

Grund-, Förder- und Mittelschule

Ob Astrid Lindgren, Cornelia Funke oder Märchen - wir bieten Veranstaltungen zu verschiedenen Anlässen und Themen:

So ein Tohubawohu

Nachdem der Vater und seine Tochter ihr Haus verlassen haben, erwachen alle Tiere des Wohnzimmers. Da sie sich unbeobachtet fühlen, macht jeder was er will. So dauert es nicht lange, bis alles auf dem Kopf steht. Doch geht das Hoftor wieder auf, sind die Tiere wieder still.

Das Buch ohne Text erzählt uns mit seinen Bildern die verrücktesten Geschichten. Die Fantasie, der Wortschatz und die Freude am Erzählen werden bei den Kindern gefördert.

Thema: Tiere, Chaos, Fantasie, Sprachentwicklung

Zielgruppe: Kinder ab 5 Jahren

Eine Dose Kussbonbons – Mariechen fraß ´nen Hasen auf

In den Ferien darf das Zebra Zeo erstmals ganz allein verreisen. Es freut sich schon riesig darauf, aber je näher der Tag des Abschieds naht, desto unwohler ist ihm. Doch die "Kussbonbons" seiner Eltern helfen nicht nur ihm über das Heimweh hinweg.

Mariechen isst fürs Leben gern. Sie kann alles essen – Hasen, Schlangen, Würmer...

Ob sie aber die gesunden, grünen Erbsen verträgt, erfahren wir in dem lustig illustrierten und humorvollen Buch erst ganz zum Schluss.

Thema: Ferienlager, Abschied, Heimweh, Reime, Essen

Zielgruppe: Kinder ab 6 Jahren

Dschungel – der tropische Regenwald

Eine literarische und optische Erlebnisreise führt uns in den tropischen Regenwald.

Wir entdecken die Welt des Dschungels mit seinen Baumriesen, der Vielzahl an Pflanzen und Tieren, die inmitten dieses Waldes leben. Dabei wird nicht nur auf die anatomischen Besonderheiten mancher Tiere oder Pflanzen hingewiesen, mit deren Hilfe sie sich zu

schützen wissen. Es wird auch über die Gefährdung der Natur durch den Menschen und die Möglichkeiten, den Regenwald für die folgenden Generationen zu erhalten, berichtet.

Thema: tropischer Regenwald – Dschungel, Wildtiere, Wildpflanzen, Naturschutz

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren

Experimente

Eine Geschichte mit Kyra, Michi und Prof lässt die Kinder mit den verschiedensten Experimenten bekannt werden. Bei ihnen können sie sich wie die drei Helden der Erzählung im Sehen, Hören, Schmecken, Riechen und Fühlen testen und ausprobieren.

Thema: Experiment, Sinneserfahrung, Sinnesförderung

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren

Geniale Papierflieger und Papierblumen

Die Kinder können ihre Fingerfertigkeiten in einer Bastelstunde unter Beweis stellen. Anhand der Anleitungen steht das Falten verschiedener Papierflieger und Blumen zur Auswahl. Die Selbstständigkeit sowie systematisches Vorgehen beim Umsetzen der einzelnen Arbeitsschritte werden entwickelt.

Thema: Falten, Papierflieger, Papierblumen

Zielgruppe: Kinder ab 6 Jahren

Halloween - Gespenster, Hexen, Zauberer

Halloween-Spuk in der Bibliothek mit Rallye, einer geheimen Zauberschule, Hexentanz, Basteln, Schminken u.v.m. Und damit die richtige Halloween-Atmosphäre aufkommen kann, gibt es Gruselgeschichten über Hexen, Geister und Gespenster in schaurig-schöner Atmosphäre.

