



Evangelisches **Literaturportal** e.V.

Verband für Büchereiarbeit und Leseförderung

ARBEITSHILFE



Mit Büchern abheben

Liebe Büchereimitarbeitende, liebe Büchereiteams!

Mit der vorliegenden Arbeitshilfe erhalten Sie Anregungen, wie mit dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« mit Schulklassen und frei zusammengesetzten Gruppen gearbeitet werden kann. Die Kinder sollen einerseits über das Buch mit der Bücherei in Kontakt kommen, diese spielerisch entdecken sowie die Nutzungsbedingungen kennenlernen. Andererseits sollen sie Einblicke in die Vielfalt der vorhandenen Bücher über die Markierungen mit Interessenskreisen erhalten und beispielhaft kreative Umsetzungsmöglichkeiten anhand des Buches »Halte zu mir, guter Gott« erproben.

Die positiven Erfahrungen mit dem Buch können das Interesse an Büchern generell wecken und Anreize schaffen, das Lesen für sich zu entdecken. Die Bücherei wird durch die Aktionen als Ort für einen lustvollen Umgang mit Büchern und als vielseitige »Schmöckerstätte« etabliert.

Das Motto lautet: »Mit Büchern abheben« oder »Wie wirst du Fluglotse in deiner Bücherei?«.

In dieser Arbeitshilfe werden vier konkrete Veranstaltungsvorschläge zu unterschiedlichen Themenschwerpunkten für Vorschulkinder und Kinder der Klassen 1 und 2 vorgestellt. Es wird dabei von einer Gruppengröße bis zu 25 Kindern ausgegangen. Der Zeitraum ist auf 45–60 Minuten ausgerichtet.

Die Einheiten sind nach dem Baukastensystem aufgebaut. Die vorgestellten Spiele und Ideen sind variabel einsetzbar. Das ermöglicht Ihnen, sich Einheiten entsprechend Ihrer Rahmenbedingungen zusammenzustellen. Jeder Baustein steht für sich und ist unabhängig von den anderen durchführbar. Die Bausteine können jedoch auch aufeinander aufbauend verknüpft werden. Die Auseinandersetzung mit dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« erfolgt in jedem Baustein zu einem anderen Aspekt. Gruppen, die mehrere Veranstaltungen besuchen, beschäftigen sich mit dem Buch jedes Mal nur in Ausschnitten und unter einem anderen Blickwinkel. Nur in Baustein 4 wird das Buch insgesamt betrachtet. Die Beschäftigung mit dem Buch stellt in keinem Baustein eine Wiederholung dar, sondern bietet jedes Mal eine kreative Erweiterung. Das einzige durchgehende Element ist das Lied »Halte zu mir, guter Gott«, das zu Beginn oder gegen Ende jeder Veranstaltung gemeinsam gesungen werden kann.

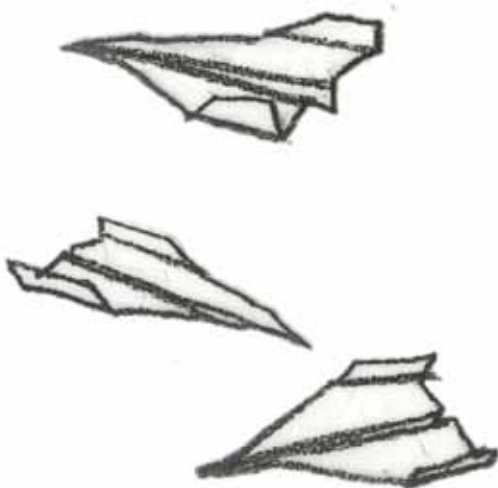
Die Buchausleihe ist in den Vorschlägen nicht eingeplant. Soll die Ausleihe Bestandteil Ihrer Veranstaltung sein, sollten Sie diese in Ihrem Zeitplan entsprechend einkalkulieren. Es ist sinnvoll bei Durchführungen für Schulklassen, den Punkt Ausleihe vorab mit den Lehrkräften zu besprechen.

Ist Ihre Bücherei zu klein? Dann können die Veranstaltungen auch in anderen Räumen stattfinden. Vielleicht können Sie auf angrenzende Gemeinderäume oder Schulräume ausweichen.

Um die Nachhaltigkeit der Aktionen zu fördern, finden Sie eine Stempelkarte bei den »Reiseunterlagen«. Die Idee ist, dass Sie jedem Kind beim ersten Besuch in der Bücherei eine Stempelkarte aushändigen. Bei jedem weiteren Besuch und jeder Buchausleihe bekommt es dann einen Stempel. Wenn die Stempelkarte voll ist, erhält jedes Kind eine Belohnung, z.B. die CD zu »Halte zu mir guter, Gott«. Damit kann ein Anreiz für die Kinder geschaffen werden, die Bücherei zu besuchen. Es steht Ihnen natürlich frei, die Stempelkarte einzusetzen.

Die Übergabe der Eliport-Schultüten »Lesen in Gottes Welt« kann von Ihnen frei gewählt werden. Die Kinder können beispielsweise am Ende der ersten Veranstaltung die Tüten von Ihnen erhalten. In manchen Gemeinden wird der Pfarrer die Tüten den Kindern beim Schulgottesdienst übergeben. Deshalb ist es gut, sich vorher abzusprechen und zu überlegen, was für Ihre Bücherei am Sinnvollsten ist.

**Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Abheben
mit dem Buch »Halte zu mir, guter Gott«
und stets einen guten Flug!**



Inhaltsverzeichnis

1. READY FOR TAKE-OFF – Vorbereitungen für die Veranstaltungen	7
Flugtickets / Boardingpass / Namensschild	7
An Bord	7
Boarding und Begrüßung an Bord	7
Sitzplatzzuweisung	7
Sicherheitshinweise	8
Lautsprecherdurchsagen	8
2. FLÜGE – Die Bausteine 1–4	9
Baustein 1: Schnupperflug	9
Baustein 2: Den Flugplatz entdecken	13
Baustein 3: Mit Freunden auf Reisen	19
Baustein 4: Hochs und Tiefs und andere »Wetter«lagen	23
3. FLUGGEPÄCK – Weitere Spielideen für Veranstaltungen	27
START – Spiele und Ideen zum Beginn der Veranstaltung	27
IM FLUG – Ergänzende Spielideen	28
ZWISCHENLANDUNG – Spiele und Ideen für Zwischendurch	29
IM RUHEBEREICH – Spiele und Ideen zum Ruhigwerden	30
EINTEILUNG DER PASSAGIERE – Spiele und Ideen zur Gruppeneinteilung	31
LANDUNG – Spiele und Ideen zum Ende der Veranstaltung	32
4. REISEUNTERLAGEN – Arbeitsmaterialien und Hinweise zum Einsatz	33

1. »READY FOR TAKE-OFF« – Vorbereitungen für die Veranstaltung

Flugtickets / Boardingpass / Namensschild

Die Kinder erhalten ein Flugticket (Kopiervorlage im Anhang) als Eintrittskarte. Die Kinder schreiben ihren Namen auf das Ticket. In der Regel können Kinder ab der Vorschule ihren Vornamen schreiben. Bei Schulklassen könnten die Lehrkräfte die Tickets schon vorab erhalten und diesen Teil vorbereiten.

An Bord

Der Raum, in dem die Kinder empfangen werden, sollte einladend gestaltet sein. Ein vorbereiteter Raum bietet den Kindern wichtige Orientierungsmöglichkeiten und weist ihnen ihre Plätze zu. Darüber hinaus enthält er Hinweise auf das Thema, die aufgehängt werden oder in der Mitte der Versammlungsfläche auf einem Tuch oder einem niedrigen Tisch ausgebreitet sind und weist den Kindern ihre Plätze zu. Hier folgen einige Ideen zur Raumgestaltung:

- Mit Kreide oder Kreppband können je nach Bodenbeschaffenheit unterschiedlich farbige Markierungen angebracht werden, die als Linien z.B. zur Information, zu den Kinderbüchern, zu den Toiletten führen. Die Kinder können dann wie in einem Flugzeug, den Markierungslinien am Boden folgen um an die entsprechenden Orte zu gelangen.
- Die Information bzw. Ausleihe erhält ein Schild mit dem entsprechenden Bildsymbol, das auf Flughäfen für »Check-In« verwendet wird.
- Die Toilette wird mit dem entsprechenden Bildsymbol für »Bordtoilette« versehen.

Boarding und Begrüßung an Board

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung entwertet das Ticket mit dem Namen des Kindes und bringt es mit einer Sicherheitsnadel oder doppelseitigem Klebeband an der Kleidung des Kindes an. Auf diese Art und Weise hat jedes Kind ein Namensschild und kann persönlich angesprochen werden. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung sollte natürlich auch ein Namensschild tragen (siehe »Reiseunterlagen«).

Sitzplatzzuweisung

Der Sitzkreis ist eine einfache und geeignete Form der Raumgestaltung. Stühle oder Kissen werden im Kreis angeordnet. Jedes Kind bekommt einen eigenen Platz. Im Kreis können sich alle gegenseitig sehen und wahrnehmen, aber vor allem hat die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung alle im Blick. Stühlen ist der Vorzug vor Kissen zu geben, weil Kissen schneller dazu einladen, sich darauf zu räkeln, sich hinzulegen oder damit zu werfen und das zieht die Aufmerksamkeit von der Leiterin / dem Leiter ab. Auf Tische kann bei den Bausteinen 2-4 verzichtet werden.

