

06.05.2020

Liebe Familien des Landkreises Pfaffenhofen,

auch wenn ab dieser Woche weitere Lockerungen ins Haus stehen, wird es noch eine Zeit dauern, bis wieder eine annähernde Normalität einkehren wird. Deshalb wollen wir Sie mit unserem Angebot des Sachgebietes Familie, Jugend, Bildung weiterhin unterstützen.

Auch diesmal sind hier wieder viele erprobte Anregungen, Links zu Bastelanleitungen, Tipps, Spiel- und Experimentiervorschlägen, Hörspielen, Fernsehserien und Malvorlagen zu finden.

So wünsche ich Ihnen allen wieder eine gute Zeit

Elke Dürr

Sachgebietsleiterin

Familie Jugend Bildung

Landratsamt Pfaffenhofen

## **Inhalt:**

1. Spiele – auch zum Austoben	Seite 3
2. Entspannung	Seite 4
3. Spiele allein	Seite 5
4. Grüße an Oma, Opa und die Freunde/ Freundinnen (Teil 7)	Seite 6
5. Indianerkartoffeln und Schokofrüchte zum Couchkino	Seite 6
6. Vierzigerhüpfen und Gummitwist – Spiele, die schon unsere Großeltern gespielt haben	Seite 8
7. Autos und Verkehrsschilder – Basteltipp für kleinere Kinder	Seite 10
8. Japanischer Kreisel mit Farbscheiben – Basteltipp für größere Kinder	Seite 11
9. Malvorlagen für Kinder	Seite 11
10. Hörspiele und Podcasts aus dem Internet	Seite 11
11. Piraten von nebenan – eine Fernsehserie für Kinder	Seite 12
12. Trio – Odins Gold – spannendes Fernsehen für Kids	Seite 12
13. Spiele zum Selbermachen	Seite 13
14. Experimente zum Ausprobieren: der eigene Nadelkompass	Seite 13
15. ...und zuletzt: Warum ist das Buch so wichtig?	Seite 14

## **1. Spiele – auch zum Austoben**

### **Storch auf Froschfang**

Benötigt:

-

So geht's:

Zuerst wird ein Zimmer umgeräumt, damit eine größere Spielfläche entsteht. Zu Beginn des Spieles wird aus der Spielergruppe eine Person ausgelost. Dieser/diese Spieler/Spielerin steht als Storch auf einem Bein aufrecht da. Die Mitspieler/Mitspielerinnen kauern als Frösche in Hockstellung auf dem Boden und hüpfen so um den Storch, der auf einem Bein versuchen muss, einen Frosch zu fangen. Wenn ihm das gelingt, wird der gefangene Frosch zum Storch.

### **Ich sehe was, was du nicht siehst...**

Benötigt:

-

So geht's:

Alle Spieler/Spielerinnen sitzen im Kreis. Aus der Gruppe wird wieder eine Person ausgelost. Dieser/diese Spieler/Spielerin darf sich einen Gegenstand im Raum aussuchen, den die Mitspieler/Mitspielerinnen erraten müssen. Als Hilfestellung fängt der Spieler/die Spielerin mit folgendem Satz an: „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist...“ – hier fügt er/sie die Farbe des Gegenstandes ein. Die anderen Mitspieler/Mitspielerinnen dürfen nun raten, welcher Gegenstand gemeint ist. Mit den Wörtern „kalt – warm – wärmer – heiß!“ kann der die Spieler/Spielerin helfen, wenn sich die Mitspieler/Mitspielerinnen schwertun, den Gegenstand zu erraten. Kalt bedeutet ganz weit weg, bei heiß sind die Ratenden ganz nahe dran. Wer es als erster/erste richtig errät, darf sich den nächsten Gegenstand aussuchen.