Thema: Halloween, Gespenster, Hexen

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren

Halt doch mal den Schnabel

Meise und Spatz sind ein unzertrennliches Paar - bis sie sich eines Tages streiten. Warum muss Meise immer so laut singen und warum kann Spatz das Springen durch Pfützen nicht lassen? Alle Vögel plaudern aus dem eigenen Liebes-Nähkästchen. Dabei stellt sich heraus: Auch Turteltaubchen können manchmal streiten. Eine Geschichte über Lärm und Toleranz.

Thema: Zank, Streit, Toleranz, Geduld, Liebe, Versöhnung

Zielgruppe: Kinder ab 6 Jahren

Indianer

Warum tragen Indianer Federn? Wohnen alle Indianer in Zelten? Welche Lieder singen sie? Wann raucht man die Friedenspfeife? All diese Fragen beantwortet eine Reise in und durch das Land der Indianer. Wer mehr darüber erfahren will, ist gern zu diesem Abenteuer eingeladen.

Thema: Indianer

Zielgruppe: Kinder ab 7 Jahren

Indianer Adlerfeder

Der Indianerjunge Jerry lebt in einem Indianerreservat in Kanada. Die Schwierigkeiten beim Zusammenleben im Elternhaus und mit den Aufgaben in der Schule lassen ihn in die Wildnis fliehen.

Ein Traum in einer Höhle und die weisen Worte einer Indianerfrau helfen ihm, den Weg zu sich selbst und zurück zu finden. Sein Vater (Alkoholiker) ist glücklich, ihn wiederzusehen, und erkennt, dass er sein Leben ändern muss.

Thema: Indianer, Ausreißer

Zielgruppe: Kinder ab 10 Jahren

Johnny Hübner greift ein

Johnny Hübner ist Geschichtenretter. Seine Aufgabe ist es, all jene Leser durch geschicktes Lenken der Erzählung in die Wirklichkeit zurück zu holen, die bei der spannendsten Stelle im Buch einfach in die Welt der Geschichte eingetaucht sind. So landet Olga auf dem Schiff des gruseligen Piraten Käpt´n Bert Braunbart, von dem sie eben noch in „Die Segel des Todes“ gelesen hatte. In größter Gefahr, gilt es sich zu retten, denn der fürchterliche Käpt´n will alle in das Meer werfen.

Thema: Piraten, Abenteuer

Zielgruppe: Kinder ab 7 Jahren

Kamfu mir helfen - Es fährt ein Boot nach Schangrila

Was kann ein Elefant tun, wenn sein Rüssel infolge eines Unfalles geknickt wurde und er nun nicht mehr richtig sprechen kann? Können ihm die anderen Rüsseltiere mit ihrem Rat helfen? Wundervolle Illustrationen begleiten die lustigen Reime und unterstreichen die Charaktere der handelnden Personen.

Das Ziel einer Schiffsfahrt heißt Schangrila. Auf dem Weg zu ihm steigt an jeder Bootsanlegestelle ein Tier weniger als zuvor ein. Auf zu neuem Spaß! Das Suchen und Zählen (vorwärts und rückwärts) kann beginnen.

Thema: Unfall, Sprachfehler, Hilfsbereitschaft, Freundschaft, Suchspiel, reimen, zählen

Zielgruppe: Kinder ab 5 Jahren

Klara will dazugehören

Klara freut sich, dass ihre neuen Mitschüler begeistert auf ihre Idee eingehen, dem Lehrer heimlich als Geburtstagsüberraschung in der Nacht ein Floß zu bauen. Doch dann gerät die Aktion außer Kontrolle, als Sofie und Alexander hilflos im Gewitter auf dem Floß abtreiben. Klara würde gerne Hilfe holen, andere aus der Gruppe wollen lieber abwarten - schließlich steht die Überraschung auf dem Spiel. Was soll Klara tun?