Sicherheitshinweise

Rituale zu Beginn einer Veranstaltung helfen den Kindern, in der Situation anzukommen, dienen dem gegenseitigen Kennenlernen, bauen Hemmungen ab und schaffen eine Vertrauensbasis zur Leiterin/zum Leiter der Veranstaltung. Hierzu kann ein Begrüßungsspiel oder ein Spiel zu den Namen der Kinder dienen.

Lautsprecherdurchsagen

Sind die Kinder in der Bücherei unterwegs oder erarbeiten in Kleingruppen Aufgaben an unterschiedlichen Orten, kann es sinnvoll sein, ein akustisches Signal zu vereinbaren. Ertönt das Signal, sollen sich alle wieder im Sitzkreis zusammen finden. Die Leiterin/der Leiter der Veranstaltung erspart sich auf diese Weise, die Kinder suchen zu gehen oder ihre/seine Stimme zu strapazieren. Akustische Signalgeber können sein: Musikeinspielung über CD, eine Hupe, eine Klingel, eine Trillerpfeife, ein Dreiklang, ein Tamburin u.v.m.

2. »FLÜGE« – die Bausteine 1 – 4

Baustein 1: »Mit Büchern abheben« – Schnupperflug

Fluginformation

Der Baustein »Schnupperflug« möchte einer Klasse Lust auf einen Büchereibesuch machen und ihr die Möglichkeiten, die eine Bücherei bietet, vorstellen. Dazu kann die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung eine Klasse in der Schule besuchen oder die Klasse kommt zu Besuch in die Bücherei.

Der Schnupperflug kann aber auch als Auftaktveranstaltung genutzt werden, um auf die anderen Bausteine hinzuweisen und einzuladen diese Veranstaltungen zu besuchen.

Im Vordergrund dieses Bausteins stehen eine Einstimmung auf einen Büchereibesuch, sowie eine erste spielerische Auseinandersetzung mit dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« über das Thema »Luft«. Für diese Einheit können auch andere Spiele aus den Bausteinen 2-4 oder aus dem Teil »Fluggepäck – weitere Spielideen für Veranstaltungen« aufgegriffen werden.

Ziele

- Spielerische Auseinandersetzung mit dem Thema »Luft«
- Bau eigener Papierflieger
- Hinweise zu verschiedenen Büchern zum Thema
- Informationen zur Bücherei und zu den Nutzungsbedingungen erhalten
- Lied von CD »Halte zu mir, guter Gott« (T: R. Krenzer / M: L. Edelkötter)
- Spiel und Spaß im Umgang mit Büchern erleben

Dauer: 45 – 60 Minuten

Vorbereitung

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung sollte den Raum entsprechend vorbereiten und alle benötigten Materialien für die Veranstaltung bereitstellen:

- Sitzkreis
- Bilder aus dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« zum Thema »Luft«
- Wolkenförmiges Papier, Stifte
- Fertiger Papierflieger
- Kopierte Anleitungen für Papierflieger
- Papier zum Falten von Papierfliegern
- Farbstifte zum Gestalten der Papierflieger
(beim Klassenbesuch haben die Kinder diese in ihren Mäppchen)
- Bücherkiste zum Thema »Luft«
- Buch und CD zu »Halte zu mir, guter Gott«
- CD-Player (ist in den Klassen in der Regel vorhanden)
- Tickets für die nächste Veranstaltung
- Schale mit Bonbons o.ä.
- Evtl. Eliport-Schultüten »Lesen in Gottes Welt«

Bei einem Besuch in der Schule ist es sinnvoll, die große Pause zum Vorbereiten zu nutzen, so dass die Kinder in einen vorbereiteten Klassenraum kommen. In der Regel gibt es in den ersten und zweiten Klassen innerhalb des Klassenraumes einen Versammlungsort, wo sich die Klassen zum Morgenkreis oder zum Besprechen treffen. Dieser Platz lässt sich gut für diese eher informelle Veranstaltung nutzen.

Durchführung:

Begrüßung an Bord (2 Minuten)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung begrüßt die Kinder im Sitzkreis und stellt sich vor.

SPIEL

Motoren anwerfen (3 Minuten)

Das Flugzeug wirft die Motoren an und die Passagiere kommen auf Touren. Alle stellen sich im Kreis auf: Beine schulterbreit auseinander, Knie und Becken locker, der Körper ist ansonsten gespannt. Dann werden die Hände kräftig aneinander gerieben. Auf ein »Stopp« der Leiterin / des Leiters der Veranstaltung halten alle inne. Dann erklärt sie / er, dass sie / er jetzt einen Impuls, einen Klatscher in Verbindung mit dem Wort »Hey«, zu ihrem / seinem rechten Nachbarn schicken wird. Dieser Impuls soll dann von TN zu TN so schnell wie möglich weitergegeben werden. Der erste Impuls wird rechts herum weitergegeben. In der Regel läuft die erste Runde sehr langsam. Das heißt, die Hände werden noch einmal aneinander gerieben, um den Motor auf Touren zu bringen. Dann schickt die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung wieder ein »Hey« nach rechts. Klappt der Rundlauf des »Hey« ganz gut, schickt die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung einen Klatschimpuls in Verbindung mit dem Wort »Moin« zu ihrem / seinem linken Nachbarn, der gibt ihn an seinen linken Nachbarn weiter usw. Läuft auch dieser Impuls ganz gut, kommt es zur Begegnung. Die Hände werden noch einmal gerieben und dann schickt die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung sowohl nach rechts ein »Hey« als auch nach links ein »Moin« jeweils in Verbindung mit einem Klatschimpuls. Die beiden Impulse treffen bei einem Kind aufeinander. Dieses gibt nun den einen Impuls zur einen Seite und den anderen Impuls zur anderen Seite weiter. Beide Impulse sollen weiter durch den Kreis laufen. In der Regel braucht das mehrere Anläufe bis es gelingt. Die Begrüßungswörter sind beliebig austauschbar. Es können auch Begrüßungen in fremden Sprachen verwendet werden.

Steigerung:

Es gibt noch einen dritten Impuls, der mitten durch den Kreis geht. Die Leiterin / der Leiter schickt jemanden einen Klatscher und ein »Hallo«, dieser sucht sich nun jemand anderen im Kreis aus, dem er den Impuls schickt usw. Das Ziel ist, dass alle drei Impulse zeitgleich durch den Kreis laufen.

Anmerkungen:

- Wichtig ist es, darauf zu achten, dass beide Signale gleichzeitig weitergegeben werden, der Klatscher in Verbindung mit dem Wort. Dadurch entsteht die Energie, die es braucht, damit der Impuls schnell durch den Kreis läuft.
- Die TN dürfen auch nicht zu dicht nebeneinander stehen, damit sie sich dem Nachbarn zuwenden können und Platz für die Hände haben.
- Der Klatscher soll außerdem mit dem ganzen Körper weitergegeben werden. Der TN, der an der Reihe ist, wendet sich seinem Nachbarn dabei mit dem Körper zu, erst dadurch wird eindeutig, wer nun an der Reihe ist.
- Die Belegung der Signale sollte beibehalten werden, d.h. das Wort, das rechts herum weitergegeben wird, bleibt gleich und wird nur rechts herum weitergegeben etc.

In der Luft (10 Minuten)

Die Passagiermaschine hat abgehoben. Das Flugzeug befindet sich nun in der Luft. Die Kinder betrachten gemeinsam mit der Leiterin / dem Leiter der Veranstaltung die aufgehängten Bilder zum Thema »Luft« aus dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« (Seiten 12/13, 18/19, 20/21 siehe »Reiseunterlagen« – Bilder zum Download unter www.leseningotteswelt.de). Was ist darauf abgebildet? Was fällt den Kindern zum Thema »Luft« ein?

BUCH

Weitere Idee:

Gemeinsam mit den Kindern das Spiel »Alle Vögel fliegen hoch« spielen.

Mit Flugobjekten abheben (20 Minuten)

Die Kinder haben bei ihrer Begriffssammlung angeregt durch die Bilder aus dem Buch auch Flugobjekte benannt. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung lässt nun einen Papierflieger starten. Die Kinder bauen gemeinsam mit der Leiterin / dem Leiter der Veranstaltung verschiedene Papierflieger. Dabei gibt die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung Ideen vor (siehe »Reiseunterlagen« – Bastelanleitungen zum Download unter www.leseningotteswelt.de), aber auch die Spezialisten im Papierfliegerbau aus der Klasse können ihre Ideen einbringen. Die Kinder, die sehr schnell mit bauen fertig sind, können ihre Flieger noch farblich gestalten. Im Anschluss treten die Kinder mit ihren Flugobjekten zum Wettfliegen an, dazu können sich die Kinder in einer Reihe an einer Wand der Klasse aufstellen oder einen großen Flur oder den Schulhof nutzen. Welcher Flieger fliegt am besten?

BASTELN

Reiselektüre (10 Minuten)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung hat Bücher zum Thema (z.B. Vögel, Flugzeuge, Bastelbücher zu Flugobjekten, »Halte zu mir, guter Gott«) mitgebracht und ausgestellt. Sie / er stellt diese Bücher nun kurz vor und berichtet über die Möglichkeiten, die eine Bücherei bietet.