### **Putzlumpenrennen**

Benötigt:

Glatte Bodenfläche (kein Teppich), mindestens 2 Putzlumpen (Scheuerlappen)

So geht's:

Bei diesem Spiel treten zwei Spieler/Spielerinnen oder zwei Mannschaften gegeneinander an. Vorher wird eine Rennstrecke festgelegt. Wenn es schwieriger werden soll, können Hindernisse eingebaut werden. Zwei Mitspieler/Mitspielerinnen setzen sich nebeneinander auf dem Fußboden auf einen Putzlumpen. Einen Zipfel ziehen sie zwischen den Beinen hoch und halten sich daran fest. Beide Beine werden nach vorne ausgestreckt. Beim Startsignal setzen sie beide Füße gleichzeitig auf und ziehen den Körper nach. Der Po rutscht dabei auf dem Lumpen. Wer zuerst am Ziel ist, gewinnt. Wird mit Mannschaften gespielt, treten sie als Staffel gegeneinander an.

Besonders gut rutscht es sich auf glatten Böden wie Fliesen oder Parkett.

### **Raubtierfütterung:**

Benötigt:

Große Regenjacke (Jacke vom Trainingsanzug), Süßigkeiten/Lebensmittel

So geht's:

Zwei Spieler/Spielerinnen setzen sich hintereinander auf einen Stuhl an den Tisch. Der/die vordere Mitspieler/Mitspielerin ist das Raubtier. Er/sie bekommt die Jacke (darf schmutzig werden) verkehrt herum umgehängt. Der/die hintere Spieler/Spielerin schlüpft mit seinen/ihren Armen in die Ärmel. Auf dem Tisch liegen verschiedene Dinge (Schokoküsse, Pudding, Spaghetti usw.). Der/die vordere Spieler/Spielerin muss nun von dem/der hinteren Mitspieler/Mitspielerin gefüttert werden. Er/sie darf nur den Kopf bewegen und Anweisungen geben.

Das Spiel ist vor allem für die Zuschauer/Zuschauerinnen ein großer Spaß!

## **2. Entspannung**

### **Die 1 Minuten – Traumreise**

Für diese „Reise“ ist es wichtig, dass der Raum leicht abgedunkelt und reizarm ist. Zu dunkel sollte er aber auch nicht sein, weil sonst die Möglichkeit besteht, dass man einschläft. Auch bequeme Kleidung wäre gut. Die Kinder können liegen oder sitzen. Im Liegen fällt das Entspannen vielen Kindern leichter. Auf einer bequemen, ausreichend warmen Unterlage liegen sie auf dem Rücken, die Beine liegen nebeneinander, nicht überkreuzt, die Arme links und rechts neben dem Körper. Der

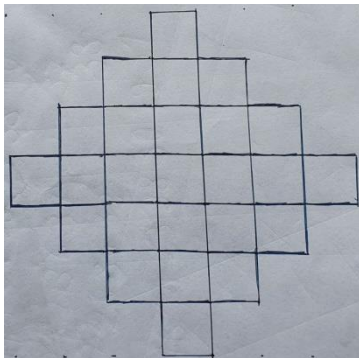
Kopf wird von einem Kissen gestützt. Wenn möglich sollten sie die Augen schließen. Die Erklärung sollte mit einer möglichst monotonen Stimme vorgetragen werden. Es kann auch Musik verwendet werden. Damit fällt es den Kindern leichter, sich zu entspannen.

Jetzt gibt die Spielleitung den Kindern die Aufgabe eine Minute lang ganz still zu sein und sich nicht zu bewegen.

Sie sollen versuchen, möglichst genau eine Minute zu spüren. Wenn sie der Meinung sind, dass eine Minute vorbei ist, heben sie den Arm. Die Spielleitung kontrolliert mit der Uhr.

