



Ideen für Vorlesestunden mit interaktiven Geschichten-Apps

Ideen für Vorlesestunden mit interaktiven Geschichten-Apps

Einleitung

Vorlesen mit Kinderbuch-Apps ist vielleicht auf den ersten Blick ungewöhnlich, aber ein durchaus lohnenswertes Unterfangen: Das „digitale“ Vorlesen bedeutet eine **Abwechslung in der Vorlesepraxis**, die begeistert – vor allem die Kinder, die sonst nicht so für das Vorlesen zu haben sind. Sie bleiben bei den schön illustrierten und mit Geräuschen untermaarten Bilderbuch-Apps oftmals mehr bei der Stange und konzentrieren sich besser.

Vorlesen mit digitalen Medien vermittelt zudem eine klare Botschaft: **Lesen findet überall statt** – sowohl in Büchern als auch am Tablet-PC, am Smartphone, am Computer. Dieser erweiterte Lesebegriff öffnet das Lesen in zwei Richtungen. Zum einen verdeutlicht er, dass auch für die Nutzung von digitalen Medien Lesekompetenz unabdingbar ist. Zum anderen schließt er auch diejenigen ein, die sich selbst nicht als Leser begreifen. Auch sie lesen, nur in anderen Medien. Dieses Selbstverständnis als „digitaler“ Leser können Sie in Vorlesestunden mit Kinderbuch-Apps initiieren.

Vorlesestunden mit Apps bedürfen ein wenig der Vorbereitung. Geklärt werden müssen die technischen Gegebenheiten sowie die rechtlichen Rahmenbedingungen. Auch bei der Auswahl geeigneter Apps sind Besonderheiten zu beachten wie die Dauer der Ladezeiten, das Einhalten des Jugendmedienschutzes und die sinnvolle Integration der interaktiven App-Elemente. Weitergehende Informationen zu diesen angerissenen Themen finden Sie in unserem **Dossier „Vorlesen mit Apps“**, das Ihnen hier zum kostenlosen Download zur Verfügung steht:

www.digitale-lesewelten.de



Um Ihnen den Einstieg ins Vorlesen mit digitalen Kinderbuch-Apps zu erleichtern, haben wir für Sie hier **Konzepte und Ideen für sechs interaktive App-Geschichten** zusammengestellt. Jede App stellen wir inhaltlich vor und geben Hinweise für Geräte bzw. Betriebssysteme. Probieren Sie bitte jede Bilderbuch-App vor der Stunde für sich aus und machen Sie sich mit unseren Ideen vertraut. Die hier vorgestellten Vorleseaktionen orientieren sich an **den drei klassischen Phasen der Vorlesestunde**.

Zu jeder App unterbreiten wir Vorschläge für die Einstimmung in das Thema der Kinderbuch-App, zeigen dann, wie Sie damit interaktiv vorlesen und dabei auf die speziellen App-Features eingehen können. Wichtig bei allem ist: Mit den Kindern über die Geschichten und Figuren ins Gespräch zu kommen. Dafür eignen sich auch die Ideen für Anschlussaktionen, die wieder zurück in die „analoge“ Welt führen. Nach diesem Modell können Sie auch selbst eigene Vorlesekonzepte zu interessanten, digitalen Leseprodukten entwickeln.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen mit den digitalen Vorlesestunden!

Ihre Stiftung Lesen

Lesetipps für Apps und Co. finden Sie bei den Leseempfehlungen der Stiftung Lesen unter:

www.digitale-lesewelten.de und
<http://www.stiftunglesen.de/leseempfehlungen/>

Informationen zur guten Vorlesepraxis gibt es unter:

<http://www.netzwerkvorlesen.de/>

Inhaltsverzeichnis

Seite 3 Janosch: **Oh, wie schön ist Panama** → ab 4 Jahre



In der App-Variante des beliebten Kinderbuchklassikers marschieren die beiden Helden ganz neuzeitlich, mit Geräuschkulisse und diversen kleinen Animationen ausgestattet, durch die idyllische Bilderbuchlandschaft. Da schwappt die Flaschenpost im Fluss, die Wölkchen zerplatzen beim Antippen, der Bär lässt ein brummiges Lachen und der Fuchs ein fieses Kichern ertönen und es regnet donnergrollend Bindfäden...