LIED**Musikalische Unterhaltung an Bord (8 Minuten)**

Auch für die Unterhaltung an Bord ist gesorgt. Der Liedtext »Halte zu mir, guter Gott« wird einmal mit den Kindern gesprochen. Dabei werden begleitende Gesten gemacht, die die Aussage der Worte unterstützen, z.B. den ganzen Tag = einen Kreis in die Luft zeichnen; Halt die Hände über mich = die Hände über den Kopf halten. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung spricht oder singt dabei immer eine Zeile vor und macht die begleitenden Bewegungen dazu und wiederholt dann diese Zeile gemeinsam mit den Kindern, wie bei einem Echogesang. Dann wird das Lied von der CD eingespielt und alle singen es gemeinsam mit den begleitenden Gesten. (Tipp: Entwickeln Sie nur eine Geste für zwei Liedzeilen, sonst kommen Sie beim Singen mit den Bewegungen nicht mit.)

Weitere Flughinweise (2 Minuten)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung verweist auf die anderen Veranstaltungen zu dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« und lädt die Kinder in die Bücherei ein, sofern sie / er in einer Klasse zu Besuch ist. Hier können z.B. auch die Flugtickets für die nächste Veranstaltung in der Bücherei verteilt werden.

SPIEL**Countdown zum Landeanflug (2 Minuten)**

Das Flugzeug befindet sich im Landeanflug. Die Landebahn ist schon zu sehen. Alle versammeln sich im Kreis und fassen sich an den Händen. Dann beginnen sie gemeinsam den Countdown von 10 bis 0 zu zählen, dabei stampfen sie abwechselnd mit den Füßen auf. Während des Zählens werden sie immer schneller. Statt der 0 nehmen alle die Hände hoch und rufen: »Tschüss«.

Abschied der Flugbegleiterin / des Flugbegleiters (3 Minuten)

Im Flugzeug gibt es zum Abschied ein Bonbon. Hier steht die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung bereit, um jedem Kind einen Stempel in sein Stempelheft zu geben oder ihm ein Bonbon oder eine andere Kleinigkeit anzubieten und sich persönlich zu verabschieden.

Baustein 2:

»Mit Büchern abheben« – Den Flugplatz entdecken

Fluginformation

Das Ziel der Einheit ist es, die Kinder mit der Bücherei und den Nutzungsbedingungen vertraut zu machen und in ihnen die Lust auf Bücher zu wecken. Dazu bekommen die Kinder unterschiedliche Aufgaben, die sie in der Großgruppe oder in Kleingruppen eigenständig lösen sollen.

Die Bausteine 3 und 4 können als Folgeveranstaltungen zu dieser durchgeführt werden.

Ziele

- Selbstständiges Zurechtfinden in der Bücherei
- Vielfalt der Bücher entdecken
- Verhaltensregeln in der Bücherei kennenlernen
- Ausleihbedingungen kennenlernen
- Einstieg in das Buch »Halte zu mir, guter Gott«
- Lied von CD »Halte zu mir, guter Gott« (T: R. Krenzer / M: L. Edelkötter)
- Spaß und Spiel

Dauer: 45 – 60 Minuten

Vorbereitung:

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung sollte den Raum entsprechend vorbereiten und alle benötigten Materialien für die Veranstaltung bereitstellen:

- Kreppband zum Markieren der Wege
- Symbolschilder für Bordtoilette, Check-In etc.
- Doppelseitiges Klebeband oder Sicherheitsnadeln
- Sitzkreis
- Gegenstände und ein Tuch oder Fühlsäcke, Kartons mit Gegenständen
- Buch und CD zu »Halte zu mir, guter Gott«
- CD-Player
- Stempelkarten, Stempel, Stempelkissen
- Tickets für die nächste Veranstaltung
- Schale mit Bonbons o.ä.
- Evtl. Eliport-Schultüten »Lesen in Gottes Welt«

Durchführung:

Flugtickets / Boardingpass / Namensschild

Die Kinder bringen ihr Flugticket als Eintrittskarte mit. Die Kinder schreiben ihren Namen auf das Ticket. In der Regel können Kinder ab der Vorschule ihren Vornamen schreiben. Bei Schulklassen können die Lehrkräfte die Tickets schon vorab erhalten und diesen Teil vorbereiten.

Boarding und Begrüßung an Bord (10 Minuten)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung entwertet das Ticket mit dem Namen des Kindes, indem sie/er das Ticket mit einer Sicherheitsnadel oder doppelseitigem Klebeband an der Kleidung des Kindes fest heftet. Auf diese Art und Weise hat jedes Kind ein Namensschild und kann persönlich angesprochen werden. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung sollte natürlich auch ein Namensschild tragen (siehe »Reiseunterlagen«).

Der Bordplan (8 Minuten)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung stellt sich vor. Dann nimmt sie / er die Passagiere auf einen Rundgang mit, denn sie sollen sich an Bord orientieren können. Deshalb folgen alle den Markierungslinien am Boden. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung erläutert die einzelnen Stationen, z.B. Check-In, Bordtoilette, Lektüre zu den Reisezielen. Dann führt die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung die Kinder in den Sitzkreis.

SPIEL

Gymnastik an Bord (5 Minuten)

Bei langen Flügen muss die Durchblutung des Körpers angeregt werden. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung gibt einen Rhythmus vor: in die Hände klatschen, auf die Schenkel klatschen, überkreuz auf die Schultern klatschen, mit den Fingern schnippen, mit den Füßen stampfen u. ä. Alle machen diesen Rhythmus nach.

Dann gibt die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung entsprechend der Silben ihres/seines Namens einen Rhythmus vor, z.B. AN = in die Hände klatschen, NE = mit den Fingern schnippen, KE = mit den Füßen stampfen. Alle wiederholen gemeinsam diesen Namensrhythmus. Danach ist der nächste TN an der Reihe.

Variante:

Statt der Namen können auch Begrüßungen gewählt werden, wie HAL – LO, GU – TEN TAG etc. Auch die Kinder können Vorschläge machen.

Anmerkungen:

- Silbenspiele kennen die Kinder schon aus dem Kindergarten und diese werden in der Schule fortgeführt.
- Bei Gruppen über 12 TN sollte nicht jeder TN an die Reihe kommen, weil das Spiel sonst zu lange dauert. Hier bietet sich die Variante mit den Begrüßungen an, weil dann nur die Kinder, die eine Idee haben, vormachen.
- Alle Ideen werden angenommen, auch wenn die Kinder Probleme haben sollten, die Silben richtig zu trennen.
- Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung sollte mehrere Ideen im Kopf haben, falls den Kindern nichts einfällt.

Blindflug (5 Minuten)

Die Stromversorgung in der Kabine ist ausgefallen. Die Passagiere können nichts mehr sehen und ertasten ihre Umgebung.

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung hat Fühlsäcke, Kartons oder ein Tuch unter dem verschiedene Gegenstände versteckt sind, vorbereitet. Die Gegenstände entsprechen den Interessenkreisen zu verschiedenen Buchgattungen, z.B. eine Ritterfigur für vergangene Zeiten, ein Ball für Sport etc. Die Kinder sollen die Gegenstände ertasten und erraten.

Erkundungsflug (15 Minuten)

Langstreckenflüge werden ohne Bewegung langweilig, deshalb gehen die Passagiere auf einen Erkundungsflug. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung legt nun die kopierten Interessenskreise aus (siehe »Reiseunterlagen«). Gemeinsam mit den Kindern wird überlegt, wofür die Interessenskreis-Bilder stehen könnten und welche der ertasteten Gegenstände dazu passen könnten. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung erklärt, dass es in der Bücherei Regale und Buchrücken gibt, die mit diesen Bildern versehen sind. Dann ziehen die Kinder kopierte Interessenskreise. Jeder Interessenskreis kommt zwei bis drei Mal vor. Die Kinder, die dasselbe Bild gezogen haben, bilden Gruppen. Jede Gruppe sucht nun in der Bücherei ein Buch aus, das zu ihrem Interessenskreis passt. Die Bücher werden dann im Kreis mit Hilfe der Leiterin / des Leiters der Veranstaltung vorgestellt. Es sollten nicht mehr als acht Bücher vorgestellt werden.