### 3. Spiele allein

#### Kontrast



Benötigt:

Spielfeld (siehe Abbildung), 25 Spielsteine in fünf verschiedenen Farben (je fünf in einer Farbe), undurchsichtiges Säckchen

So geht's:

Das Spielfeld wird wie abgebildet aufgezeichnet (jedes Feld sollte so groß sein, dass ein Spielstein darauf Platz hat). Die Spielsteine werden so in den Sack gesteckt, dass der/die Spieler/Spielerin sie nicht sehen kann. Ohne hinzusehen wird der erste Stein daraus entnommen und in das obere einzelne Feld gelegt. Ein zweiter kommt in das einzelne Feld rechts, der dritte ganz unten und der vierte links. Nun werden weiter einzelne Steine gezogen. Sie werden an die schon auf dem Feld vorhandenen direkt waagrecht oder senkrecht angelegt. Weder diagonal noch waagrecht oder senkrecht darf die gleiche Farbe liegen.

Der/die Spieler/Spielerin muss mit Übersicht planen.

Ziel ist, alle 25 Spielsteine anzulegen.

#### Maus Trio

Bei diesem Internet-Spiel müssen durch Tauschen immer drei oder mehr Bilder nebeneinander ausgerichtet werden. Das wird von Level zu Level schwerer:

<https://www.wdrmaus.de/spiel-und-spass/spiele/maustrio.php5>

#### **4. Grüße an Opa, Oma und die Freunde/Freundinnen (Teil 7)**

Hier stellen wir einen netten Frühlingsgruß vor, über den sich ganz bestimmt Opa, Oma, Freunde und Freundinnen und andere Empfänger/Empfängerinnen freuen. Er ist ganz einfach auch mit kleineren Kindern herzustellen:

##### **Eine Handblume aus Fingerfarben**

Benötigt wird dazu:

Fingerfarben, Pinsel, Blatt Papier (evtl. Tonpapier)

So geht's:

Eine Hand des Kindes wird mit Fingerfarbe bestrichen und mit den Fingern nach oben auf das Papier gedrückt. Mit grüner Farbe wird ein Stiel mit Blättern an die Handfläche gemalt. Das Bild kann noch nach Belieben und Fantasie weiter verziert werden.

Fertig ist der Frühlingsgruß.

#### **5. Indianerkartoffeln und Schokofrüchte zum Couchkino**

Dieses Mal gibt es zum Couchkino echte Indianerkartoffeln und Schokofrüchte:

##### **Indianerkartoffeln**

Benötigt:

1 Pfund kleine Kartoffeln, Pflanzenöl, gehackte Kräuter (Thymian, Basilikum, Oregano), evtl. Salz

So geht's:

Die Kartoffeln werden gewaschen und in fingerdicke Scheiben geschnitten. Sie werden auf ein geöltes oder mit Backpapier ausgelegtes Backblech gelegt und mit dem Pflanzenöl bestrichen. Anschließend werden die gehackten Kräuter darüber gestreut.

So werden die Kartoffeln im Backofen bei 175 Grad etwa 40 Minuten gebacken.

Wer mag, kann die Kartoffelscheiben auch hinterher salzen.

Als Dip eignet sich Joghurt, Creme fraiche oder Saure Sahne.

## **Schokofrüchte**

Benötigt:

Verschiedene Früchte (z.B.: Weintrauben, Bananen, Erdbeeren, Kiwis, Äpfel), 3 Tafeln Schokolade (Vollmilch, Zartbitter – je nach Geschmack), Schaschlikspieße

So geht's:

Wasser wird auf dem Herd in einem Topf erhitzt (nicht kochen!). Dann wird ein kleinerer Topf in das Wasserbad gesetzt. Die Schokolade wird zerbrochen und zum Schmelzen in diesen kleineren Topf gegeben.

Derweil werden die Früchte gewaschen, geschält und in mundgerechte Stücke geschnitten. Diese werden auf die Schaschlikspieße gesteckt.

Wenn die Schokolade ganz flüssig ist, wird der Topf vom Herd genommen. Die Spieße mit den Früchten werden in die Schokolade getaucht. Danach lässt man sie über dem Topf kurz abtropfen.

Anschließend werden die Schokofrüchte zum Trocknen auf einen Teller gelegt. Nach etwa zwei Stunden ist die Schokolade hart und die Früchte bereit zum Verzehr.

