

## Vorlesekonzept geflüchtete Kinder 6 bis 10 Jahre

### Beginn

#### 1. Willkommen in der Bib – li o - thek

➔ In Silben wiederholt klatschen, bis Kinder sicher mitmachen und mitsprechen können

#### 2. Und was tut man in der Bibliothek? Lesen!

○ „1 x lesen, 2 x lesen, 3x lesen und vier  
5 x lesen, 6 x lesen, 7x lesen und mehr  
8 x lesen, 9 x lesen, 10x lesen und dann  
Kriegst Du gute Laune und Du fängst von vorne an.“

➔ Mit Klatschen / 2 -3 Mal wiederholen / Variationen möglich z.B.: ganz laut, ganz schnell, ganz langsam etc.

#### 3. Zusammen Singen (Nach der Melodie von Frère Jacques)

○ Hallo Kinder, hallo Kinder!  
Lest Ihr mit, lest Ihr mit?  
Freut Ihr Euch der Worte?  
Freut Ihr Euch der Worte?  
A-B-C! A-B-C!

➔ 3 Mal wiederholen wenn Kinder mehr wollen, dann mehr 😊

#### 4. Zum Lesen braucht man große Ohren, zusammen lässt man die Ohren wachsen

○ „Einmal wachsen – zweimal wachsen – dreimal wachsen – und dann: hast Du große Ohren und jetzt fängt das Lesen an“

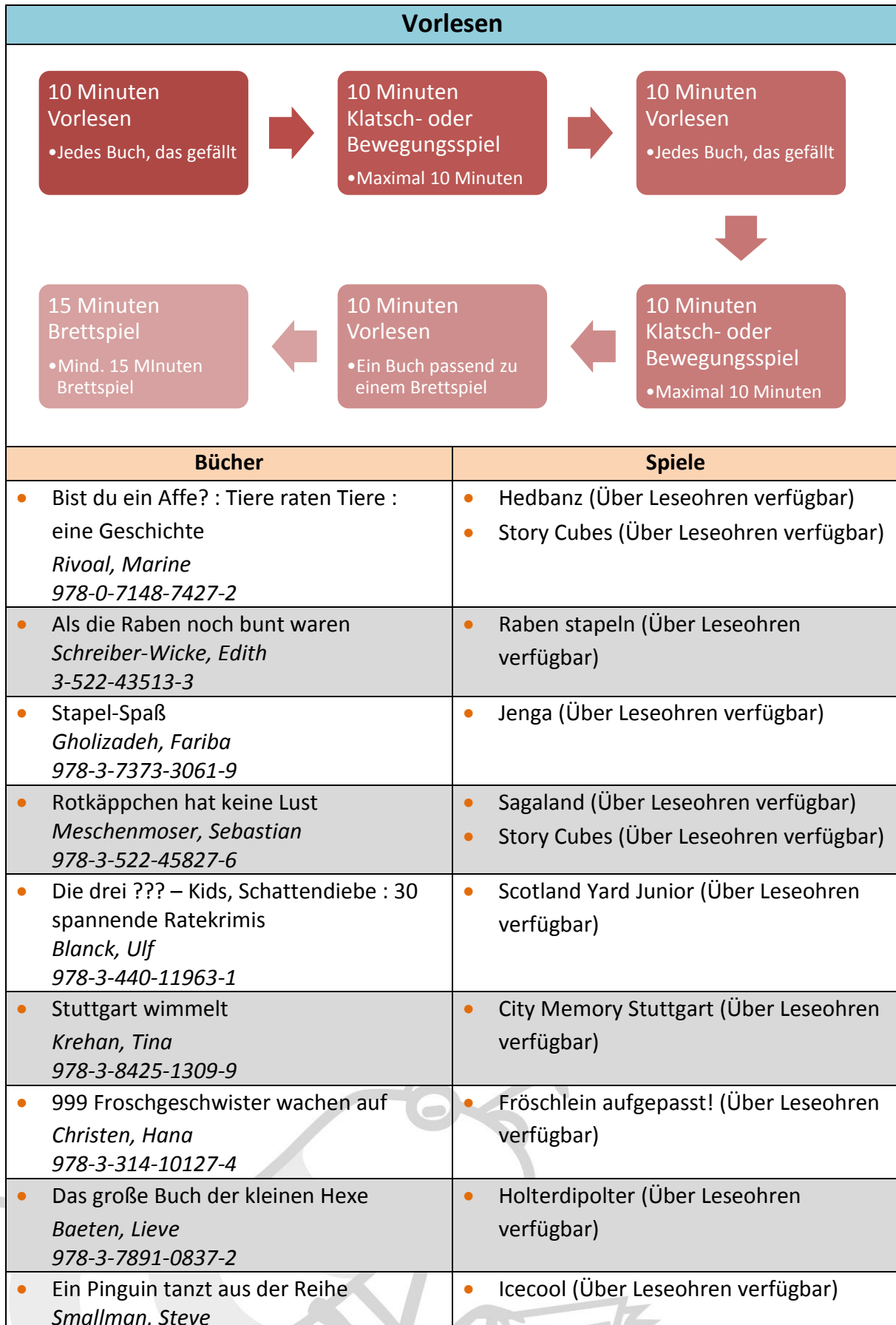
➔ Mit den beiden Händen beide Ohrläppchen sanft massieren. Mit Daumen und Zeigefinger oben beginnen und genüsslich die Ohrränder entlang gleiten, von innen nach außen – 3x / je einmal zu „wachsen“

