

Bibliothekseinführungen für Kinder

Ein Überblick über interessante Einführungskonzepte

Autorin: Veronika Freytag



▶ Faszinierende Welt der Bücher: Kinder lernen die Bibliothek kennen

Kindergruppen aus Schule oder Hort lernen die Öffentliche Bibliothek oftmals so kennen, wie es das Deutsche Bibliotheksinstitut 1983 in seiner Publikation „Vermittlung von Kinder- und Jugendliteratur“ einmal vorgeschlagen hatte: Die BibliothekarInnen erklären ausschließlich die Ausleihbedingungen, die Ordnung der Bibliothek und den Umgang mit Büchern.

Nicht, dass diese Dinge inzwischen obsolet geworden wären, doch im Laufe der Jahre bekamen BibliothekarInnen Lust, den ersten Einstieg für Kinder spielerischer und phantasievoller zu gestalten, den Akzent weg von Regeln hin zum Untersuchen und Entdecken des Bestandes zu verlegen. Die neuen Methoden haben sich mit den Zielen verändert: Man wollte eher die Lust am Lesen wecken, der Neugierde und dem Erlebnisbedürfnis der Kinder gerecht werden, als ihnen beizubringen, wie sie selbständig Medien finden und ausleihen können. Wobei sich diese beiden Aspekte ja nicht ausschließen müssen. Dementsprechend wollte

man nun mehr Raum für Eigenaktivität, Bewegung und Anschauungsmaterial schaffen. Erste Anregungen bot der ebenfalls vom Deutschen Bibliotheksinstitut herausgegebene dicke Ringordner „Einführungsmaterialien in die Bibliotheksbenutzung für Kinder und Jugendliche“ (1988), der viele Materialien wie Suchkärtchen, Spiel- und Bastelmaterial sowie Informationsblätter enthält und immer noch eine Fülle brauchbarer Ideen und Vorlagen liefert, obwohl er in vielen Dingen (Zettelkatalog, typografische Gestaltung) inzwischen veraltet ist.

Es hat lange gedauert, bis sich ein neues pädagogisches Verständnis auch in konkreten UND gedruckten Konzepten niedergeschlagen hat. Besonders gut fassen die „Lese-Rezepte“ (1999) die Grundsätze vom „Lernen in der Bibliothek“ zusammen. Elfi Fritsche und Gud-

run Sulzenbacher plädieren im bewussten Vergleich mit Kochen und Essen für einen Genuss, der das Lebensnotwendige mit dem Angenehmen verbindet. Die Abläufe enthalten Frei- und Spielräume, in denen Kinder ihr Wissen und ihre Ideen einbringen können. Selbstständige Arbeitsphasen wechseln mit angeleiteten Phasen. Der Bibliothekar fungiert als Begleiter und Berater, ehe er zum nächsten Schritt überleitet, bei dem sich die Kinder wieder mit etwas Neuem auseinandersetzen. Jeder Einzelne kann sich entsprechend seinen Möglichkeiten einbringen. Der ganze Bibliotheksraum wird einbezogen. Bewegung im Raum ist wichtig, weil sie das Lernen erleichtert. Am besten wechseln Ruhe und Bewegung einander ab. Wichtig für ein abgerundetes Programm ist auch die Gliederung in Einstieg, Hauptteil und Schlussrunde. Im Einstieg werden die Kinder darauf vorbereitet, was sie erwartet, und in der Schlussrunde wird Gelegenheit gegeben, das Erlebte zu reflektieren und die eigene Meinung zu äußern. Ein weiteres wichtiges Prinzip ist die Gruppenarbeit, weil die Gruppe den Einzelnen durch kollegiale Hilfe stärkt.

