


## Workshop: „Lebendige Bibliotheksführung mit Knolle Murphy“ bei Bettina Huhn

(Ideen für eine Klassenführung über 2UE/90 Minuten und 4UE/180 Minuten, alle Bausteine sind variabel und übertragbar)

<b>Minuten / Zeit insgesamt</b>	<b>Handlungsverlauf</b>	<b>Utensilien</b>
5 / 5	<b>Vorstellungsrunde / Informationen zum Ablauf</b>	
5 / 10	<p><b>Zuordnungsspiel: Lesen Sie gern?</b></p> <p>Auf dem Boden sind drei Bereiche mit Schildern markiert: Ja / Nein / Manchmal Die Anleitung stellt den TN verschiedene Fragen zum Thema „Lesen“ und die TN sollen sich spontan zuordnen. Dadurch ergibt sich ein Stimmungsbild und TN und Anleitung erfahren etwas übereinander. Die Anleitung kann zwischendrin auch nachfragen, z.B. nach der Lieblingsfigur.</p> <p>Mögliche Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Liest du gern?</li> <li>- Hast du einen Lieblingsort zum Lesen?</li> <li>- Hast du ein Lieblingsbuch?</li> <li>- Hast du eine/n Lieblingsautoren/in?</li> <li>- Hast du eine Lieblingsfigur?</li> <li>- Wird dir zu Hause vorgelesen?</li> <li>- Hast du schon mal eine Bücherei besucht?</li> <li>- Kennst du Lesestifte, z.B. Tiptoi?</li> <li>- Kennst du E-Books?</li> <li>- Hörst du auch Hörbücher?</li> </ul>	<p><b>Markierungskarten</b> <b>Frageliste</b></p>
5 / 15	<p><b>1. Lesung</b> „Knolle Murphy“, Seiten 7-12 gekürzt</p>	<p><b>Buch „Knolle Murphy“</b></p>
10 / 25	<p> <b>Die Zeit läuft ab</b> (wie Galgenmännchen)</p> <p>Im Sitzkreis. Es werden 15 Unterstriche an die Tafel gemalt _____ als Leerstellen für die 15 Buchstaben des Wortes BUECHEREIBESUCH. Die TN dürfen jetzt der Reihe nach Vorschläge für Buchstaben machen, die in dem Wort enthalten sein könnten. Ist ein Buchstabe enthalten, wird er an der entsprechenden Stelle auf den Unterstrich gesetzt. Ist er nicht enthalten, wird er an die Tafel geschrieben und durchgestrichen und es wird ein Strich für die Uhr gesetzt. Die Uhr besteht aus 10 „Strichen“. Erst wird der Kreis gemalt, dann nacheinander die Standbeine, dann die Striche für 12, 3, 6 und 9, dann der Stundenzeigerstrich, dann der Pfeil am Stundenzeiger, dann der Minutenzeigerstrich, dann der Pfeil am</p>	<p><b>Flipchart, Papier und dicker Edding oder Tafel und Kreide</b></p>