#### 5. Schüttel-Spiel

○ Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf und beginnen damit ihre rechte, gehobene Hand 7-mal zu schütteln, als nächstes folgt die linke Hand (7-mal), der rechte Fuß (7-mal) und der linke Fuß (7-mal).  
○ Anschließend wird wieder mit der rechten Hand begonnen (diesmal aber nur 6-mal geschüttelt). Das Spiel endet, wenn beide Hände und Füße nur noch einmal geschüttelt wurden.

#### 6. Trampeln

○ Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Bei „1,2,3, los“ beginnen alle mit den Füßen zu trampeln. Bei „Stopp“ hören alle sofort auf.



978-3-7855-7939-8	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zogg und die Retter der Lüfte <i>Scheffler, Axel</i> 978-3-407-82181-2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kingdomino (Über Leseohren verfügbar)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Löwe in dir <i>Bright, Rachel</i> 978-3-7348-2021-2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leo muss zum Friseur (Über Leseohren verfügbar)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der kleine Drache Kokosnuss reist in die Steinzeit 978-3-570-15282-9</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stone Age Junior (Über Leseohren verfügbar)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zilly am Meer <i>Paul, Korky</i> 978-3-407-82117-1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zauberei hoch drei (Über Leseohren verfügbar)</li> </ul>

### Spiele für Zwischendurch

- **Klatschen & Patschen** (*Klatsch- und Fingerspiele*)

- Klatschen, Patschen, Klatschen, Patschen  
Klatschen, Patschen, Links  
Klatschen, Patschen, Rechts,  
Klatschen, Patschen, Links, Rechts,  
Klatschen, Patschen, Stopp

➔ *Zuhörer und Vorleser sitzen sich gegenüber oder in einem Kreis*

Klatschen: In die eigenen Hände klatschen

Patschen: Auf die Oberschenkel patschen

Links: Mit den linken Händen zusammenklatschen

Rechts: Mit den rechten Händen zusammenklatschen

Stopp: Alle Hände aneinander halten

- **Schoko-Schoko-la-la** (*Klatsch- und Fingerspiele*)

- Schoko-Schoko (*bei jeder Silbe mit Handflächen berühren*)

La-la (*Handaußenseiten*)

Schoko-Schoko (*Handflächen*)

De-de (*Fäuste*)

