober- und Unterbegriffe werden in andere Sprachen übersetzt.

Rotraut Susanne Berners Nacht-Wimmelbuch. ISBN 978-3-8369-5199-9

*Ratespie*l 1
Material: Spielsteine (z.B. Mühle-Steine)

1. Jede/r Teilnehmer/-in erhält einen Spielstein.
2. Das Buch wird auf der S. 7/8 aufgeschlagen.

3. Ein/e Teilnehmer/-in beginnt etwas zu erzählen, das es auf dem Bild zu sehen gibt.
   z.B. „Ich sehe ein Tier mit großen Augen, das im Fenster der Kirche sitzt.“
4. Der/die Teilnehmer/-in, der/die dieses Tier zuerst entdeckt, sagt den Namen des Tieres in die Runde. Wenn es stimmt, darf er/sie seinen/ihren Spielstein auf das Tier setzen.

Ratespiel 2

1. Ein/e Teilnehmer/-in erzählt etwas, das entweder wahr oder falsch ist.
2. Die anderen müssen raten, ob die Aussage stimmt oder nicht stimmt.
   z.B. Der Polizist, der mit dem Radfahrer spricht, hat eine grüne Mütze auf dem Kopf.
   z.B. In der Bibliothek findet eine Lesenacht statt.

Claude K. Dubois: Akim rennt. ISBN 978-3-89565-268-4

Diskussion über ein Bilderbuch zur Flüchtlingsproblematik

1. Alle Teilnehmer/-innen sehen sich gemeinsam das Buch an.
2. Alle Teilnehmer/-innen tauschen sich darüber aus, ob sie sich dieses Buch gemeinsam mit Kindern ansehen würden, und überlegen sich, ab welchem Alter sie es einsetzen würden.

Peggy Rathmann: Gute Nacht Gorilla. ISBN 978-3-89565-177-X

Tierlaute nachahmen / Hörbild

1. Alle Teilnehmer/-innen sehen sich gemeinsam das Buch bis zu der S. 19/20 aufgeschlagen.
2. Jede/r Teilnehmer/-in wählt ein Tier und überlegt sich dazu einen passenden Tierlaut. Es können auch Tiere ausgewählt werden, die nicht im Buch abgebildet sind, aber auch im Schlafzimmer sein könnten (z.B. Hund, Katze).
3. Dann wird die nächste Seite aufgeschlagen und alle ahmen ihren Tierlaut nach. Sobald die nächste Seite aufgeschlagen wird, verstummen alle wieder.
4. Alle sehen sich das Buch gemeinsam bis zum Schluss an.

Mehrsprachigkeit: Tierlaute werden in anderen Sprachen nachgeahmt. Vgl. dazu https://www.esl.ch/de/sprachaufenthalt/kaffeepause/tiergerausche/index.htm

---

Katja Kamm: Ich sehe was Du siehst. ISBN 978-3-551-51811-8

Malspiel
Material: Kopie, bunte Stifte

1. Alle Teilnehmer/-innen sehen sich gemeinsam das Buch bis zu der S. 51/52 („Was siehst Du? Zeichne es auf diese Seite!“)
2. Jede/r Teilnehmer/-in nimmt sich ein Blatt (Kopie der S. 51/52) und zeichnet, was er sieht.

Antje Damm: Was ist das? Ein Spiel- und Ratebuch. ISBN 978-3-8067-5127-7

Ratespiel

1. Ein/e Teilnehmer/-in spielt Daumenkino.
2. Ein/e andere/r Teilnehmer/-in sagt „Stopp“.
3. Alle Teilnehmer/-innen raten, was auf dem Bild dargestellt ist.
4. Es wird eine Seite vor- oder zurückgeblättert und beschrieben, was auf dem Bild zu sehen ist.

Eilika Mühlenberg: Camping. **ISBN 978-3-7152-0673-8**

Spiel „Ich sehe was, was Du nicht siehst“

1. Das Buch wird auf der letzten Seite aufgeschlagen.
2. Ein/e Spieler/-in beginnt: „Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das ist gelb …“
3. Die anderen raten, was es ist.