Das Buch »Halte zu mir, guter Gott« (3 Minuten)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung hat sich während des Erkundungsfluges das Buch »Halte zu mir, guter Gott« ausgesucht und stellt es kurz vor. Sie / er nutzt die Gelegenheit auf die beiden anderen Veranstaltungen zu dem Buch zu verweisen und die Kinder dazu einzuladen. Hier können z. B. wieder die Flugtickets für die nächste Veranstaltung in der Bücherei verteilt werden.

ergänzend:

Spiele an Bord (15 bis 25 Minuten)

Damit es auf dem Flug nicht langweilig wird erhalten die Passagiere Spielkarten. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung nutzt das Trimorie-Spiel, um in das Buch »Halte zu mir, guter Gott« einzuführen (siehe »Reiseunterlagen«). Sie / er erklärt das Trimorie-Spiel anhand von einem Dreierset. Zu einem Dreierset gehören drei Karten bestehend aus einer Zeichnung, einem Foto und der Wortkarte zu einem Begriff. Zum Beispiel die gezeichnete Katze aus dem Buch »Halte zu mir, guter Gott«, das Foto einer echten Katze und dem Wort »Katze« in Druckbuchstaben. Diese drei Karten bilden ein Set im Gegensatz zu den Paaren, die beim Memory gefunden werden müssen. Ansonsten ist das Spiel vergleichbar und Kinder, die gern Memory spielen, nehmen diese zusätzliche Herausforderung begeistert an. Die Karten werden verdeckt ausgelegt. Der erste Spieler beginnt und deckt drei Karten auf. Hat er ein Dreierset, darf er nicht noch einmal spielen, sonst wird es

für die anderen in der Gruppe zu langweilig. Der nächste Spieler ist dran. Die Wortkarten werden immer gemeinsam gelesen, also mit Hilfestellung eines Erwachsenen. Wer die meisten Sets hat, hat gewonnen. Die Gruppe kann Trimorie jedoch auch gemeinsam und nicht gegeneinander spielen. Im Anschluss werden im Buch gemeinsam die gezeichneten Bildsymbole gesucht und die Seiten, auf denen sie sich befinden betrachtet. Das Trimorie-Spiel ist auch als Memory-Spiel in unterschiedlichen Kombinationen einsetzbar. Es kann zur Nachbereitung in der Klasse eingesetzt werden und trainiert spielerisch die Bildwahrnehmung, Konzentration und Lesefähigkeit.

Im Anschluss an das Spiel können die Zeichnungen im Buch »Halte zu mir, guter Gott« gemeinsam gesucht werden. Wer erinnert sich daran, auf welcher Seite die Zeichnung abgebildet ist und was dort noch zu sehen war? Auf diese Art kann das Suchspiel auch zu einem Erinnern des Buchinhaltes werden. Die Karten können auch eingesetzt werden, um die Geschichte zu erzählen.

Anmerkung:

Bei einer großen Gruppe können so viele kleine Spielgruppen gebildet werden, wie erwachsene Begleiterinnen und Begleiter dabei sind. Entsprechend viele Trimories müssen vorher angefertigt werden.

Leichtere Variante:

Jeder Spieler deckt drei Karten auf, aber immer nur zwei Karten wieder zu. Dadurch können Sets schneller gefunden werden.

Musikalische Unterhaltung an Bord (8 Minuten)

Auch für die Unterhaltung an Bord ist gesorgt. Der Liedtext »Halte zu mir, guter Gott« wird einmal mit den Kindern gesprochen. Dabei werden begleitende Gesten gemacht, die die Aussage der Worte unterstützen, z. B. den ganzen Tag = einen Kreis in die Luft zeichnen; Halt die Hände über mich = die Hände über den Kopf halten. Die Leiterin der Leiter der Veranstaltung spricht oder singt dabei immer eine Zeile vor und macht die begleitenden Bewegungen dazu und wiederholt dann diese Zeile gemeinsam mit den Kindern, wie bei einem Echogesang. Dann wird das Lied von der CD eingespielt und alle singen es gemeinsam mit den begleitenden Gesten.

Nachtflug (3 Minuten)

In der Kabine kehrt Ruhe ein. Die Passagiere sind müde geworden, einige unterhalten sich leise, andere schlafen schon fast. Alle stehen im Kreis, fassen sich an die Hände und schließen die Augen. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung sagt »Los« und gibt einen Händedruck an ihren / seinen rechten oder linken Nachbarn weiter. Dieser gibt ihn wiederum weiter etc. Der Händedruck läuft als Impuls durch den Kreis. Ist der Händedruck wieder bei der Leiterin / dem Leiter angekommen, sagt sie / er »Stopp«. Der Flüsterimpuls kann mehrfach durch den Kreis geschickt werden, in der Regel wird er bei mehreren Durchläufen schneller. Bei der letzten Runde schickt man ein leises »Tschüss« mit dem Händedruck mit.

Anmerkung:

In der Regel haben Erst- und Zweitklässler noch keine Probleme damit, sich anzufassen. Sollte es doch ein Problem sein, dann kann man den Impuls als Zuzwinkern weitergeben. Dazu müssen natürlich alle die Augen offen haben und man wendet sich dann entsprechend dem Nachbarn zu, dem man den Impuls geben möchte.

Abschied der Flugbegleiterin / des Flugbegleiters (3 Minuten)

Im Flugzeug gibt es zum Abschied ein Bonbon. Hier steht die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung bereit, um jedem Kind einen Stempel in sein Stempelheft zu geben oder ihm ein Bonbon oder eine andere Kleinigkeit anzubieten und sich persönlich zu verabschieden.

Baustein 3:

»Mit Büchern abheben« – Mit Freunden auf Reisen

Fluginformation

In diesem Baustein setzen sich die Kinder mit dem Thema »Freundschaft« auseinander. Durch Bilder aus dem Buch sowie durch den Liedtext »Halte zu mir, guter Gott« wird der Bezug zum Buch hergestellt. Ein weit gefasster Gottesbegriff kann in diesem Zusammenhang im Gespräch über die Bilder einfließen.

Dieser Baustein kann als Einzelveranstaltung oder als Folgeveranstaltung durchgeführt werden. Bei Folgeveranstaltungen sollte jedoch Baustein 2 vor Baustein 3 durchgeführt werden.

Ziele

- Auseinandersetzung mit dem Thema »Freundschaft«
- Betrachtung der Bilder aus dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« zum Thema »Freundschaft«
- Einfühlung in Situationen zum Thema »Freundschaft« und szenische Darstellung
- Vertrauensübungen
- Lied von CD »Halte zu mir, guter Gott« (T: R. Krenzer / M: L. Edelkötter)
- Spaß und Spiel

Dauer: 45 – 60 Minuten

Vorbereitung

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung sollte den Raum entsprechend vorbereiten und alle benötigten Materialien für die Veranstaltung bereitstellen:

- Kreppband zum Markieren der Wege
- Symbolschilder für Bordtoilette, Check-In etc.
- Doppelseitiges Klebeband oder Sicherheitsnadeln
- Sitzkreis
- Bilder aus dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« zum Thema »Freundschaft«
- Buch und CD zu »Halte zu mir, guter Gott«
- CD-Player
- Stempelkarten, Stempel, Stempelkissen
- Tickets für die nächste Veranstaltung
- Schale mit Bonbons o.ä.
- Evtl. Eliport-Schultüten »Lesen in Gottes Welt«

Durchführung:

Flugtickets / Boardingpass / Namensschild

Die Kinder bringen ihr Flugticket als Eintrittskarte mit. Die Kinder schreiben ihren Namen auf das Ticket. In der Regel können Kinder ab der Vorschule ihren Vornamen schreiben. Bei Schulklassen können die Lehrkräfte die Tickets schon vorab erhalten und diesen Teil vorbereiten.

Boarding und Begrüßung an Bord (10 Minuten)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung entwertet das Ticket mit dem Namen des Kindes, indem sie / er das Ticket mit einer Sicherheitsnadel oder doppelseitigem Klebeband an der Kleidung des Kindes fest heftet. Auf diese Art und Weise hat jedes Kind ein Namensschild und kann persönlich angesprochen werden. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung sollte natürlich auch ein Namensschild tragen (siehe »Reiseunterlagen«). Sie / er stellt sich vor und weist die Kinder zum Sitzkreis.

SPIEL

Passagierkontrolle (3 Minuten)

Alle sind an Bord. Die Flugbegleiterin / der Flugbegleiter kontrolliert die Passagierliste.

1. Runde: Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung beginnt und sagt ihren Namen, ihr linker Nachbar sagt seinen Namen, sein linker Nachbar sagt seinen Namen etc.
2. Runde: Dasselbe wie in Runde 1 nur rechts herum.
3. Runde: Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung sagt den Namen ihres linken Nachbarn. Der linke Nachbar sagt wiederum den Namen seines linken Nachbarn etc.
4. Runde: Dasselbe wie in Runde 3 nur rechts herum.

Bei diesem Spiel geht es um Tempo. Die Zeit kann gestoppt werden. Die Gruppe kann den Rekord links und rechtsherum aufstellen. Schaffen sie es in beiden Richtungen gleich schnell?

Variante:

Es werden zwei Gruppen gebildet. Beide Gruppen treten gegeneinander an. Auf das Signal der Anleitung beginnen die Gruppen gleichzeitig. Die Gruppe, die zuerst mit allen Namen durch ist, hat gewonnen.

Meine Reisebegleitung (4 Minuten)

Die wenigsten Passagiere sind allein unterwegs. Mit wem würdest du gern verreisen oder etwas unternehmen und warum? Wer sind deine Freunde? Was macht deine Freunde für dich besonders? Was ist Freundschaft für dich? Zum Thema »Freundschaft« sollen die Kinder gemeinsam mit der Leiterin / dem Leiter der Veranstaltung Ideen sammeln.

BUCH

Freundschaftsbilder aus dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« (15 Minuten)

Die Kinder betrachten gemeinsam mit der Leiterin / dem Leiter der Veranstaltung die Bilder aus dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« zum Thema »Freundschaft« (Seiten 30/31, 32/33, 43, 44/45, 54/55, 56/57, siehe »Reiseunterlagen« – Bilder zum Download unter www.leseningotteswelt.de). Auf den Bildern werden verschiedene Aspekte von Freundschaft dargestellt. Welche Geschichten entdecken die Kinder in den Bildern? Das Bild mit den beiden Kindern unter dem Schirm wird noch einmal besonders in den Mittelpunkt gerückt. Folgende Fragen können das Gespräch in Gang bringen:

- Wofür braucht man einen Schirm?