Schoko

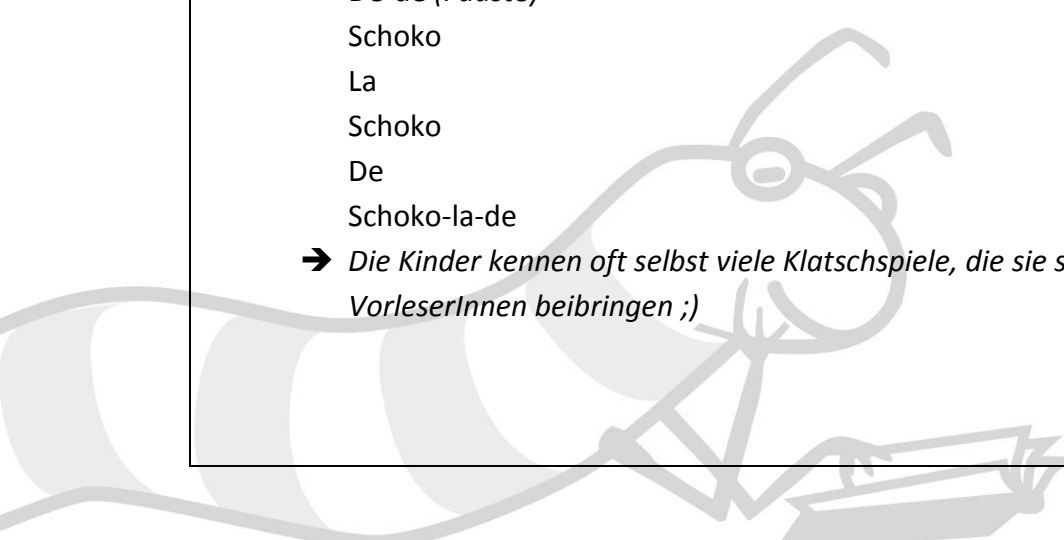
La

Schoko

De

Schoko-la-de

➔ *Die Kinder kennen oft selbst viele Klatschspiele, die sie sehr gerne ihren VorleserInnen beibringen ;)*



- **Ballspiel (Spiele mit Material)**
  - Alle Teilnehmer sitzen im Kreis und werfen sich möglichst schnell einen Ball zu. Beim Werfen müssen sie den Namen der nächsten Person nennen, die den Ball fangen soll oder eine Frage beantworten.
- **Bilderrätsel (Spiele mit Material)**
  - Fehlersuchbilder funktionieren ohne Sprache und sind lustige Konzentrationsspiele für alle Kinder.
  - ➔ Z.B. über: <https://www.raetseldino.de/fehlersuchbilder.html>
- **Buchstabenbingo (Spiele mit Material)**
  - Vor Spielbeginn einigen sich alle Spieler auf einen Sprecher und auf einen Glücksboten. Jeder Spieler schreibt zehn beliebige Buchstaben auf sein Papier. Der Sprecher beginnt dann leise das Alphabet aufzusagen, bis der Glücksbote „Stopp!“ sagt. Die Spieler, die den letzten genannten Buchstaben auf ihrem Blatt entdecken, dürfen diesen durchstreichen. Es geht so weiter, bis der erste Spieler alle zehn Buchstaben gestrichen hat und laut „Bingo“ ruft.
- **Was fehlt? (Spiele mit Material)**
  - Aus einer Zeitschrift werden unterschiedliche Bilder ausgeschnitten. Aus jedem Bild werden dabei ganz typische Merkmale des Motivs herausgeschnitten: Zum Beispiel das Lenkrad oder die Reifen eines Autos, der Schornstein eines Hauses etc. Die Kinder müssen dann erraten welches Merkmal fehlt
- **Comic-Puzzle (Spiele mit Material)**
  - Kopien von kurzen Comics (z.B. der kleine Herr Jakob) werden zerschnitten und die Kinder müssen versuchen sie wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen.
- **Tic-Tac-Toe (Spiele mit Material)**
  - Die beiden Spieler zeichnen auf ein Papier jeweils zwei senkrechte und waagerechte Linien in gleichen Abständen. Anschließend wird festgelegt wer mit X und O spielt. Ziel ist es, drei gleiche Symbole in einer Linie zu positionieren.
- **Bilderraten (Spiele mit Material)**
  - Aus Zeitschriften oder Katalogen wird ein großes Bildmotiv ausgeschnitten (Es können selbstverständlich auch Motive aus Bilderbüchern verwendet werden). Das Bild wird anschließend mit weißen Papierstreifen bedeckt. Während das Bild Streifen um Streifen enthüllt wird, müssen die Kinder das Motiv erraten.
- **Malen und zeichnen (Spiele mit Material)**
  - Nach dem Lesen einer Geschichte können die Kinder eine Figur oder ein Motiv des Buches malen oder zeichnen.
  - ➔ *Kindern mit Konzentrationsschwierigkeiten fällt das Zuhören oft leichter, wenn sie sich währenddessen auch mit den Händen beschäftigen können.*