Tom Schamp: Otto fährt Auto. ISBN 978-3-446-23316-4

Tabuspiel
Material: Hupe, Spielzeugauto

1. Ein/e Teilnehmer/-in erhält die Hupe. Ein/e andere/r das Auto.
2. Der/die Teilnehmer/-in mit dem Auto stellt sein/ihr Auto auf das Auto von Otto und seinem Vater. Er/sie beginnt zu erzählen. Er/sie darf dabei das Wort „Auto“ nicht benutzen. „Otto und sein Vater wollen eine kleine Reise machen. Otto freut sich, denn er ist gerne mit seinem Vater unterwegs. Sie fahren auf der Straße. Plötzlich sehen sie viele weiße Flocken. Woher die wohl kommen? Vor ihnen fährt eine grüne Schildkröte. Die ist äußerst langsam. Endlich können sie die Schildkröte überholen…“
3. Sobald der/die Teilnehmer/-in das Wort „Auto“ sagt, hupt einer der Mitspieler. Jetzt kann der, der gehupt hat, weitererzählen.

Mehrsprachigkeit: Statt des Wortes Auto darf der/die Erzähler/-in den Begriff für Auto in seiner Sprache verwenden.

Marie Tolman und Ronald Tolman: Das Baumhaus. ISBN 978-3-8270-5421-0

Erzählbild gestalten
Material: laminierte Kopien des Baums und einzelner Tiere

1. Alle Teilnehmer/-innen sehen sich das Buch gemeinsam an.
2. Alle Teilnehmer/-innen gestalten zusammen aus den Tieren und dem Baum ein Bild, zu dem sie eine Geschichte erzählen. (Wenn die Kinder schon schreiben können, können sie auch Sprechblasen zu den Tieren ergänzen.)

Antons erste Wörter. ISBN 978-3-407-79440-6

Rate- und Gedächtnisspiel. Auf einer beliebigen Seite werden sechs Klebezettel mit Zahlen von eins bis sechs auf ein bestimmtes Motiv geklebt, das sie verdecken.
Material: Würfel, Post-it-Zettel

1. Alle Teilnehmer/-innen würfeln reihum.
2. Jede/r Teilnehmer/-in versucht das Motiv zu erraten, das sich hinter seiner gewürfelten Zahl verbirgt. (Beispiel: Ein/e Teilnehmer/-in hat eine 2 gewürfelt. Er/sie versucht zu erraten, welches Motiv sich hinter der 2 verbirgt.)
3. Der Klebezettel wird weggenommen, das Motiv kurz aufgedeckt und dann wieder zugeklebt.
4. Der Würfel wird weiter gegeben. Wird das Motiv erneut gewürfelt, muss der/die Teilnehmer/-in das Motiv nennen, das sich dahinter verbirgt.

Mehrsprachigkeit: Die verdeckten Motive werden in einer anderen Sprache erraten und benannt.

Ole Könnecke: Das große Buch der Bilder und Wörter. ISBN 978-3-446-23588-5

Kim-Spiel

1. Alle Teilnehmer/-innen sehen sich die Seite „Badezimmer“ so lange an wie die Sanduhr läuft.
2. Der/die erste Teilnehmer/-in nimmt das Buch.
3. Der/die zweite Teilnehmer/-in zählt so viele Gegenstände auf, wie er im Gedächtnis behalten hat.

Mehrsprachigkeit: Die Begriffe für die abgebildeten Motive werden in anderen Sprachen genannt. (Wenn Kinder schon schreiben können, können diese auch auf die Klebezettel geschrieben und unter die deutschen Wörter geklebt werden.)

Rotraut Susanne Berners Frühlings-Wimmel-Leporello. ISBN 978-3-8067-5159-8

Suchaufgabe
Material: Lupe

1. Die Teilnehmer/-innen lösen gemeinsam folgende Suchaufgaben auf S. 1/2. Wenn notwendig, kann die Lupe benutzt werden.
   „Sucht jemanden, der eine weiß gepunktete Hose an hat und in einem Buch mit einem roten Umschlag liest.“
   „Sucht einen schwarz gekleideten Mann, der auf einem Dach steht. Welchen Beruf hat er?“
   „Welches Tier sitzt auf einem Brunnen und spuckt Wasser?“
   „Welchen Beruf hat Pia Nola? Und in welchem Stockwerk wohnt sie?“
2. Die Teilnehmer/-innen denken sich gemeinsam eine weitere Suchaufgabe aus!