Seite 5 Florian Felix Wey: **Quietsch** → ab 4 Jahre



Mal so richtig nach Herzens Lust laut sein dürfen – davon träumen viele Kinder, so auch Anton. Stattdessen muss er immer leise sein. Das geht nicht lange gut ... Mit dieser App lassen sich hervorragend das Zuhören üben und die Hörwahrnehmung schärfen.

Seite 7 **Aschenputtel** → ab 5 Jahre



Die Geschichte von Aschenputtel dürfte hinlänglich bekannt sein: Böse Schwestern, Hausarbeit, Balleinladung, Fee, Schuh und sie spielten glücklich Ping-Pong bis ans Ende ihrer Tage. Ping-Pong? Ping-Pong! Die App setzt die altbekannte Geschichte kongenial in 3-D mit vielen witzigen Details (und Neuerungen!) um und zeigt, wie Märchenerzählen im digitalen Zeitalter aussehen kann.

Seite 9 Susann Opel-Götz: **Ab heute sind wir cool** → ab 6 Jahre



Was bedeutet es eigentlich, cool zu sein? Klare Sache für Leo und Mug: Immer Sonnenbrillen tragen (auch bei Regen und auf dem Klo!), coole Filme mit Monstern und Vampiren schauen, damit die Haare zu Berge stehen, laute Krachmusik hören, eine Strickmütze tragen (wegen der Krachmusik) und rülpsen, pupsen, schmatzen und spucken – so viel wie möglich. Cool, oder?

Seite 11 David Wiesner: **Spot** → ab 6 Jahre



Die faszinierende Wimmelbuch-App lädt zu einer Entdeckungsreise in fünf skurrile Welten ein. Die gelungenen Bilder und Animationen inspirieren zum Erfinden eigener kleiner Geschichten – oder wissen Sie, warum die Katzen eine große Parade abhalten?

Seite 14 Les inéditeurs: **BOUM!** → ab 8 Jahre



„Boum!“ setzt weniger auf interaktive Elemente als auf eine erzählerische Dynamik und einen stimmungsvollen Soundtrack. Text gibt es hier nicht. Und wozu auch? Durch Weiterwischen der extrem reduzierten, überwiegend in Schwarz und Weiß mit sehr gezielten Farbtupfern gehaltenen Illustrationen bringt man die Geschichte im eigenen Tempo zum Laufen und steigt im Wortsinn durchs Fenster in ein skurriles Märchen ein.

Impressum

Herausgeber und Verleger

Stiftung Lesen
Römerwall 40, 55131 Mainz
www.stiftunglesen.de

Verantwortlich

Dr. Jörg F. Maas
Programme und Projekte: Sabine Uehlein
Text und Redaktion: Dr. Sigrid Fahrer

Gestaltung

Claudia Adam, Grapik-Design

Bildnachweise (Copyright)

Coverfoto: © istock – FatCamera
Illustrationen: © freepic.com

Herzlichen Dank für die Unterstützung geht an den Fantasieclub Niesky und Frau Baumann, den Leseclub in Lippstadt und Frau Massidda, die Lese- und Schreibwerkstatt in der Grundschule Nalbach und Frau Sinnwell-Backes, Leseclub digiDo Ulla-Hahn-Haus und Herrn Burcek, der Leseclub an der Neckarschule Mannheim und Frau Pörner.

© Stiftung Lesen, Mainz 2017



Janosch Oh, wie schön ist Panama

Ab ca. 5 Jahre

mixtvision digital 2015

System: ab iOS 5.1.1 und ab Android 4.0

Geräte: iPhone, iPad und iPod touch und Androidgeräte

Preis: ca. 3,99 €

Die beiden kultigen Janosch-Helden sind jetzt auch digital unterwegs, liebenswert wie eh und je! Ein Fingertippen auf ihr strohgedecktes Haus, die Station Nummer eins der drehbaren (Kinderbuch-)Weltkugel der Startseite, und schon kann es losgehen. Begleitet von Vogelgezwitscher, dem Plätschern des Flusses und dem Rauschen des hohen Grases im Wind, nehmen die Freunde ihre legendäre Expedition in Angriff: die Reise nach Panama...