- Wann fühlst du dich gut beschirmt/ beschützt?
- Ein Schirm kann ja auch ein Symbol/Vergleich sein. Wie würdet ihr diesen Satz vervollständigen: »... ist wie ein Schirm – er /sie schützt uns vor...«?
- Was meint ihr, passen dieses Bild und der Titel des Buches zusammen?
Wenn ja, warum und wie?

Diese Form der Fragestellung lässt offen, ob sich die Kinder in ihren Antworten auf Gott beziehen wollen oder nicht. Dabei ist der Begriff »Gott« offen für unterschiedliche Gottesvorstellungen und damit auch zugänglich für Juden, Christen und Muslime. Wenn die Leiterin /der Leiter der Veranstaltung möchte, kann er /sie von eigenen Erfahrungen des Beschirmt-seins von Gott berichten.

Reisebilder (10 Minuten)

Auf jeder Reise werden Fotos gemacht. Die Kinder sollen angeregt durch die Bildbetrachtung und Begriffssammlung in dem Spiel »Meine Reisebegleitung« Freundschaftsbilder stellen, d.h. sie bauen Standbilder oder Fotos. Mit dem Begriff »Foto« können die Kinder mehr anfangen. Die Leiterin /der Leiter lädt sie also zu Fotoaufnahmen für ein Fotoalbum zum Thema »Freundschaft« ein. Damit ein Foto nicht verwackelt, muss man still stehen, also einfrieren. Das wird den Kindern vorab erklärt und als Regel vereinbart. Damit alle die gestellten Fotos auch betrachten können, müssen sie einige Sekunden gehalten werden können. Die Leiterin /der Leiter kann so tun, als ob er mit einem imaginären Fotoapparat tatsächlich eine Aufnahme macht. Erst wenn das »Klick« ertönt, dürfen die Kinder sich wieder lösen und hinsetzen.

Um es den Kindern ganz deutlich zu machen, kann die Leiterin /der Leiter der Veranstaltung es einmal mit einer erwachsenen Begleitperson vormachen. Die Leiterin /der Leiter gibt Bildüberschriften vor, damit die Kinder Ideen für ein Foto bekommen. Fotos sollen paarweise oder von maximal vier Kindern gestellt werden, sonst wird es für die Zuschauenden und für die Agierenden schnell zu unübersichtlich.

Hier folgen einige Bildüberschriften, zu denen die Kinder Fotos bauen können:

- Ich und meine beste Freundin /mein bester Freund
- Das mache ich gern mit meiner besten Freundin /meinem besten Freund
- Streit mit meiner besten Freundin /meinem besten Freund
- So vertrage ich mich wieder mit meiner besten Freundin /meinem besten Freund
- Das macht meine beste Freundin /mein bester Freund, wenn es mir nicht gut geht oder ich traurig bin

Alternativ:

Falls die Kinder keine eigenen Ideen haben, können sie die Freundschaftsbilder aus dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« nachstellen und sich dadurch in die Situationen einfühlen: äußern, was sie denken und fühlen in der Situation; überlegen, was weiter passieren könnte.

BUCH

SPIEL

Bitte Anschnallen (5 Minuten)

Auf einem Flug kann es Turbulenzen geben, deshalb ist es gut, wenn man angeschnallt ist oder von einem Freund aufgefangen wird. Zwei verschiedene Möglichkeiten für Vertrauensspiele:

1. Paare finden sich. Sie stellen sich gegenüber und legen ihre flachen Hände aneinander. Die Arme sind dabei angewinkelt. Dann üben sie Druck auf die Hände aus und versuchen den anderen wegzudrücken. Dieser hält dagegen.
Regel: Die Kraft soll dosiert werden. Niemand soll weggedrückt werden.
2. Paare finden sich. Der eine schließt die Augen, der andere legt seine Hände auf die Schultern des Blinden und führt ihn vorsichtig durch den Raum.
Regel: Die Partner sind dafür verantwortlich, dass der Blinde nirgends anstößt oder sich verletzt.

Anmerkungen:

- Die Leiterin / der Leiter kann die Übungen einmal mit einer erwachsenen Begleitperson vorführen.
- Keiner sollte zu einer Vertrauensübung genötigt werden.
- Eine kurze Auswertung der Übungen bietet sich an. Man fühlt sich gehalten von jemandem, dem man vertraut und lässt sich auch lieber von jemandem halten, dem man vertraut.

Musikalische Unterhaltung an Bord (8 Minuten)

Auch für die Unterhaltung an Bord ist gesorgt. Der Liedtext »Halte zu mir, guter Gott« wird einmal mit den Kindern gesprochen. Dabei werden begleitende Gesten gemacht, die die Aussage der Worte unterstützen, z.B. den ganzen Tag = einen Kreis in die Luft zeichnen; Halt die Hände über mich = die Hände über den Kopf halten. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung spricht oder singt dabei immer eine Zeile vor und macht die begleitenden Bewegungen dazu und wiederholt dann diese Zeile gemeinsam mit den Kindern, wie bei einem Echogesang. Dann wird das Lied von der CD eingespielt und alle singen es gemeinsam mit den begleitenden Gesten.

Weitere Fluginformationen (2 Minuten)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung verweist darauf, dass es noch eine weitere Veranstaltung zu dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« in der Bücherei geben wird. Hier gibt es wieder die Möglichkeit Tickets für die nächste Veranstaltung zu verteilen.

Abschied der Flugbegleiterin/des Flugbegleiters (3 Minuten)

Im Flugzeug gibt es zum Abschied ein Bonbon. Hier steht die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung bereit, um jedem Kind einen Stempel in sein Stempelheft zu geben oder ihm ein Bonbon oder eine andere Kleinigkeit anzubieten und sich persönlich zu verabschieden.

Baustein 4:

»Mit Büchern abheben« – Hochs und Tiefs und andere »Wetter«lagen

Fluginformation

In dieser Einheit setzen sich die Kinder mit sich selbst und ihren Gefühlen auseinander. Manchmal gibt es gute Gründe für bestimmte Gefühle und manchmal lässt sich eine bestimmte Stimmung nicht erklären. Es gibt Gefühle, die schön sind und Gefühle, die weniger schön sind. Genauso durchlebt die Hauptfigur im Buch »Halte zu mir, guter Gott« eine Vielzahl unterschiedlicher Gefühle: Abschied vom Vater; Spaß beim Bauen der Papierflieger; Trauer über den verlorenen Flieger etc.

Dieser Baustein kann als Einzelveranstaltung oder als Folgeveranstaltung zu den anderen Bausteinen durchgeführt werden. Es ist jedoch sinnvoll, die Bausteine 2 und 3 voran zu stellen.

Ziele

- Selbst- und Fremdwahrnehmung
- Gefühle bei sich und anderen entdecken
- Intensive Auseinandersetzung mit dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« über das Thema »Gefühle«
- Lied von CD »Halte zu mir, guter Gott« (T: R. Krenzer / M: L. Edelkötter)
- Spiel und Spaß

Dauer: 45 – 60 Minuten

Vorbereitung

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung sollte den Raum entsprechend vorbereiten und alle benötigten Materialien für die Veranstaltung bereitstellen:

- Kreppband zum Markieren der Wege
- Symbolschilder für Bordtoilette, Check-In etc.
- Doppelseitiges Klebeband oder Sicherheitsnadeln
- Sitzkreis
- Bilder aus dem Buch »Halte zu mir, guter Gott«
- Buch und CD zu »Halte zu mir, guter Gott«
- CD-Player
- Stempelkarten, Stempel, Stempelkissen
- Tickets für die nächste Veranstaltung
- Schale mit Bonbons o.ä.
- Evtl. Eliport-Schultüten »Lesen in Gottes Welt«

Durchführung:

Flugtickets / Boardingpass / Namensschild

Die Kinder bringen ihr Flugticket als Eintrittskarte mit. Die Kinder schreiben ihren Namen auf das Ticket. In der Regel können Kinder ab der Vorschule ihren Vornamen schreiben. Bei Schulklassen können die Lehrkräfte die Tickets schon vorab erhalten und diesen Teil vorbereiten.

Boarding und Begrüßung an Bord (10 Minuten)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung entwertet das Ticket mit dem Namen des Kindes, indem sie / er das Ticket mit einer Sicherheitsnadel oder doppelseitigem Klebeband an der Kleidung des Kindes fest heftet. Auf diese Art und Weise hat jedes Kind ein Namensschild und kann persönlich angesprochen werden. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung sollte natürlich auch ein Namensschild tragen (siehe »Reiseunterlagen«).

Sie / er stellt sich vor und weist die Kinder zum Sitzkreis.

SPIEL

Gute Stimmung an Bord (5 - 10 Minuten je nach Variante)

Die Passagiere brauchen Unterhaltung, damit es während des Fluges nicht zu langweilig wird. Mit etwas Bewegung sollen Körper und Stimmung aufgelockert werden.