	Minutenzeiger. Schaffen es die TN das Wort zu erraten bevor die Uhr vollendet ist, dann haben sie gewonnen.	
5 / 30	<b>2. Lesung</b> „Knolle Murphy“, Seiten 14-28 eingekürzt	<b>Buch „Knolle Murphy“</b>
15 / 45	<b>Mein Bücherregal</b> Die TN erhalten schmale Papierstreifen in verschiedenen Farben, das sind die sogenannten „Buchrücken“. Jeder TN soll zwei Streifen beschriften, einen mit dem Titel eines Erwachsenenbuches, das auf jeden Fall in jedem Bücherregal stehen sollte und einen mit dem Titel eines Kinderbuches. Die TN stellen die Bücher kurz vor und kleben sie ins Bücherregal.	<b>Farbige Papierstreifen, Tesafilm, aufgemaltes Bücherregal</b>
5 / 50	<b>3. Lesung</b> „Knolle Murphy“, Seiten 28-34 eingekürzt	<b>Buch „Knolle Murphy“</b>
10 / 60	<b>Stimmt/Stimmt nicht (Spielerische Vermittlung von Bücherei-Regeln)</b> Die TN erhalten jeweils eine rote und eine grüne Stimmkarte. Dann darf nacheinander immer ein TN eine Karte ziehen und ein Statement vorlesen. Danach sollen alle mit ihren Kadarüber abstimmen. <b>Rot: Stimmt nicht. Grün: Stimmt.</b> Bei widersprüchlichen oder falschen Abstimmungsergebnissen werden die Regeln, die in einer Bücherei gelten, geklärt.  Mögliche Statements: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ich kann Bücher und CDs ausleihen.</li> <li>- Ich darf Bücher, die mir gefallen solange behalten, wie ich will.</li> <li>- Ich bekomme einen kostenlosen Büchereiausweis.</li> <li>- Wenn mir langweilig ist, spielt die Bibliothekarin mit mir.</li> <li>- Ich darf in der Bibliothek Inline Skates fahren.</li> <li>- Ich kann in der Bibliothek Bücher lesen.</li> <li>- Ich darf laut sein und rumtoben.</li> <li>- Wenn ich Fragen habe, kann ich mich immer an die Information wenden.</li> <li>- Ich darf alle DVDs ausleihen, die mich interessieren.</li> <li>- Die Bibliothekarin versorgt mich mit Essen und Trinken.</li> <li>- In der Bücherei finden Lesungen und Lesenächte statt.</li> <li>- In der Bücherei darf ich nicht auf die Toilette gehen.</li> <li>- Wenn mir ein Buch nicht mehr gefällt, lasse ich es auf dem Boden liegen oder stelle es einfach irgendwo hin.</li> </ul> <b>Alternative Idee:</b> Die Statements von den TN in einem Staffellauf sammeln lassen, dazu die Gruppe teilen und in zwei Reihen hintereinander aufstellen lassen. Die ersten bekommen einen Stift, laufen zu einem Blatt papiernen und notieren einen Aspekt zu dem Thema, laufen zurück, übergeben den Stift, die nächsten laufen los etc. Dauer ca. 3-5 Minuten.	<b>vorbereitete Karteikarten mit Statements, grüne und rote Stimmkarten</b>

5 / 60	<b>4. Lesung</b> „Knolle Murphy“, Seiten 35-43 eingekürzt	<b>Buch „Knolle Murphy“</b>
5 / 65	<b>„Kim“ -Spiel mit Büchern</b> Verschiedene Bücher liegen auf dem Tisch. Die TN sollen sich nun die Buchtitel innerhalb einer vorgegebenen Zeit einprägen, ca. eine Minute. Dann wird ein Buch entfernt oder ein neuer Titel dazugelegt. Die TN sollen nun erraten, welches Buch entfernt bzw. dazugelegt wurde.  (Im Anschluss sollen die TN die Bücher in die richtigen Regale zurückstellen. Eine gute Möglichkeit über Signaturen etc. zu informieren.)	<b>Bücher, Tuch</b>
10 / 75	<b>Alternativ oder Ergänzend:</b> <b>Buchtitelraten: „Jeder hat ein Wort“</b> Zwei TN werden gebeten den Raum für einen Moment zu verlassen. Die anderen TN einigen sich in der Zwischenzeit auf einen oder mehrere Buchtitel aus dem Kim-Spiel (alternativ Sätze/Zitate aus dem Buch). Nun werden die einzelnen Wörter der Buchtitel der TN verteilt, so dass jede/r TN im Raum jeweils ein Wort hat. Jede/r geht nun mit seinem Wort im Raum umher. Nun werden die beiden TN wieder hereingeholt und bekommen die Aufgabe aus den einzelnen Worten, den Titel herauszufinden und in die richtige Reihenfolge zu bringen.  <b>oder</b> <b>Scharade zu Buchtiteln</b> Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jede/r in der Mannschaft überlegt sich einen Buchtitel und schreibt ihn auf eine Karteikarte. Nun zieht jede/r nacheinander aus der jeweils gegnerischen Mannschaft eine Karte mit Titel und stellt diesen pantomimisch dar. Die eigene Mannschaft muss den dargestellten Titel erraten und erhält dann einen Punkt. Es können auch zwei TN gemeinsam den Begriff darstellen. (Ein gutes Spiel um über die vorgeschlagenen Bücher ins Gespräch zu kommen.)	<b>Bücher aus Kim-Spiel</b> <b>Zettel, Stifte</b>          <b>Zettel, Stifte</b>
5 / 80	<b>5. Lesung</b> „Knolle Murphy“, Seiten 55-61	
	<b>Büchereiausweise</b> Die TN erhalten ihre Büchereiausweise oder die entsprechenden Formulare für ihre Eltern und werden in das Ausleihsystem eingeführt.	
	<b>Alternativ die lange Version der Klassenführung:</b>	
15 / 90	<b>PAUSE</b>	
10 / 95	<b>5. Lesung</b> „Knolle Murphy“, Seiten 55-75 eingekürzt	<b>Buch „Knolle Murphy“</b>