Einstieg (5 – 10 Minuten)

Die berühmte Geschichte vom kleinen Tiger und dem kleinen Bären handelt von Freundschaft und natürlich dem gemeinsamen Weg ins Land der Träume – Panama. Und was nimmt man auf eine Reise mit? Natürlich Gepäck! Stimmen Sie sich in die Vorlesestunde mit einer Runde „**Ich packe meinen Koffer**“ ein. Bestimmt kennen viele Kinder in der Gruppe dieses Spiel. Das Erste beginnt das Spiel, in dem es z. B. sagt: „*Ich packe meinen Koffer und nehme eine Zahnbürste mit*“. Das Zweite zählt

dann in seinem Kofferpacken-Satz seinen Gegenstand und den Gegenstand des Vorgängers auf: „*Ich packe meinen Koffer und nehme eine Badehose und eine Zahnbürste mit*“. So geht es immer weiter. Bei jeder neuen Person kommt ein weiterer Gegenstand hinzu. Falls ein Gegenstand vergessen wird, ist das nicht tragisch, denn sich gegenseitig zu helfen, ist definitiv erlaubt und erwünscht!

Vorlesen (10 – 15 Minuten)

Stellen Sie zum Vorlesen die Vorlesestimme aus, lassen Sie aber gerne die **Geräusche** an, die eine schöne Untermalung der Geschichte bieten und es den Zuhörern erleichtern, dem Inhalt zu folgen. Nehmen Sie die **Interaktionsangebote** in der Geschichte an, wenn sie gut zum Inhalt passen. Im ersten Bild z. B. begrüßen Tiger und Bär die Zuhörer freundlich, was gut zum Text passt. In vielen Bildern allerdings sind die Animationen eher kleinere Extras wie der Rauch, der in Ringen aus dem Schornstein rauchen kann oder das Kichern und Brummen, das die beiden Helden beim Antippen von sich geben. Diese Elemente können Sie aussparen.

Sind auch nicht nötig, denn nach jedem Drücken auf den grünen Pfeil, was die Kinder abwechselnd tun können, wird ein Bildausschnitt herangezoomt oder das Bildmotiv wechselt. Diese **schönen und stimmigen Animationen** alleine sorgen für eine lebendige und spannende Vorlesestunde, bei der alle mit voller Konzentration bei der Sache sind!





TIPP 1: Zwischen den Kapiteln wird die **kleine Weltkugel** eingeblendet, auf der sich die Reise der beiden Abenteurer gut nachvollziehen lässt. Sie können diese Funktion nutzen, um z. B. einen Teil der Geschichte zu überspringen oder einfach nur zu erzählen. Diese Art der **Verkürzung** bietet sich insbesondere bei jüngeren Kindern an, für die die Geschichte recht lang sein kann. Sie können mit der Weltkugelfunktion das Vorlesen aus der Panama-App sogar bei Bedarf auf mehrere Stunden verteilen. Denn der **Überblick über die Stationen der Reise** lässt sich gut nutzen, um das bereits Vorgelesene mit den Kindern zu rekapitulieren. Dabei darf jedes Kind z. B. erzählen, was es auf der Weltkugel sieht und an welche Situation in der Geschichte es sich erinnern kann.

TIPP 2: In die App sind **kleinere Spiele** eingestreut. Wir würden empfehlen, sich diesen erst am Ende der Vorlesestunde zu widmen und die Spielaufforderung in der App wegzuklicken. Die Spiele können die Kinder von der Geschichte ablenken und sind von der Spielmechanik sowieso eher für einzelne Spieler geeignet. Gemeinsam lässt sich gut das Pilzsuchspiel im vierten Kapitel spielen. Lassen Sie

die Kinder beschreiben, wo die Pilze stehen, z. B. hinter der Dose vorne rechts. So fördern sie nebenbei noch das Sprach- und Ausdrucksvermögen.

TIPP 3: Es gibt einen geschützten **Elternbereich**, der zum Appstore führt, dessen Sicherung sich aber durch Ausprobieren umgehen lässt. Wenn die Kinder sich selbstständig mit der App beschäftigen dürfen, ist es angeraten, die Verbindung zum Appstore zu sperren.

Anschlussaktion (10–15 Minuten)

Zum Abschluss darf nun jeder ein Schild zu seinem **persönlichen Traumziel** gestalten. Stellen Sie dafür Schildervorlagen zur Verfügung, die die Kinder beschriften dürfen. Wer noch nicht schreiben kann, kann einfach malen, was die Reisenden am Ziel erwartet: eine Achterbahn oder ein Ponyhof oder ein Fußballstadion? Kleben Sie die Schilder dann untereinander auf einen großen Streifen Paketband. Fertig ist der persönliche Wegweiser zu den Wunschdestinationen.