1. Idee:

Alle stehen im Kreis. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung macht eine Bewegung und einen Satz vor. Es geht dabei um schöne und weniger schöne Gefühle, z.B. sagt sie / er: »Ich freue mich, hier zu sein!« und streckt dazu die Arme in die Luft; sie / er tut so als ob sie gähnt und sagt dazu: »Mir ist so langweilig.« oder sie / er springt vor Freude in die Luft und ruft: »Ich habe gewonnen!« Mit dieser Bewegung und dem Satz wendet sie / er sich an seinen rechten Nachbarn. Dieser spiegelt die Bewegung und den Satz und gibt ihn seinerseits an seinen Nachbarn weiter. Auf diese Art und Weise laufen Bewegung und Satz wie ein Impuls von Kind zu Kind durch den Kreis. Ist der Impuls wieder bei der Leiterin / dem Leiter der Veranstaltung angekommen, gibt sie / er etwas Neues vor. Auch Kinder, die eine Idee haben, können diese vormachen.

Varianten:

Der Impuls wird während der Kreistrunde gesteigert, z.B. lauter, schneller, größer. Der Impuls darf während der Kreistrunde verändert werden.

2. Idee:

Alle TN stehen im Kreis. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung gibt eine Geste und einen Satz zur Mitte hin vor und alle wiederholen diese gemeinsam. Dann gibt sie / er einen neuen Impuls vor oder ein Kind, welches eine Idee hat.

Anmerkungen:

Die 2. Idee ist im Vergleich zur ersten lebendiger und bezieht alle direkt mit ein. Sie eignet sich deshalb besonders für große Gruppen. Das Spiel ist dann allerdings weniger konzentriert und der Einzelne wird nicht so wahrgenommen.

SPIEL

Gesichtsgymnastik auf der Bordtoilette (5 Minuten)

Die Passagiere sind müde geworden und machen sich auf der Bordtoilette frisch. Dazu gehört ausgedehnte Gymnastik für die Gesichtsmuskulatur. Die Kinder stellen sich paarweise gegenüber. Ein Kind ist der Spiegel, das andere Kind ist der Passagier macht alle möglichen Gesichter vor, müde, traurig, fröhlich, wütend etc. Der Spiegel versucht alles mit- bzw. nachzumachen. Nach ca. 2 Minuten wird getauscht.

Intensive Lektüre (20 Minuten)

Die Passagiere widmen sich der Lektüre. Dazu wurden von der Leiterin / dem Leiter der Veranstaltung Farbkopien der Buchseiten 4/5, 20/21, 26/27, 31, 33, 36, 40, 43, 56/57 des Buches »Halte zu mir, guter Gott« aufgehängt (siehe »Reiseunterlagen« – Bilder zum Download unter www.leseningotteswelt.de). Alternativ können die Bilder auch über Folien auf einem Overheadprojektor oder als Powerpoint-Präsentation gezeigt werden.

Die Bilder werden gemeinsam betrachtet und der Text wird dazu vorgelesen. Was erleben Mia und ihre Schulkameraden in der Geschichte? Welche Gefühle erleben sie? Wer kennt ähnliche Situationen und ähnliche Gefühle? Welche Gefühle sind schön? Welche Gefühle sind nicht so schön? Was kann man tun, um unschöne Gefühle loszuwerden?

Durchgerüttelt und durchgeschüttelt (5 Minuten)

Es gibt Turbulenzen während des Fluges. Die Passagiere werden durchgerüttelt. Alle stehen im Kreis, die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung beginnt einen Schüttelimpuls vorzugeben und die Kinder machen mit. Der Impuls wandert durch den Körper: zuerst wird der rechte Fuß geschüttelt, dann der linke Fuß, das rechte Bein, das linke Bein, der Po, die rechte Hand, die linke Hand, der rechte Arm, der linke Arm, der Oberkörper, der Kopf. Zum Schluss ergreift ein Schüttelimpuls den ganzen Körper und alle negativen Gefühle werden abgeschüttelt. Die Stimme kann dazu genommen werden und man kann rhythmisch dazu sprechen: »Und den rechten Fuß schütteln, schütteln, schütteln, schütteln und den linken Fuß schütteln, schütteln, schütteln, schütteln und alles schütteln, schütteln, schütteln, schütteln, schütteln – schüttelt alle mit, denn Schütteln ist der Hit. Und Schluss.«

Musikalische Unterhaltung an Bord (8 Minuten)

Auch für die Unterhaltung an Bord ist gesorgt. Der Liedtext »Halte zu mir, guter Gott« wird einmal mit den Kindern gesprochen. Dabei werden begleitende Gesten gemacht, die die Aussage der Worte unterstützen, z.B. den ganzen Tag = einen Kreis in die Luft zeichnen; Halt die Hände über mich = die Hände über den Kopf halten. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung spricht oder singt dabei immer eine Zeile vor und macht die begleitenden Bewegungen dazu und wiederholt dann diese Zeile gemeinsam mit den Kindern, wie bei einem Echogesang. Dann wird das Lied von der CD eingespielt und alle singen es gemeinsam mit den begleitenden Gesten.

Alternativ kann hier auch das Lied »Wenn du glücklich bist« (G. Schöne) von der CD (Nr. 5) eingesetzt werden. Gefühle werden hier direkt angesprochen und von Gesten, Klängen begleitet.

Abschied der Flugbegleiterin / des Flugbegleiters (3 Minuten)

Im Flugzeug gibt es zum Abschied ein Bonbon. Hier steht die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung bereit, um jedem Kind einen Stempel in sein Stempelheft zu geben oder ihm ein Bonbon oder eine andere Kleinigkeit anzubieten und sich persönlich zu verabschieden.

3. »FLUGGEPÄCK« – Weitere Spielideen für Veranstaltungen

Hier finden sich noch weitere Spiele und Ideen für die Gestaltung der einzelnen Bausteine, die in den konkreten Veranstaltungsvorschlägen nicht aufgegriffen wurden. Diese Alternativen können zum Beispiel statt der verwendeten Spiele eingesetzt werden. Die Anmerkungen und Anregungen sollen Hilfestellung bei der Durchführung der Veranstaltungen bieten.

START – Weitere Spiele und Ideen zum Beginn der Veranstaltung

Spiele zur Begrüßung oder zum gegenseitigen Kennenlernen tragen dazu bei, im Raum und in der Situation anzukommen, sich gegenseitig wahrzunehmen und in eine gemeinsame Konzentration zu finden. Deshalb beginnt jeder Baustein mit einem Spiel zum Start.

Ansprache an die Passagiere (2 Minuten)

Die Leiterin/der Leiter der Veranstaltung begrüßt die Passagiere mit einem Bewegungsvers, der gemeinsam durchgespielt wird.

1, 2, 3, 4 – Seid Ihr alle hier?

(Kinder antworten mit »Ja!«)

5, 6, 7, 8 – Jetzt wird Krach gemacht!

(Alle stampfen, trampeln, klatschen laut.)

9 und 10 – Leise sein und stille stehn.

(Den Finger an die Lippen legen und still stehen.)

Passagierliste prüfen (5 Minuten)

Die Passagierliste muss geprüft werden. Die Passagiere werden um Mithilfe gebeten. Jedes Kind nennt einmal seinen Namen. Die Leiterin/der Leiter der Veranstaltung stellt sich in die Mitte und macht das Spiel einmal vor. Sie/er zeigt auf ein beliebiges Kind und sagt: »Zipp«, dann muss dieses sofort oder innerhalb von 3 Sekunden den Namen seines linken Nachbarn sagen, gelingt ihm das nicht, muss er in die Mitte und die Leiterin/der Leiter der Veranstaltung setzt sich auf seinen Platz. Bei: »Zapp« muss das Kind sofort oder innerhalb von 3 Sekunden den Namen des rechten Nachbarn sagen. Der Reiz liegt darin, dass die Kinder im Laufe des Spiels immer mal wieder den Platz wechseln und dadurch neue Nachbarn bekommen. Je schneller die Person in der Mitte auf einzelne Kinder zeigt, desto schwieriger wird es.

Steigerung:

Die Leiterin/der Leiter der Veranstaltung kann »Zappzerapp« rufen, dann werden die Zuordnungen getauscht, d.h., »Zipp« bedeutet dann nicht mehr linker Nachbar sondern rechter und bei »Zapp« ist es umgekehrt. Hierbei sind dann alle gefordert, sehr gut aufzupassen, denn wer einen Fehler macht, muss in die Mitte. Zwischen einem »Zappzerapp« und dem nächsten, sollten mindestens 20 Sekunden liegen.

Anstellen am richtigen Schalter (10 Minuten)

Auf dem Flughafen ist viel los. Die Passagiere müssen auf die Lautsprecherdurchsagen achten, damit sie sich in die richtigen Schlangen einreihen.

Auf dem Boden ist mit Kreide oder Kreppband eine Linie markiert. Die Leiterin / der Leiter stellt den Kindern Aufgaben, die diese innerhalb einer gewissen Zeitspanne erledigen sollen, z.B. die Kinder sollen sich entlang der Linie sortieren: nach der Größe (von klein bis groß), dem Alter (von jung bis älter), der Haarfarbe (von hell bis dunkel), der Schuhgröße (von klein bis groß) etc. Alternativ können sie sich auch in Gruppen zusammen finden.

Die Zeitvorgabe, welche die Kinder bekommen, sollte mit einem akustischen Signal verbunden sein. Stopptanz kennen in der Regel alle Kinder: Wenn die Musik läuft, darf man sich bewegen, wenn die Musik stoppt, friert man ein. Sind die Kinder eingefroren, bekommen sie von der Leiterin / dem Leiter der Veranstaltung die Sortieraufgabe. Gelingt es ihnen die Aufgabe zu lösen, bis die Musik wieder beginnt, bekommen sie einen Punkt, sonst bekommt die Leiterin / der Leiter einen Punkt.