Nach ähnlichen Prinzipien sind die Klassenführungen in einem Projekt der Bertelsmann Stiftung aufgebaut: „Vom Entdecker zum Rechercheprofi“ (1999). Trotz der Ähnlichkeit der pädagogischen Grundsätze sind die beiden Bände grundverschieden. Während „Vom Entdecker zum Rechercheprofi“ penibel ausgearbeitete Klassenführungen für Kinder zwischen 6 und 15 Jahren enthält, bieten die „Lese-Rezepte“ nur drei Programme, die für Bibliotheks-Einführungen geeignet sind. Der Schwerpunkt liegt hier auf der Auseinandersetzung mit den Texten selbst. Die verschiedenen Methoden, sich mit den Inhalten von Sachbüchern auseinander zu setzen, die Arbeit mit erzählenden Texten, mit Sprache, Leseinteressen und der eigenen Lesebiographie sind allerdings höchst spannend und geeignet, den verschiedenen Altersgruppen angepasst oder ganz anders variiert zu werden.

In „Vom Entdecker zum Rechercheprofi“ wurden vier aufeinander aufbauende Grundtypen von Klassenführungen entwickelt: die „Entdeckungsreise“, ein Basisangebot für Volksschüler, die die Bibliothek noch nicht kennen; „Spiel und Spaß mit Büchern“, ein Spaßtag beim aufbauenden Besuch; „Bibliotheksgalaxis“, eine Reise in die „Galaxis“ des Lesens, der Medien und Informationen für SchülerInnen der 5. bis 9. Schulstufe, die die Bibliothek noch nicht kennen; „Thema, Stoff und Recherche“ für alle älteren Schüler, die die Bibliothek kennen und themenbezogen arbeiten möchten. Die Einführungen sind mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen, Angaben über Ziele, Zielgruppen, Dauer und Material perfekt zum Nachmachen vorbereitet und werden durch tabellarische Checklisten zur Vorbereitung, Hit- und Wunschbögen für Schüler, einen Berichtsbogen für Feedback und Anregungen zur Nachbereitung ergänzt.

Weiters möchte ich noch den Band von Annelie Kinzel: „Zwischen Büchern zu Hause. Erkundungs- und Lernspiele in und um Bibliotheken“ (1996) erwähnen. Er enthält eine Vielzahl didaktischer Elemente zur Bibliotheksbenutzung, die vor allem für die fördernde Betreuung von Kindergruppen geeignet sind, die die Bibliothek öfter besuchen und sich einem speziellen Thema widmen.

Wer sich neben den spärlichen gebundenen Veröffentlichungen auch online über aktuelle Entwicklungen und neue Ideen im Kinderbibliotheksbereich informieren will, muss nur von Zeit zu Zeit die Homepage des Instituts für angewandte Kindermedienforschung (www.ifak-kindermedien.de) besuchen oder die Newsletter „giraffe-online“ abonnieren. Die „giraffe-online“ wird derzeit als eine Plattform deutschsprachiger KinderbibliothekarInnen geführt, über E-Mail versandt und lebt von der aktiven Beteiligung aller AbonentInnen. Informationen zu giraffe-online und zur Anmeldung findet man ebenfalls auf der Website www.ifak-kindermedien.de.

Die in den Kinderschuhen steckende Erfahrung mit spielerischen Einführungen in meiner eigenen bibliothekarischen Praxis und die Lust, mich auf deren Spuren zu begeben, hat mich dazu bewogen, meine Projektarbeit im Rahmen der hauptamtlichen Ausbildung diesem Thema zu widmen. Es war der Versuch, nach dem Vorbild der oben beschriebenen Grundsätze, Methoden und Ideen eigene Programme zu entwickeln und zu erproben. Meine Programme greifen in unterschiedlichem Maß auf Vorhandenes zurück, von der einfachen Methodenkopie bis zur Umwandlung in neue Gestaltungen. Im Folgenden finden Sie zwei der insgesamt 7 Konzepte meiner Projektarbeit (siehe S. 6–7).