Tipp:

Die Schokolade sollte unbedingt im Wasserbad geschmolzen werden. Wird der Topf direkt auf die Herdplatte gestellt, verklumpt die Schokolade.

## **Alkoholfreie Mixgetränke:**

### **Fruchtiger Peaches**

Benötigt:

200 ml Pfirsich-Eistee, 1 Limette, einige Pfirsichstücke, Eiswürfel

So geht's:

Die Eiswürfel werden in ein Glas gegeben. Die Limette wird ausgepresst und der Saft über das Eis geschüttet. Das wird mit dem Pfirsich-Eistee aufgefüllt und gut umgerührt. Die Pfirsichstücke werden dazugegeben.

Das Getränk wird mit einem Löffel serviert.

### **Sweet Kiss**

Benötigt:

90 ml Kirschsafft, 50 ml Ananassaft, 30 ml Zitronensaft, 20 ml Kirschsirup, Eiswürfel

So geht's:

Alle Zutaten werden in einem Shaker gut durchgeschüttelt und in ein mit Eiswürfeln gefülltes Glas gegeben.

Alle Getränk-Rezepte sind aus der Broschüre „Coctails ohne Alkohol“ der BZgA

Filme:

### **Ritter Rost – eisenhart und voll verbeult (73 Min.)**

Beim großen Ritterturnier gewinnt Ritter Rost gegen Prinz Protz. Der ist aber ein schlechter Verlierer und bezichtigt Ritter Rost des Diebstahls. Deswegen wenden sich alle von ihm ab.

<https://www.zdf.de/kinder/ritter-rost/ritter-rost-eisenhart-und-voll-verbeult-102.html>

### **Prinz Himmelblau und Fee Lupine (59 Min.)**

Prinz Himmelblau soll eine Prinzessin aus gutem Hause heiraten. Sie soll hübsch, reich und unkompliziert sein. Auf keinen Fall soll sie über magische Kräfte verfügen. Doch Prinz Himmelblau will sich seine Braut selbst aussuchen und reitet mit seinem Knappen Fred los.

<https://www.ardmediathek.de/ard/player/Y3JpZDovL3JiYi1vbmxpbnUuZGUvbWFlcmNoZW5maWxtLzlwMTYtMTItMjVUMTM6NDU6MDFBfNjMyZDIiYzAtYzY3MCo0N2QyLTgyNjQtZDE2N2Y1MjZiMzNmL1ByaW56LUhpbW1lbGJsYXUtdW5kLUZlZS1MdXBpbmU/prinz-himmelblau-und-fee-lupine>

## **6. Vierzigerhüpfen und Gummitwist – Spiele, die schon unsere Großeltern gespielt haben**

Hier folgen wieder zwei traditionelle Hüpfspiele:

### **Vierzigerhüpfen**

So geht's:

1	6	9	11	18	21	25	35	38	40
7	8	12	15	20	24	27	36	39	37
2	5	10	13	17	22	26	34	32	33
4	3	13	16	14	23	28	30	29	31

Auf den Asphalt, die Einfahrt oder einen Sandboden wird ein Rechteck gezeichnet, das in vierzig



Quadrate (4x10) unterteilt wird. Diese müssen so groß sein, dass ein/eine Spieler/Spielerin darin stehen kann. Die Kästchen werden von 1 bis 40 durchnummeriert, allerdings so, dass nie eine aufeinanderfolgende Zahl nebeneinander liegt. Auch sollten diese nicht zu weit voneinander entfernt liegen (am besten so, wie auf dem Bild abgebildet). Der/die erste Spieler/Spielerin springt in das Feld 1, dann in Feld 2 usw. bis er/sie Feld 40 erreicht. Dann muss er/sie in umgekehrter Reihenfolge zurückhüpfen. Die nächsten Runden können variiert werden (z.B.: auf einem Bein oder mit gekreuzten Beinen). Gewonnen hat, wer die wenigsten Fehler dabei macht.