Als akustisches Zeichen kann auch ein Schellenkranz oder ein Tamburin benutzt oder einfach laut bis 10 gezählt werden.

Anmerkung:

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung lässt die Kinder gewinnen, d.h. die Musikpause wird entsprechend ausgedehnt, beim Zählen werden die Abstände zwischen den Zahlen entsprechend gedehnt.

IM FLUG – Ergänzende Spielideen

Hier finden sich Vorschläge für ergänzende Spiele, die auf alle Bausteine angepasst eingesetzt werden können.

Service an Bord (10 Minuten)

Das Wohlergehen jedes Passagiers ist wichtig. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung ist besorgt und versucht herauszufinden, welche Vorlieben jeder einzelne hat. Deshalb stellt sie / er Behauptungen auf, um Reaktionen der Passagiere zu provozieren:

- Ich gehe gern in die Schule.
- Ich mag alle meine Lehrerinnen / meine Lehrer.
- Ich finde Hausaufgaben toll.
- Ich habe ein Lieblingsfach.
- Ich habe eine beste Freundin / einen besten Freund.
- Ich finde Streit mit meiner Freundin / meinem Freund gut.
- Ich lüge nie.
- Ich spiele gern.
- Ich bin ein guter Verlierer.
- Ich bin immer fröhlich.
- Ich werde traurig, wenn jemand etwas Blödes über mich erzählt.

- Ich finde Hauen gut.
- Ich gebe meinen Freunden gern Süßigkeiten ab.
- Ich finde Petzen richtig.
- Mir ist schon mal etwas geklaut worden.

Die Kinder, die den Behauptungen zustimmen, müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen bis die Anleitung bis 3 gezählt hat. Da es in einem Flugzeug eng ist, müssen sie dabei langsam und umsichtig vorgehen. Die Aussagen können jedem Thema (z.B. Gefühle, Freundschaft, Lesen) angepasst werden.

Variante:

Ein Kind hat keinen Stuhl oder kein Sitzkissen und steht in der Mitte. Dieses stellt eine Behauptung auf zu den Themen »Das mag ich / das mag ich nicht«. Dann müssen alle, die dem zustimmen, aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Das Kind aus der Mitte versucht nun auch einen frei gewordenen Platz zu bekommen. Gelingt es ihm, ist automatisch ein anderes Kind in der Mitte.

Regeln:

- Man darf nicht einfach den Platz des direkten Nachbarn als neuen Platz wählen.
- Man darf nicht schubsen oder rempeln.
- Wer das Spiel verzögert, weil er unbedingt in der Mitte bleiben möchte, wird von der ganzen Gruppe ausgezählt. Sind z.B. noch zwei oder drei TN in der Mitte und tun so, als ob sie keinen freien Platz mehr sehen, beginnt die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung rückwärts zu zählen: 3 – 2 – 1 – 0 und die, die schon einen Platz haben, stimmen mit ein. Haben sich bei 0 nicht alle bis auf einen gesetzt, scheiden alle, die noch in der Mitte stehen aus.

Anmerkung:

Das Spiel kann sehr dynamisch werden.

ZWISCHENLANDUNG – Spiele und Ideen für Zwischendurch

Falls die Kinder unruhig werden oder einige schon früher mit bestimmten Aufgaben fertig sind als andere, werden hier kurze Spiele und Übungen bzw. Beschäftigungseinheiten angeboten.

Wecken an Bord (3 Minuten)

Die Passagiere stehen in der Flughafenhalle und lauschen der Lautsprecherdurchsage. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung hat einen akustischen Signalgeber, z.B. Klanghölzer. Sie / er schlägt zehn Mal und bei jedem Schlag müssen die Kinder etwas mehr in sich zusammen sinken. Beim zehnten Schlag sollen sie ausgestreckt auf dem Boden liegen. Dann schlägt die Leiterin / der Leiter wieder zehn Mal und die Kinder sollen sich wieder aufrichten. Beim zehnten Schlag sollen sie aufgerichtet stehen. Dasselbe wird wiederholt: mit fünf Schlägen, mit drei Schlägen und mit einem Schlag.

Letzter Aufruf für den Flug (3 Minuten)

Die Passagiere müssen ihren Flieger erreichen. Der letzte Aufruf ist erfolgt. Die Leiterin / der Leiter sagt »Start« und zählt dann langsam von eins bis drei. Bei »Start« fangen die Kinder an zu laufen, bei »Drei« müssen alle wieder auf ihren Plätzen sitzen. Das kann mehrmals wiederholt werden.

Gepäck weitergeben (5 Minuten)

Es werden zwei Kleingruppen gebildet. Alle TN einer Gruppe stellen sich hintereinander auf. Jedes Kind bekommt eine DIN A 4 Pappe (ein imaginärer Koffer) und stellt sich darauf. Das erste Kind erhält eine weitere Pappe. Auf das Startsignal der Leiterin / des Leiters der Veranstaltung hin, legt das erste Kind beider Gruppen die Pappe ab, stellt sich darauf, dann können alle anderen aus der Gruppe auch eine Pappe weiterrücken. Das letzte Kind dreht sich um und hebt die letzte Pappe auf und gibt sie nach vorne durch. Die Pappe wandert dabei durch die Hände aller anderen Kinder der Gruppe. Ist sie beim ersten Kind angekommen, dann legt dieses die Pappe wieder nach vorn, alle gehen eine Pappe weiter usw. Das Ziel wird vorher festgelegt.

Anmerkung:

Statt Pappen kann man auch Kissen oder Teppichfliesen nehmen. Dann müssen die Kinder vorher die Schuhe ausziehen.

IM RUHEBEREICH – Spiele und Ideen zum Ruhigwerden

Bei längeren Flügen können die Passagiere schon mal unruhig werden. Hier finden sich Vorschläge, um die Kinder spielerisch zur Ruhe zu bringen.

Der Lautsprecher summt (1 Minute)

Ein akustisches Signal als Ruhezeichen zieht sofort die Aufmerksamkeit der Kinder. Dazu können Klangschalen, Drei-Klänge, Tamburins oder ähnliches benutzt werden. Die Regel lautet, bis das Instrument verklungen ist, soll Ruhe einkehren. Dazu werden die Instrumente mehrfach angeschlagen und klingen dann aus.

Countdown zählen (1 Minute)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung beginnt laut rückwärts zu zählen: 10, 9, 8, ... Die Kinder steigen ein. Das Zählen wird immer leiser und bei 0 sind alle still.

Animation während des Fluges (1 Minute)

Die Leiterin / der Leiter gibt einen Klatschrhythmus vor, der mehrfach wiederholt wird, bis alle Kinder ihn mitmachen. Dann wird er noch drei Mal gemeinsam gemacht.

Handzeichen der Flugbegleiterin / des Flugbegleiters (1 Minute)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung legt einen Finger auf den Mund und macht mit der anderen erhobenen Hand das Fuchszeichen, d.h., Mittel- und Ringfinger werden auf dem Daumen abgelegt, so dass Zeigefinger und kleiner Finger wie Fuchsohren abstehen. Alle Kinder sollen diese Zeichen auch machen und still werden.

EINTEILUNG DER PASSAGIERE – Spiele und Ideen zur Gruppeneinteilung

Für einige in den Durchführungen vorgestellten Spiele sollen sich die Kinder paarweise oder in Kleingruppen zusammen finden. Das Thema Gruppeneinteilung ist aber bei fast allen Gruppen schwierig. Am besten gelingt die Gruppeneinteilung auf spielerische Art und Weise. Wenn die Kinder den Eindruck haben, der Zufall entscheidet, fügen sie sich eher in die Gruppenzusammensetzung und die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung kann die Verantwortung von sich weisen. Ein weiterer Vorteil ist, dass niemand böse auf jemanden sein kann oder sich benachteiligt fühlt. Hier folgen weitere Ideen zur spielerischen Gruppeneinteilung:

Zählen der Passagiere (2 Minuten)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung benötigt z.B. vier Gruppen, also lässt sie / er die Kinder der Reihe nach immer von eins bis vier zählen. Wichtig ist, dass sich die Kinder ihre Zahl merken. Dann finden sich alle zusammen, mit der Nummer 1, der 2, der 3 und der 4. Je nach gewünschter Gruppenanzahl wird das Durchzählen variiert.

Lange Leitung (3 Minuten)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung hat ein Bündel ca. 40 cm langer Fäden in der Hand. Sie hält diese in der Mitte fest. Die TN sollen sich jetzt ein Fadenende nehmen. Dann lässt die Leiterin / der Leiter los. Die TN, die durch einen Faden miteinander verbunden sind, bilden ein Paar. Möchte man größere Gruppen bilden, wählt man mehrere Fäden mit der gleichen Farbe, für Vierergruppen haben immer zwei Fäden die gleiche Farbe, für Sechsergruppen haben immer drei Fäden die gleiche Farbe etc.

Zweisitzer, Dreisitzer, Viererreihe (5 Minuten)

Die TN bewegen sich zu Musik oder einem Rhythmus durch den Raum. Stoppt der Rhythmus sollen sie sich entsprechend der Ansage der Leiterin / des Leiters der Veranstaltung zusammen finden: zu zweit, zu dritt, zu viert etc.