Literatur:

- ▶ Einführungsmaterialien in die Bibliotheksbenutzung für Kinder und Jugendliche. 2. Aufl. Berlin: Dt. Bibliotheksinst., 1988. (Dbi-Materialien ; 55)
- ▶ Freytag, Veronika: Kinder lernen die Bücherei kennen. Projektarbeit im Rahmen der hauptamtlichen Ausbildung für Bibliothekar/innen, 2004. (www.bvoe.at > Aus- und Fortbildung > Projektarbeiten)
- ▶ Fritsche, Elfi/Sulzenbacher, Gudrun: Lese-Rezepte. Neues Lernen in der Bibliothek. [Bozen] Wien: öbv & hpt, 1999.
- ▶ Geschichten präsentieren und umsetzen (Bd. 1 des mehrteiligen Werks „Mehr mit Medien machen. Aktive Literatur- und Medienvermittlung in Kinder- und Jugendbibliotheken“). Berlin: Dt. Bibliotheksinst., 1993.
- ▶ Kinzel, Annelie: Zwischen Büchern zu Hause. Erkundungs- und Lernspiele in und um Bibliotheken. Mülheim a. d. Ruhr: Verl. an der Ruhr, 1996.
- ▶ Literaturveranstaltungen für Kinder und Jugendliche. Beispiele aus Bibliotheken der neuen Bundesländer. Berlin: Dt. Bibliotheksinst., 1994.
- ▶ Vermittlung von Kinder- und Jugendliteratur. Werbung und Veranstaltungen in Öffentlichen Bibliotheken. 2., überarb. Aufl. Berlin: Dt. Bibliotheksinst., 1983. (Dbi-Materialien ; 29)
- ▶ Vom Entdecker zum Rechercheprofi. Klassenführungen im Projekt „Öffentliche Bibliothek und Schule – neue Formen der Partnerschaft“. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung, 1999. (www.bertelsmann-stiftung.de)



▶ **Veronika Freytag** ist Bibliothekarin in der Zweigstelle Engerthstraße der Büchereien Wien.

Bibliothekseinführungen

Autorin: Veronika Freytag

Rätselreise

Ziel: Erster Einblick in die Vielfalt der Buchgruppen und Kennenlernen des Bibliotheksraums

Zielgruppe: 1. Klasse Volksschule
(geeignet für Kinder, die noch nicht lesen können)

Dauer: 30–35 min

Vorbereitung/Material: Wählen Sie Bücher aus verschiedenen Systematikgruppen (rund die Hälfte Sachbücher, die andere Hälfte Geschichten, Gedichte, erzählende Bilderbücher) und bereiten Sie zu jedem Buch ein Bild in Kopie vor. Buch und Bild sollen als zusammengehörig erkennbar sein, etwa durch eine Kopie aus dem Buch oder durch eine thematische Verwandtschaft. Für jedes Kind sollte schließlich ein Buch oder ein Bild zur Verfügung stehen (bei 24 Kindern also 12 Bücher und 12 Bilder). Kopieren Sie außerdem aus den belletristischen Texten eine Vorlesestelle (siehe „3. Vorlesen und Raten“).

Durchführung:

1. Zugfahrt durch die Bücherei

Die Kinder bilden eine Schlange, der Bibliothekar ist die Lokomotive. Der Zug wandert mit entsprechenden Geräuschen durch die (Kinder-)Bücherei. Eventuell können Haltestellen eingebaut werden, um auf gewisse Mediengruppen der Bücherei hinzuweisen. Der Zug hält schließlich an einem Ort der Bücherei, an dem sich die „Waggons“ in Kreisform aufstellen können, idealerweise in der Kinderabteilung.

In der Mitte des Kreises, um den sich die Kinder versammeln, sind die vorbereiteten Bücher und Bilder umgedreht aufgestapelt. Der Bibliothekar erklärt die unter „2. Paare finden“ beschriebene Aufgabe und verteilt abwechselnd Bücher und Bilder oder legt sie den Kindern umgedreht vor die Füße. Auf „Los!“ beginnt das Spiel.