25 / 120	<p><b>Plan der Bibliothek anfertigen:</b>          Es werden Kleingruppen gebildet mit der Aufgabe einen Plan ihrer Bücherei anzufertigen. Wo befindet sich die Kinder – und Jugendabteilung? Wo gibt es DVD's? Wo befindet sich die Ausleihe? Wo sind die Toiletten? Die TN stellen im Anschluss ihre Pläne vor.          Durch das selbstständige Erkunden eignen sich die TN ihre Bücherei an und können sich später gut orientieren.</p>	<p><b>Papierrolle oder DIN A 3          Papier, Stifte/Eddings</b></p>
5 / 125	<p><b>6. Lesung</b>          „Knolle Murphy“, Seiten 75-79           (Das Buch wird nicht bis zum Ende vorgelesen, um die TN zu animieren, es selbst zu lesen.)</p>	<p><b>Buch „Knolle Murphy“</b></p>
40 / 165	<p><b>Kim-Spiel</b>          In Fühlsäcken werden unterschiedliche Requisiten rumgereicht, die erraten werden sollen.</p> <p><b>Buch-Performance</b>          Im Anschluss sollen sich immer drei oder vier TN zusammenfinden und <b>ein passendes Buch</b> zu diesem <b>Requisit</b> suchen und <b>eine kleine Performance</b> dazu entwickeln und im Anschluss vorführen.</p> <p>Mögliche <b>Requisiten</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Häkelnadel</b> = <b>Handarbeitsbuch</b> = <b>körperliche Umsetzung einer Anleitung</b></li> <li>- <b>Zauberstab</b> = <b>Buch über Hexen/Zauberer</b> = <b>Zauberspruch entwickeln</b></li> <li>- <b>Pistole/Lupe</b> = <b>Krimi/Detektivroman</b> = <b>Zeitungsbericht/Kurznachricht im Fernsehen</b></li> <li>- <b>Schleichtier</b> = <b>Tierlexikon</b> = <b>Quiz</b></li> <li>- <b>Herz</b> = <b>Liebesroman</b> = <b>Gedicht oder Rap</b></li> <li>- <b>Ball</b> = <b>Fußballbuch</b> = <b>Fußballregel erklären</b></li> <li>- <b>Flugzeug</b> = <b>Reiseführer</b> = <b>Werbespot</b></li> </ul>	<p><b>Fühlsäcke; Requisiten;          Bücher; Tuch zum Abdecken;          Stifte; Papier</b></p>
5 / 170	<p><b>Abschlussrunde</b>          Jeder TN zeigt mit einer Geste und einem Wort, wie es ihm gefallen hat.</p>	
	<p><b>Büchereiausweise</b>          Die TN erhalten ihre Büchereiausweise oder die entsprechenden Formulare für ihre Eltern und werden in das Ausleihsystem eingeführt.</p> <p><b>Nachbereitung</b>          Den Büchereibestand auf die von den Kindern genannten Bücher und Medien überprüfen und evtl. ergänzen.</p>	