### **Hindernishüpfen**

So geht's:



Auf den Asphalt, die Einfahrt oder auf Sandboden werden 10

Quadrate hintereinander wie eine Leiter gezeichnet. Jedes Feld sollte so groß sein, dass mindestens ein Fuß hineinpasst.

Dann wird ausgelost, wer beginnt. Der/die erste Spieler/Spielerin legt sich einen (flachen) Stein auf den Handrücken und hüpfert auf einem Bein durch die Quadrate.

Dabei darf keines ausgelassen und keine Begrenzung berührt werden. Im 10.

Quadrat macht er/sie eine Drehung um 180 Grad und hüpfert die Strecke zurück.

Wenn der Stein runterfällt oder er/sie eine Linie betreten hat, muss er/sie ausscheiden und der/die nächste Spieler/Spielerin beginnt.

Dann wird es immer schwieriger. Der Stein wird auf den erhobenen Fuß, die Schulter usw. gelegt (man kann sich noch andere Möglichkeiten ausdenken). Der/die Spieler/Spielerin, der/die einen Fehler gemacht hat, beginnt in der nächsten Runde wieder dort, wo er/sie aufgehört hat. Gewonnen hat der/die Spieler/Spielerin, der/die in allen Runden die wenigsten Fehler gemacht hat.

### **Gummitwist**

Zu diesem Spiel werden mindestens drei Spieler/Spielerinnen und ein ca. 4 m langes Seil aus Hosengummi benötigt.

So geht's:

Zwei Spieler/Spielerinnen stellen sich mit leicht gegrätschten Füßen mit dem stramm gespannten Gummiseil gegenüber. Das legen sie um ihre Fußknöchel.

Ein/e Mitspieler/Mitspielerin springt die nachfolgenden Sprünge. Mach er/sie keine Fehler (danebenspringen, Gummi berühren), wird das Gummiband höhergelegt.

Macht er/sie Fehler, ist der/die nächste Spieler/Spielerin an der Reihe.

So wird gesprungen:

- Der linke Fuß steht außerhalb, der rechte zwischen den beiden Gummibändern
- Linker Fuß zwischen den Gummis, rechter draußen
- Beide Füße zwischen den Gummis
- Linker Fuß links außerhalb der Gummis, rechter rechts außerhalb
- Beide Füße wieder zwischen den Gummis
- Linker Fuß außerhalb und rechter zwischen den beiden Gummis
- Linker Fuß dazwischen und rechter außerhalb
- Beide Füße wieder zwischen den Gummis
- Beide Füße rechts neben den Gummis
- Fertig

Eine Variante von Gummitwist ist der **Dreieckstwist**:

Der Ablauf ist der gleiche wie vorher, nur dass die beiden Spieler/Spielerinnen, um deren Fußknöchel das Gummiseil gespannt ist, in umgekehrter Reihenfolge ihre Füße schließen und grätschen.

Gummitwist kann auch allein gespielt werden. Anstatt der beiden Mitspieler/Mitspielerinnen braucht man zwei Stühle, um welche das Gummiseil gespannt wird.

## **7. Autos und Verkehrsschilder – Basteltipps für kleinere Kinder**

Mit den folgenden Bastelbögen können sich die Kinder verschiedene Autos basteln:

Lieferwagen:

[https://www.kidsweb.de/berufe\\_spezial/lieferwagen\\_basteln.html](https://www.kidsweb.de/berufe_spezial/lieferwagen_basteln.html)

Polizeiauto:

<https://creativepark.canon/de/contents/CNT-0010278/index.html>

Schulbus

<https://creativepark.canon/de/contents/CNT-0011124/index.html>

Feuerwehrauto

<https://creativepark.canon/de/contents/CNT-0009913/index.html>

Cabrios

<https://creativepark.canon/de/contents/CNT-0009998/index.html>

Dieser Link führt zu Bastel- und Ausmalbögen und Basteltipps für Verkehrsschilder:

[https://www.kidsweb.de/verkehrs\\_spezial/parkhaus\\_basteln/verkehrsschilder\\_basteln.html](https://www.kidsweb.de/verkehrs_spezial/parkhaus_basteln/verkehrsschilder_basteln.html)

### **8. Japanischer Kreisel mit Farbscheiben – Basteltipp für größere Kinder**



Unter dem folgenden Link kann man sich Bastelbögen für einen Japanischen Kreisel mit verschiedenen Farbscheiben herunterladen:

<https://creativepark.canon/de/contents/CNT-0010871/index.html>

### **9. Malvorlagen für Kinder**

Fünf lustige Malvorlagen zum Thema „Ritter“ findet man über den Link:

[https://www.kidsweb.de/schule/kidsweb\\_spezial/ritter\\_spezial/ritter\\_malvorlagen.htm](https://www.kidsweb.de/schule/kidsweb_spezial/ritter_spezial/ritter_malvorlagen.htm)

### **10. Hörspiele und Podcasts aus dem Internet**

#### **Der Schurke aus dem Mixer (ab 6 Jahren, ca 28 Min.)**

Filo hat eine Maschine erfunden, die Superkräfte verleihen soll. Doch ihre Freunde Robin und Emil sind skeptisch. Dafür haben sie auch guten Grund, denn Filos Erfindungen funktionieren eigentlich nie. Trotzdem probieren sie das Gerät aus. Doch Filos Maschine hat einen Baufehler. Sie lockt keinen Held an. Vielmehr erscheint der schleimige Dr. Popanz Wilhelmi. Er will die Welt ins Chaos stürzen:

<https://kinder.wdr.de/radio/kiraka/audio/kinderhoerspiel/audio-der-schurke-aus-dem-mixer---hoerspiel-fuer-kinder-100.html>

### **Vorsicht Piranhas! (ab 6 Jahren, ca. 27 Min.)**

Die Wasserratten und Piranhas sind zwei Schwimmmannschaften, die unbedingt den Pokal gewinnen wollen. Während die Wasserratten hart mit ihrer Trainerin Emma trainieren, arbeiten die Piranhas mit unfairen Mitteln: Sie schubsen – natürlich nur aus Versehen! Dann ist plötzlich Emmas Handy mit den geheimen Trainingsmethoden verschwunden:

<https://kinder.wdr.de/radio/kiraka/audio/kinderhoerspiel/audio-vorsicht-piranhas---hoerspiel-fuer-kinder-100.html>

### **Pollekes größter Wunsch (ab 5 Jahren, ca. 7 Min.)**

Polleke hat nur einen großen Wunsch. Er möchte unbedingt einmal den Weihnachtsmann sehen. Das ist aber ziemlich schwierig. Er ist ein Bär und muss im Winter Winterschlaf halten. Doch Pollekes Freunde Fritz Biber und Eva Eule wollen ihm helfen. Sie haben einen Plan. Wenn es soweit ist, wecken sie den Bären und machen sich zusammen auf die Suche nach dem Weihnachtsmann:

<https://kinder.wdr.de/radio/kiraka/audio/kinderhoerspiel/audio-pollekes-groesster-wunsch---hoerspiel-fuer-kinder-100.html>

## **11. Piraten von nebenan – eine Fernsehserie für Kinder**

Dieser Link verweist auf eine Seite des Kinderkanals, auf der Folgen der Serie „Die Piraten von nebenan“:

<https://www.kika.de/die-piraten-von-nebenan/buendelgruppe2636.html>

Mathilda bekommt neue Nachbarn. Plötzlich steht ein riesiges Piratenschiff im Vorgarten. Der Piratenjunge Jim wird ihr bester Freund. Die Piraten, Mathildas neue Nachbarn bringen viel Schwung in die verschlafene Küstenstadt Schnarch am Deich. Zusammen mit den Schulfreunden erleben sie alle wilde Abenteuer an Land und zur See.