• **Würfel-Sechser** (*Spiele mit Material*)

- Die Teilnehmer setzen sich an einen Tisch oder auf den Boden. Benötigt wird ein stabiler Becher und drei Würfel. Der erste Spieler steckt die Würfel in den Becher, stürzt ihn auf den Tisch/ Boden und hebt den Becher hoch. Wenn eine Sechse gewürfelt wurde, müssen alle Teilnehmer sofort aufspringen. Wer sitzen bleibt oder ohne Grund aufspringt, scheidet aus. Dann ist der nächste Spieler in der Runde an der Reihe.

• **Bienenkorb** (*Bewegungsspiele*)

- Mit „bzzz-bzzz-bzzz“ Lauten fliegen die Kinder als Bienen durch den Raum. Sobald der Vorleser (Imker) „Flügelkollision“ ruft, berühren sich die Kinder an den Armen und plumpsen zu Boden. Bei „bzzz-bzzz-bzzz“ startet das Spiel wieder von vorne.

• **Schuhsalat** (*Bewegungsspiele*)

- Die Kinder sitzen im Kreis. Jedes legt seine Schuhe in den Kreis. Nun dreht sich ein Kind um und die anderen müssen den Schuhsalat gut durchmischen. Das Kind, das draußen ist darf erst wieder rein, wenn die VorleserIn das Kind ruft. Das Kind muss jeden Schuh den Kindern zuordnen.

• **Zeichentanz** (*Bewegungsspiele*)

- Für verschiedene Bewegungen (je kleiner die Kinder desto weniger) werden Handzeichen vereinbart: z.B. Klatschen für Laufen, winken für Springen, Faust für sitzen usw. Die VorleserIn oder ein Kind geben die Bewegungen vor.

• **Stille Post** (*Bewegungsspiele*)

- Alle Mitspieler sitzen im Kreis und geben sich die Hände. Eines der Kinder schickt nun die Post ab, indem es die eine Hand sanft zusammendrückt und sagt: „Ich schicke die Post ab“.  
Jedes Kind gibt nun die Post durch Händedruck weiter ; will es einen Richtungswechsel erreichen, drückt es zweimal. Ist die Post wieder beim ersten Kind angekommen, sagt dieses: „Post angekommen!“

• **Bello, Bello dein Knochen ist weg** (*Bewegungsspiele*)

- Alle Mitspieler sitzen in einem Kreis. Vorher wird festgelegt welches Kind in der Mitte sitzt. Das Kind in der Mitte beugt sich vor und bedeckt die Augen. Vor ihm liegt der „Knochen“. Ein anderer Mitspieler stiehlt den Knochen. Die Kinder rufen „Bello, Bello dein Knochen ist weg!“ Wenn Bello gut genug gelauscht hat, kann er erraten aus welcher Richtung oder von wem der Knochen geklaut wurde. Wenn Bello seinen Knochen gefunden hat, sucht er ein neues Kind aus, das sich in die Mitte setzt.