2. Paare finden

Jedes Kind nimmt das vor ihm liegende Buch oder Bild. Je ein Buch und ein Bild passen zusammen. Die Kinder sollen nun ihre jeweiligen Partner finden. Die Kinder, die sich gefunden haben, setzen sich hin und schauen gemeinsam das Buch an, bis alle fertig sind. Danach werden die Buch-Bild-Paare am Boden aufgelegt und die Kinder können schauen, ob wirklich alle Bücher und Bilder richtig zugeordnet sind. Vielleicht haben Kinder ihren Partner noch nicht gefunden – jetzt bietet sich die Gelegenheit, dass alle gemeinsam nach ihm suchen.

3. Vorlesen und Raten

Der Bibliothekar liest aus den Romanen, erzählenden Bilderbüchern und Gedichtbänden eine Textstelle vor (und zwar von den vorher gefertigten Kopien). Die Kinder raten, aus welchem der in ihrer Mitte am Boden liegenden Büchern vorgelesen wird.

4. Gütertransport

Die Kinder bilden wieder einen Zug. Jedes Kind hat „sein“ Buch oder Bild, das nun zum Regal transportiert wird, an sich genommen. Der Bibliothekar führt den Zug an, an den „Haltestellen“ ruft er z.B. „Bilderbuch“ oder „Weltall“. Die Kinder

mit dem jeweiligen Buch und Bild treten aus dem Zug und dürfen das Buch mit Hilfe des Bibliothekars einordnen. Das Bild wird vor das Regal auf den Boden gelegt. Es können auch Buch und Bild am Boden abgelegt werden, das geht schneller. In der Mitte der Kinderbücherei ist Endstation, die Transporte sind erledigt und die Waggons werden abgehängt.



5. Abschluss

Wenn die Kinder nun selbst stöbern, helfen ihnen die am Boden liegenden Bilder, wo was zu finden ist.

Nach dem Stöbern versammeln sich alle nochmals: Wie war es, was hat am meisten Spaß gemacht? Der Bibliothekar gibt Hinweise auf das Einschreiben und Ausborgen.

Variante

Um nicht nur Bücher, sondern auch AV-Medien einzubeziehen, kann statt der Buch-Bild-Suche eine Medium-Buch-Suche durchgeführt werden. Videos, CDs, Hörkassetten, DVDs und Computerspiele können, soweit sie sich auf eine textliche Grundlage beziehen oder Sachthemen enthalten, mit den jeweils passenden Büchern zusammengebracht werden.

WasWerWo – eine Klassenführung zum Buchangebot

Ziel: Kinder mit der Vielfalt von Themen und Geschichten (Sach- und Romangruppen) in der Bibliothek bekannt machen.

Zielgruppe: 3. und 4. Klasse Volksschule

Dauer: ca. 45 min

Vorbereitung/Material: Suchen Sie Bücher aus verschiedenen Sach- und



Romangruppen (z.B. 9 Sachbücher und 4 Belletristik-Titel) und kopieren Sie die Buchcover. Schreiben Sie große Kärtchen mit den jeweiligen Sach- und Romangruppenbezeichnungen (je nach Aufstellung). Schlagen Sie die belletristischen Bücher in Zeitungspapier ein oder kopieren Sie Vorlesestellen aus den Büchern.

Vorbereitung am Tag der Veranstaltung: Stecken Sie die kopierten Buchcover statt der Bücher an die richtige Stelle im Regal. Schlagen Sie die Sachbücher auf einer repräsentativen Bildseite auf und legen Sie sie auf den Boden – und zwar so, dass die Kinder bequem darum herum- und eventuell auch dazwischen durchgehen können. Verteilen Sie die Kärtchen ebenso. Legen Sie die verpackten Romane bzw. Romane und Kopien der Vorlesestellen auf der Seite bereit.