Thema: Gefahr, Entscheidung, Mut

Zielgruppe: Kinder ab 9 Jahren

Kontinente der Erde

In einer Reise um die Welt lernen die Kinder die Kontinente der Erde kennen. Dabei werden sie mit den Menschen der Länder, ihren Kulturen, ihrer unterschiedlichen Lebensweise, dem Klima, den Tieren und Pflanzen sowie manchen Rekorden vertraut gemacht. Erste Einblicke über die Wirtschaft und Politik lassen sie einfache Zusammenhänge erfassen.

Thema: Kontinente, Länder, Menschen, Kultur, Klima, Vegetation, Tiere, Wirtschaft, Politik

Zielgruppe: Kinder ab 9 Jahren

Der kultivierte Wolf

Der Wolf hat großen Hunger und ist auf der Suche nach etwas Essbarem. Da trifft er ein Schweinchen, eine Kuh und eine Ente, die sich jedoch von ihm nicht beeindruckt lassen und lieber in ihren spannenden Büchern weiterlesen. Als der Wolf diese lesenden Tiere sieht, möchte er natürlich auch dazu gehören. Aber das ist gar nicht mal so einfach, denn zunächst muss der Wolf erst einmal Lesen lernen. Folglich eilt der Wolf, auf der Suche nach Hilfe, in die Schule, in die Bibliothek und in die Buchhandlung.

Während der Handlung des Geschehens erleben die Kinder die Verhaltensentwicklung des Wolfes. Die Kinder erfahren Wissenswertes über das Lesen, Bildung und Bibliothek.

Mit Hilfe eines Suchspieles lernen sie die Einrichtung besser kennen und können in einem Stegreifspiel ihre Kreativität, Fantasie und Sprache entwickeln.

Thema: Lesen, Bildung, Bibliothek, Verhalten

Zielgruppe: Kinder ab 3 Jahren

Leseabenteuer mit Astrid Lindgren

Ein kleiner Streifzug durch das Leben der Autorin Astrid Lindgren und durch einige der bekanntesten Kinderbücher ist Inhalt dieser Veranstaltung. Sie wird kombiniert mit kleinen Experimenten, die wie bei den Abenteuern von Astrid Lindgrens Kinderbuchhelden helfen sollen, die Welt zu entdecken und zu verstehen.

Thema: Astrid Lindgren, Abenteuer, Experimente

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren

Das Mädchen mit der Maske

Selena besucht 4 Wochen ihre sonderbare und geheimnisvolle Cousine Janine. Nachdem sie herausgefunden hat, dass Janine mithilfe eines Kostüms die Rolle einer anderen Person einnimmt, gelangt auch Selena in ein spannendes Abenteuer, welches zu einem mutigen Kampf gegen das Böse und für Gerechtigkeit wird.

Thema: Abenteuer, Gerechtigkeit, Gruseliges

Zielgruppe: Kinder ab 12 Jahre

Märchen - Kinder lieben Märchen und entdecken Werte

Die Kinder werden nicht nur mit Märchen vertraut gemacht, sondern lernen mit ihrer Hilfe ihre inhaltlichen Aussagen und Zusammenhänge zu verstehen. Sie setzen sich gemeinsam mit den Themen wie Angst, Trennung, Freundschaft, Gut und Böse, Macht und Unterdrückung auseinander. Dies macht ihnen die Lebensumstände mit ihren Werten und Normen verständlicher.

Thema: Märchen, Werte, Verhalten

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren

Märchen von Grimm

Der Blick in die Glaskugel entführt uns über die Regenbogenbrücke in das Land der Märchen. Doch bei dem Wolf und den 7 Geißlein geht es nicht immer zu, wie es uns die Gebrüder Grimm erzählt haben.

Wieder zurück, können die Kinder im anschließenden Stabpuppenspiel die Handlung aus der Sicht des Wolfes, der 7 Geißlein und aus ihrer Sicht sprachlich und gestalterisch wiedergeben.