• **Papierfliegerwettkampf** (*Bewegungsspiele*)

- Jeder Spieler bastelt einen beliebigen Papierflieger und muss von einer Startlinie aus versuchen, diesen so weit wie möglich fliegen zu lassen. Die Flieger dürfen beliebig getestet werden, beim Versuch von der Startlinie ist

allerdings nur ein Versuch gültig. Jeder Flieger ist dabei mit dem Namen des Spielers zu beschriften, um Verwechslungen zu vermeiden. Der Spieler, dessen Flieger letztlich am weitesten entfernt von der Startlinie zu liegen kommt, hat gewonnen.

• **Hahnenkampf** (*Bewegungsspiele*)

- Die Spieler stehen sich gegenüber. Sie stehen auf einem Bein und haben die Hände vor der Brust verschränkt. Nach dem Startsignal versuchen sie sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer zuerst umfällt (oder den zweiten Fuß auf den Boden setzt) hat verloren.

• **Wer lacht verliert** (*Bewegungsspiele*)

- Zwei Spieler sitzen sich gegenüber. Sie dürfen beliebige Grimassen machen, die Hände und Füße bewegen, sich allerdings nicht gegenseitig berühren. Eines darf allerdings nicht passieren: dass einer der Spieler zu Lachen (oder Grinsen) beginnt. Der Spieler, dem dies passiert, scheidet aus.

## Abschied

### 1. Abschlusslied

- „Wir klatschen in die Hände,  
 bevor wir gehen!  
 Es war mit Euch  
 es war mit Euch  
 so wunder-, wunder schön!  
 Es war mit Euch  
 es war mit Euch  
 so wunder-, wunder schön!“

*Varianten danach anschließen:*

*Wir stampfen mit den Füßen....  
 Wir winken mit den Händen....  
 Wir schnipsen mit den Fingern...  
 Wir wackeln mit den Hüften....  
 Wir streichen und die Bäuche...  
 Wir küssen mit den Händen...  
 (und unendlich mehr)*

- ➔ Immer die Aktion beim Singen mitmachen. Ganz viele Strophen nacheinander möglich, bis einem die Fantasie ausgeht ☺

### 2. Rakete

- Es wird auf den Boden geklopft und dabei langsam gemeinsam bis 10 gezählt. Bei 10 fliegt die Rakete hoch, oben einmal in die Hände klatschen und beim Runternehmen der Hände „Tschüüüüüü“ sagen

## Literaturrecherche-Tipps

1. **Bilderbücher ohne Text, Comics und bebilderte Sachbücher** (z.B. über Flora und Fauna) eignen sich gut als Einstieg in die deutsche Sprache.
  - ➔ Durch die Kinderbereiche der Stuttgarter Bibliotheken lässt sich wunderbar stöbern. ☺
2. Die **Mediendatenbank der Stiftung Lesen**. Gefiltert werden kann hier nach Altersklassen, Zielgruppen, Themen und Medienkategorien:  
<https://www.stiftunglesen.de/leseempfehlungen/lese-und-medienempfehlungen>
3. Die **Stiftung Lesen** stellt einmal jährlich eine **Lese- und Medienbox** mit rund 45 niedrigschwelligen Büchern und Spielen, die sich speziell für die Arbeit mit geflüchteten Kindern eignen, zusammen:  
<https://www.lesestart-fuer-fluechtlingskinder.de/materialien/lese-und-medienbox/>
4. Die **Akademie für Leseförderung Niedersachsen** präsentiert auf ihrer Webseite Materialien, aktuelle Informationen, Tipps und Anlaufstellen sowie Literaturlisten rund um das Thema Flüchtlinge:  
<https://www.alf-hannover.de/materialien/fluechtlingskinder>
5. Das **Kinder- und Jugendbuchportal des Goethe-Instituts** stellt regelmäßig neue deutschsprachige Kinder- und Jugendmedien vor:  
<https://www.goethe.de/ins/fr/de/kul/ser/kij.html>
  - ➔ Die Medien sind nicht eigens für die Arbeit mit geflüchteten Kindern und Jugendlichen konzipiert aber abwechslungsreich und ansprechend.