Durchführung:

1. Begrüßung

„Wir erforschen heute, welche Arten von Büchern es in der Bücherei gibt, und wir werden dies auf eine besondere Art tun.“ Der Bibliothekar bereitet die Kinder kurz auf den Ablauf vor (ein ruhiger, ein mittlerer und ein aufregenderer Teil, abschließend das Schlussgespräch, danach gibt es Zeit selbst zu stöbern) und erklärt die Vorgangsweise des ersten Programmpunktes.

2. „WAS“ – Sachbücher und Sachgruppen

Die Kinder werden auf eine entspannte, ruhige Atmosphäre eingestimmt. Sie gehen zwischen den am Boden aufgelegten Sachbüchern und den Kärtchen mit den Sachgruppen (z.B. Natur, Technik, Geschichte, ...) herum und ordnen die Kärtchen den aufgeschlagenen Büchern zu.

Jedes Kind darf, wenn es glaubt zu einem Buch ein passendes Kärtchen gefunden zu haben, dieses zum Buch dazulegen. Wenn ein anderes Kind nicht einverstanden ist, darf es das Kärtchen wegnehmen und woanders hinlegen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Kinder mit der Zuordnung einverstanden sind und keines mehr ein Kärtchen umlegen will. Erst dann schaltet sich der Bibliothekar ein – oder wenn es unüberwindbare Meinungsverschiedenheiten gibt. Im Sitzkreis wird besprochen, ob alle Kärtchen richtig zugeordnet wurden.

3. „WER“ – Romane, Märchen und Figuren

Zur Erforschung der Belletristik liest der Bibliothekar jeweils eine kurze Textstelle vor. Wo es möglich ist, werden zuerst die Figuren erraten, z.B. Märchenfiguren, Pippi Langstrumpf, Tom Turbo, ... Dann werden auch hier wieder die passenden Kärtchen (je nach Aufstellung Gattungen oder Inte-

ressenskreise, also z.B. Märchen, Krimi, realistischer Kinderroman, ...) zugeordnet. Warten Sie bei Zuordnungsfehlern mit der Korrektur zu, vielleicht bemerken die Kinder bei einer der folgenden Textstellen ihren Fehler (z.B. haben meine Kinder zuerst den Pumuckl als Märchen beurteilt; als danach Hänsel und Gretel vorgelesen wurde, haben sie ihre Meinung sofort geändert).

4. „WO“ – Wegräumen

Der Bibliothekar erklärt kurz, wie man das „Zuhause“ der Bücher findet: Farbleitsystem, Beschriftung auf dem Regal und den Büchern (alphabetische Ordnung).

Je 2–3 Kinder nehmen ein Buch und suchen seinen Platz im Regal. Am besten fangen die Kinder erst zu suchen an, wenn sich alle Gruppen gebildet haben und der Bibliothekar das Startzeichen gibt. Das kopierte Buchcover legen sie vor das Regal, wo sie es gefunden haben, auf den Boden; das Buch stellen sie ein.

5. Hüpfspiel/Rekapitulieren der Buchgruppen

Vor dem nun folgenden Hüpfspiel versammeln sich die Kinder und das Spiel wird erklärt. Dann ruft der Bibliothekar die Sachgruppe oder den Buchtitel und alle Kinder hüpfen zum entsprechenden Regal (es gibt ja immer ein paar „Profis“, die dieses Buch bereits eingestellt haben!), Gedächtnisstütze sind die Kopien.

Das Spiel dauert solange, bis alle Sachgruppen (z.B. „Weltall“) mindestens einmal gerufen und gefunden wurden.

Warum hüpfen? Damit das Spiel bei Gegenverkehr nicht zu schnell und gefährlich wird.

6. Schlussrunde

Zwecks Abkühlen der Emotionen und um das Programm zu beschließen gibt es noch eine Schlussrunde: Wie war es (leicht, schwer, was hat gefallen, was nicht, ...)?