## **12. Trio – Odins Gold – spannendes Fernsehen für Kids**

Lars, Simon und Nora sind hinter dem sagenumwobenen Schatz Odins Gold her, der irgendwo in der Nähe ihres norwegischen Heimatdorfes Skjag versteckt sein soll. Bei ihrer Suche lösen sie weitere Fälle, kommen zwielichtigen Typen in die Quere und erleben noch manche andere, gefährliche Abenteuer:

<https://www.kika.de/trio-odins-gold/sendungen/videos-trio-odins-gold-100.html>

### 13. Spiele zum Selbermachen

Über diesem Link kommt man zu einer Bastelvorlage zu einem Ritter-Kartenspiel:

[https://www.kidsweb.de/schule/kidsweb\\_spezial/ritter\\_spezial/ritter\\_kartenspiel.pdf](https://www.kidsweb.de/schule/kidsweb_spezial/ritter_spezial/ritter_kartenspiel.pdf)

So gehen die **Spielregeln**:

Bei zwei Spielern/Spielerinnen bekommt jeder/Jede Spieler/Spielerin sieben Karten. Die anderen kommen auf einen Kartenhaufen in der Mitte. Ein/eine Spieler/Spielerin fängt an und nimmt sich von dort eine Karte und vergleicht sie mit denen, die er/sie schon auf der Hand hat. Ziel ist es, vier Karten mit dem gleichen Symbol zu haben. Die werden dann neben sich auf den Tisch gelegt. Eine Karte, die der/die Spieler/Spielerin nicht braucht, wird unter den Kartenstapel gelegt. Nun ist der/die nächste Spieler/Spielerin dran und macht es genauso. So geht es immer weiter, bis ein/eine Spieler/Spielerin keine Karten mehr auf der Hand hält und somit gewonnen hat.

Bei drei Spielern/Spielerinnen bekommt jeder/jede vier Karten. Der Rest wird wieder in die Mitte gelegt.

### 14. Experimente zum Ausprobieren: Der eigene Nadelkompass

Für den eigenen Nadelkompass wird benötigt:

Plastikschälchen (evtl. eine Untertasse), Nadel, Magnet, Streifen Klebeband, Korken, etwas Wasser, Kompass

So geht's:

Von dem Korken wird eine etwa  $\frac{1}{2}$  cm dicke Scheibe abgeschnitten. Die Nadel wird mit dem Klebestreifen mittig darauf geklebt. Die Enden sollten gleich über den Korkenrand liegen.

Mit dem Nordpol des Magneten (Den „Nordpol“ eines Magneten kann so ermittelt werden: Der Kompass wird an den Magneten gehalten. Immer die gegenseitige Seite wird angezogen: Zeigt der Südpol des Kompass auf den Magneten ist dort der Nordpol und umgekehrt) wird die Nadel mindestens 20 Mal immer vom Kopf zur Spitze entlang gestrichen. So wird sie magnetisch.

In das Schälchen wird Wasser gegeben und die Korkscheibe samt Nadel darauf gesetzt. Fertig ist der Kompass. Die Nadelspitze dreht sich nach Norden.

### **15....und zuletzt: Warum ist das Buch so wichtig?**

Bücher sind so wichtig für unsere Entwicklung. Beim Lesen erschaffen wir uns unsere eigenen Bilder und entwickeln so unsere Phantasie. Vor dem Bildschirm hingegen müssen wir die Bilder akzeptieren, die uns dort vorgesetzt werden. Aber gerade diese Phantasie ist so wichtig für die seelische Gesundheit unserer Kinder. Doch durch die neuen Medien werden diese inneren Bilder mehr und mehr zugeschüttet. Die Folge ist, dass Phantasie bei unseren Kindern zunehmend verkümmert.

Deshalb ist das Lesen und das Buch ein wichtiger Begleiter.

Der erste Kontakt des Kindes mit dem Buch ist und bleibt das Bilderbuch. Durch diese ersten Begegnungen mit diesem Medium wird die Freude am Lesen und Lesen lernen positiv beeinflusst.