Chaos im Gepäckfach (5 Minuten)

Ein Sack mit unterschiedlichen Gegenständen wird herum gereicht. Die Anzahl der Gegenstände insgesamt entspricht der Teilnehmerzahl. Entsprechend der gewünschten Gruppengröße befinden sich immer mehrere Exemplare des gleichen Gegenstandes im Sack. Hierfür eignen sich alle kleineren Objekte, die man gerade zur Hand hat: Kugelschreiber, Radiergummis, Büroklammern, Steine etc. Die TN mit den gleichen Gegenständen finden sich zu einer Gruppe zusammen. Hier können auch wieder die Gegenstände eingebunden werden, die den Interessenskreisen entsprechen (siehe »Reiseunterlagen«).

LANDUNG –

Weitere Spiele und Ideen zum Ende der Veranstaltung

Auch das Ende einer Veranstaltung will gestaltet sein und dazu gehört bei einer Gruppenveranstaltung auch ein gemeinsamer Ausklang. Denn ein gelungener Abschluss rundet eine gelungene Veranstaltung ab. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung kann diesen Abschluss nutzen, um die Kinder nach ihrer Meinung zu fragen, einen Ausblick zu bieten oder die Veranstaltung spielerisch ausklingen zu lassen. In jedem Baustein ist ein Abschlussspiel vorgestellt worden, hier finden sich weitere.

Applaus, Applaus (3 bis 5 Minuten)

Bei Charterflügen klatschen die Fluggäste nach gelungener Landung. Hier äußern die Passagiere ihre Meinung über Handzeichen. Daumen hoch = sehr gut, Daumen waagrecht = war okay, Daumen nach unten = hat mit nicht gefallen. Die Leiterin / der Leiter kann die Kinder auch bitten, jeweils einen Aspekt zu der Geste zu nennen.

Schallgeschwindigkeit (2 Minuten)

Mit gemeinsamer Energie zum Landeanflug. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung stellt sich seitlich in die Mitte, streckt eine Hand aus und beginnt mit dieser zu wackeln und dabei laut »Uuuuuu« zu sagen. Die Kinder machen es nach. Wenn von allen Kindern eine Hand in der Mitte ist, schwillt das »U« zu einem lauten »UND« an, die Arme werden nach oben gehoben und dabei »Tschüss« gesagt.

Fremdsprache (3 Minuten)

Bei einer Landung in einem fremden Land verständigt man sich mit Händen und Füßen. Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung gibt zu ihrem / seinem Nachbarn eine Abschiedsgeste vor, z.B. ein Winken. Der Nachbar gibt seinerseits eine andere Geste vor, z.B. tut er so als ob er weinen muss, das nächste Kind gibt wiederum eine andere Geste vor etc. Dazu können auch Worte oder Geräusche gemacht werden.

Zeichensprache (3 Minuten)

Die Leiterin / der Leiter der Veranstaltung stellt den Kindern einmal den Abschlussvers mit Bewegungen vor. Dann machen ihn alle gemeinsam nach. »Tschüsschen« – mit der rechten Hand winken; »Küsschen« – Kusshand machen; »Schluss für heute« – beide Hände seitlich in die Luft heben, wie zu einer Geste des Bedauerns.

4. Reiseunterlagen – Arbeitsmaterialien und Hinweise zum Einsatz

Dieser Arbeitshilfe liegen folgende Materialien bei:

50 Stempelkarten + 1 Kopiervorlage

50 Urkunden + 1 Kopiervorlage

50 Türschilder + 1 Kopiervorlage

10 Poster

Kopiervorlage Flugtickets/ Boardingpass/ Namensschild

Kopiervorlage Trimorie

Kopiervorlage Interessenskreisauflöcher

Kopiervorlage Interessenskreis-Motive

Hinweise zum Einsatz des Materials:

Stempelkarten

Für jeden Büchereibesuch des Kindes mit Ausleihe können Sie einen Stempel (beliebiges Motiv) in ein freies Feld setzen. Sie können sich überlegen, ob Sie eine Belohnung verteilen (z.B. Urkunde, Türschild, CD aus der Eliport-Schultüte), wenn die Stempelkarte gefüllt ist. So schaffen Sie einen Anreiz für wiederholte Büchereibesuche.

Urkunde

Die Urkunde können Sie nach einer Veranstaltung übergeben oder auch als Belohnung, wenn die Stempelkarte gefüllt ist.

Türschild

Das Türschild können Sie unterschiedlich einsetzen:

- Als »Einladung« in die Eliport-Schultüte stecken und somit auf Ihre Bücherei aufmerksam machen. Dies kann sehr sinnvoll sein, wenn die Eliport-Schultüten nicht direkt von Ihnen, sondern z.B. im Schulanfangsgottesdienst vom Pfarrer / in übergeben werden. In dem freien Feld können Sie mit dem Stempel Ihrer Bücherei auf sich hinweisen und/oder auch zu einer Veranstaltung einladen.
- Als Gutschein nutzen. In das leere Feld können Sie auch »Gutschein für...« notieren und so das Kind in die Bücherei locken. Das ist – wie unter Punkt 1 beschrieben – sinnvoll, wenn die Tüte nicht direkt von Ihnen übergeben wird.
- Als Geschenk an die Kinder in der Bücherei verteilen, wenn die Stempelkarte voll ist.

Flugtickets / Boardingpass / Namensschild

Wie in der Arbeitshilfe beschrieben, können Sie die Tickets vor der Veranstaltung an den Lehrer / die Lehrerin weitergeben, der / die diese in der Klasse verteilen kann. Oberhalb des Namensfeldes für das Kind können Sie den Namen der Veranstaltung (z.B. »Den Flugplatz entdecken«) notieren. Bei Ankunft der Kinder in der Bücherei wird – wie beim richtigen »Boarding« im Flugzeug – der markierte Teil abgetrennt. Es bleibt das Namensschild übrig, das mit Sicherheitsnadeln oder

doppelseitigem Klebeband angeheftet werden kann. Wenn Sie eine weitere Veranstaltung durchführen, können Sie ein neues Ticket am Ende der Veranstaltung mit dem entsprechenden Veranstaltungstitel (z.B. »Mit Freunden unterwegs«) ausgeben.

Trimorie

Schneiden Sie die einzelnen Kärtchen entlang der vorgegebenen weißen Linie aus. Am saubersten wird es, wenn Sie eine Schneidemaschine verwenden. Wenn Sie das Trimorie öfter einsetzen wollen, bietet es sich an, die einzelnen Karten zu laminieren.

Interessenskreisaufkleber

Die Anordnung der Interessenskreis–Aufkleber (Vorlage) ist auf runde Etiketten mit einem Durchmesser von 20 mm von der Firma Herma (Artikel–Nr. 4386) abgestimmt. Diese können Sie unter www.herma-fachshop.de bestellen. Die DIN A4–Etikettenbögen können Sie in Ihren Drucker einlegen und mit den entsprechenden Interessenskreis–Motiven bedrucken.

Interessenskreis–Motive

Zusätzlich können Sie an Ihre Regale die Interessenskreis–Motive anbringen. Außerdem sind diese Kärtchen auch für Spiele oder Gruppeneinteilungen einsetzbar (siehe Arbeitshilfe).

Weitere Materialien liegen als Download unter www.leseningotteswelt.de bereit. Der Zugang ist geschützt. Benutzername und Passwort erhalten Sie über das Evangelische Literaturportal oder Ihre Büchereifachstelle.

Interessenskreise – Übersicht



Vergangene Zeiten / Geschichte



Erde und Weltraum



Tiere



Natur



Fahrzeuge



Sport



Berufe



Freundschaft



Familie / Geschwister



Märchen



Abenteuer (+ Fantasygeschichten)



Religionen



Detektivgeschichten



Jahreskreis, Jahreszeiten



Körper und Gesundheit

Impressum

Herausgeber:

Evangelisches Literaturportal e.V.

Bürgerstraße 2a, 37073 Göttingen

Telefon: 0551 / 500 759-0

E-Mail: info@eliport.de

Internet: www.leseningotteswelt.de

Text: Bettina Huhn

Redaktion: Susanna Bär

unter Mitwirkung von Susanne Betz und Gabriele Kassenbrock

Illustration »Mit Büchern abheben«: Katja Gehrman

Interessenskreise: Katja Gehrman

Trimorie: Abbildungen aus dem Buch »Halte zu mir, guter Gott« von Katja Gehrman

Fotos Trimorie: Schulranzen © Coprid – Fotolia.com, Katze © pwoilinga – Fotolia.com,

Fußball © Mariusz Blach – Fotolia.com, Schirm © pixelrobot – Fotolia.com,

Papierflieger © PRILL Mediendesign – Fotolia.com, Pustebblume © Brian Jackson –

Fotolia.com, Klasse © Ryan McVay/getty images, Drachen © Jörg Torhoff – Fotolia.com,

Schnecke © volkerladwig – Fotolia.com, Luftballon © martanfoto – Fotolia.com,

Lehrerin © Robert Kneschke – Fotolia.com, Vogel © hfox – Fotolia.com.

Gestaltung: www.koop-bremen.de

Druck: Drucktechnik, Hamburg

Göttingen, Mai 2014