Thema: Märchen, Sprachentwicklung (Spiel)

Zielgruppe: Kinder ab 6 Jahren

Märchenstunde

Der Froschkönig sowie die Mäusemärchen Riesengeschichte lassen uns mit den Worten und Bildern in die Welt der Wünsche und der Phantasie eintauchen und uns von dem Glück und der Gerechtigkeit verzaubern.

Thema: Märchen

Zielgruppe: Kinder ab 6 Jahren

Das Mittelalter

Die Kinder werden mit dem Leben und Wohnen der Menschen im Mittelalter bekannt gemacht. Dabei gibt es einen kleinen Streifzug durch Stadt und Land bis zu den Klöstern und den Kreuzzügen der Ritter. Zum Schluss verfolgen wir den Meisterdieb auf der Burg des Kaiser Barbarossa.

Thema: Mittelalter, Ritter und Burgen, Krimi

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren

Rufus Rakete und die Piratenblut-Bande

Rufus Schnelligkeit hilft ihm, sich vor drei gefährlichen Männern zu retten. Doch diese sind zu allen Schandtaten bereit, um an Onkel Oskars Schatzkarte zu gelangen. Rufus und seine Piratenblut-Bande nehmen die Verfolgung auf, um Onkel Oskar und seinen Schatz vor den Betrügern zu retten.

Thema: Abenteuer, Piraten, Schatz, Entführung, Verfolgung

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren

Schmuse – Schimpfwörter – ABC

Das Alphabet bildet den Leitfaden der Veranstaltung. Mit ihm können viele lustige Wörter, Sätze und Wortspiele beginnen oder gebildet werden. Nicht nur Außerirdische haben ihren Spaß an Schmuse- und Schimpfwörtern. Es bereitet auch Freude, sich mit Zungenbrechern und ihren Geschichten zu versuchen.

Thema: ABC, Schmusewörter, Schimpfwörter, Zungenbrecher, Wortschöpfung

Zielgruppe: Kinder ab 4 Jahren / Kinder ab 6 Jahren

Seeräuber in Sicht

Spannende Geschichten und Sachwissen über Piraten und Seeräuber, Piratengesetze u.v.m. Mit Schatzsuche und Seemanns-ABC.

Thema: Piraten, Seeräuber

Zielgruppe: Kinder ab 6 Jahren

Spiele aus der Bibliothek - Grundschule

Die Kinder lernen Spiele kennen. Die Freude und das Vergnügen an ihnen sowie am Tricksen, gemeinschaftlichen Handeln und Einhalten der Spielregeln werden entwickelt. Diese Spiele stehen u.a. bereit: Burg Appenzell, Rettet den Märchenschatz, Burg-Ritter, Zooloretto, Beppo der Bock, Verflixt...

Thema: Spiele

Zielgruppe: Kinder ab 6 Jahren

Spiele aus der Bibliothek - Mittelschule

Die Kinder lernen Spiele kennen. Die Freude und das Vergnügen an ihnen sowie am Tricksen, gemeinschaftlichen Handeln und Einhalten der Spielregeln werden entwickelt. Diese Spiele stehen u.a. bereit: Burg Appenzell, Burg-Ritter, Zooloretto, Verflixt, Würfel-Bingo, Keltis, Just 4 fun...

Thema: Spiele

Zielgruppe: Kinder ab 9 Jahren

Die Torte ist weg

Das ABC begleitet uns durch die ganze Veranstaltung. Ihm können Namen und Gegenstände zugeordnet werden. Mit seiner Hilfe werden Zusammenhänge erfasst. Die Kinder erfinden fantasievolle Geschichten. Die Sinnesorgane weisen uns den Weg im Buch „Die Torte ist weg“. So können wir die Wanderung der jeweils handelnden Personen miterleben und das Geschehen, das Fühlen und Denken, indem wir die Geschichte aus deren Sicht erzählen, wiedergeben.

Thema: Suchbild, Alphabet, Wahrnehmung, Erzählung

Zielgruppe: Kinder ab 4 Jahren