Bilderbücher begleiten Kinder über viele Jahre hinweg und nehmen einen wichtigen Stellenwert in ihrer Entwicklung ein.

Denn gerade in der heutigen Zeit ist das Kind einer ständigen akustischen und optischen Berieselung ausgesetzt. In vielen Familien läuft den ganzen Tag das Radio und auch der Medienkonsum im Vorschulalter nimmt mehr und mehr zu.

Kinder sind mittlerweile oft gewohnt, passiv zu konsumieren und sich berieseln zu lassen.

Diese Reizüberflutung beeinträchtigt die Wahrnehmungsfähigkeit der Kinder erheblich. Dazu ist die Wirklichkeit in einem ständigen Wandel begriffen.

Veränderungen vollziehen sich so rasch, dass selbst Erwachsene Mühe haben, sie zu begreifen und mit ihnen Schritt zu halten. Die daraus entstehende Fülle von Reizen und Eindrücken, der das Kind ausgesetzt ist, kann es ohne Hilfe nicht einordnen und verarbeiten.

Gegen all diese Einflüsse bietet sich das Bilderbuch als zuverlässiger Partner des Kindes an. Es steht immer zur Verfügung. Der in ihnen erhaltene Ausschnitt aus der Wirklichkeit bleibt unverändert und lässt ihnen die Möglichkeit, sich damit nach der jeweiligen Situation und den momentanen Bedürfnissen der Kinder

auseinandersetzen. Das Kind kann in Ruhe mit dem geeigneten Bilderbuch die in seiner Umwelt erlebten Situationen Schritt für Schritt erfassen und begreifen.

Darüber hinaus hat das Bilderbuch gegenüber dem Medium Fernsehen eine Reihe von Vorzügen:

- Eine Fernsehsendung läuft ab, ob das Kind den Inhalt begriffen hat oder nicht. Das Bilderbuch dagegen steht immer zur Verfügung, es verändert sich nicht. Ein und die gleiche Situation, die das Kind interessiert, kann immer wieder betrachtet werden.
- Hat das Kind das Bedürfnis, über das Geschehene zu reden, ist das bei einer Fernsehsendung sehr schwierig. Die Bilder sind nicht mehr präsent und die Handlung wurde nur bruchstückhaft aufgenommen. Die Bilder im Buch dagegen bleiben stehen. Sie können immer wieder betrachtet werden. Deshalb ergibt sich hier eine wesentlich größere Möglichkeit, mit dem Kind darüber zu reden.
- Beim Bilderbuch bekommen die Kinder die Möglichkeit, sich aktiv (im Gegensatz zum passiven Fernsehkonsum) mit der Bildergeschichte auseinander zu setzen.

Zu Beginn ist schon der ganz wichtige Einfluss des Bilderbuches auf die Phantasie des Kindes angesprochen worden. Die Darstellung im Buch wird für die Kinder lebendig und von ihren individuellen Wünschen und Bedürfnissen ausgeschmückt. In der Phantasie des Kindes wird das Geschehen im Buch weitergesponnen. Je phantasievoller die Geschichte und je wunderbarer die Darstellung, desto mehr wird die eigene Vorstellungskraft gefordert und gefördert.

Allerdings sollten Bilderbücher einige Anforderungen erfüllen.

Bilderbücher sollten Kinder

- interessieren
- ihre Bedürfnisse widerspiegeln
- ihre Gefühle ansprechen
- Antworten auf ihre Fragen geben
- unterhaltsam sein
- schön und lustig anzuschauen sein

Dann werden sie von den neuen Medien nicht verdrängt.

Um die Wirkung des Bilderbuches allerdings für sich erschließen zu können, braucht das Kind die Hilfe des Erwachsenen. An ihm liegt es, den Kindern dieses für sie so wichtige Medium zur Verfügung zu stellen und erschließen zu helfen.

(Verantwortlich für den Inhalt: Eva Schröder; Manfred Liesaus)