Florian Felix Weyh Quietsch

Ab 4 Jahre

Ridili GmbH 2011

System: ab iOS 4.0

Geräte: iPhone, iPad und iPod touch

Preis: ca. 0,99 €



Alles fängt damit an, dass die Quietscheente vom Mobile in der Nacht auf Antons Bett geplumpst ist und sich das Enten-Geräusch leider nicht mit Mamas Kopfwahl verträgt. Also nix mit Quietschen, lautem Wassergeplätscher im Bad, genussvollem Kakaogeschlürfe oder männermäßigem Rasenmähergebrumm. Der Ausflug mit Papa läuft auch anders als gedacht: Im Museum herrscht Grabesruhe, die Buchhändlerin hasst Bücher (zumindest die, die Geräusche von sich geben) und im Auto darf Anton nicht mal die wunderbare Dudelmusik anmachen. Mann, ist das öde! Abends fällt Papa aber endlich ein, wie man diesen viel zu ruhigen Tag noch retten kann ...

Einstieg (5 Minuten)

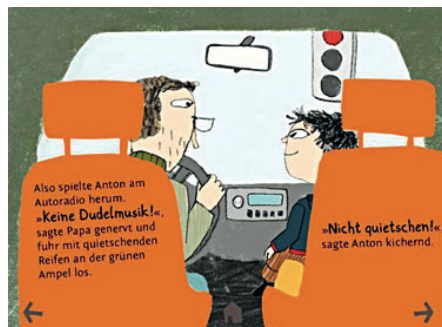
„Quietsch“ lässt sich hervorragend für die Hörschulung einsetzen, die eine Voraussetzung für das Lesen ist. Denn vor dem Lesen kommt das Hören. Beim Lesen verwandeln wir einen Text in gesprochene Rede, die uns eine innere Stimme vorliest. Damit der Prozess gelingt, ist es wichtig, das Zuhören zu trainieren. Generell wird es beim Vorlesen gefördert, Sie können aber zusätzlich die Hörerfahrungen der Kinder mit Übungen erweitern. Ein einfaches Spiel, das eine gute Einstimmung in die App liefert, ist **Geräusche-Benennen**.

1. Sammeln Sie im Vorfeld Bilder (z. B. lizenzfreie aus Internet, Lexika und Bildwörterbüchern) von einigen Gegenständen, die in der App für Geräusche sorgen.
2. Folgende Dinge, aus denen Sie auswählen können, kommen darin vor: Quietscheentchen, Tür, Trommel, Bär, Wasserhahn, Toilette, elektrische Zahnbürste, Tasse mit Heißgetränk, Toaster, Rasenmäher, Schuhe, Quietschbuch, Scheibenwischer, Radio, Autoreifen, Trampolin, Rassel, Krankenwagen, Triangel, Zug, Kastagnetten, Schellenring, Glockenspiel, Klanghölzer (Claves), Becken. Wählen Sie je nach Alter der Kinder die Geräusche aus, denn sie sollten den meisten vertraut sein.
3. Legen Sie nun die Fotos in die Mitte des Raums, sodass diese alle gut sehen können. Sie können die Schwierigkeitsstufe auch erhöhen, indem sie nur von einigen vorgespielten Geräuschen eine Bildunterstützung auslegen.
4. Wenn sich die Kinder die ausgelegten Gegenstände gut angeschaut haben, schließen alle ihre Augen. Gehen Sie nun in eine Ecke des Raums und spielen Sie ein Geräusch aus der App ab. Probieren Sie vorher aus, dass das Geräusch auch gut zu hören ist.
5. Woher kommt das Geräusch (die Kinder zeigen mit dem Finger in die entsprechende Richtung)? Was ist das für eine Geräuschart (Die Kinder beschreiben: Surren, Klingeln, Summen, Quietschen, Rasseln.)? Welcher Gegenstand könnte dieses Geräusch erzeugen (Die Kinder suchen das passende Bild heraus.)? Wählen Sie für jedes Geräusch eine neue Position im Raum und ermöglichen Sie auch den Kindern die Rolle des Geräuschemachers mit der App.

Vorlesen (10–15 Minuten)

„Quietsch“ macht viele **interaktive Geräuschangebote** auf jeder Seite. Nicht alle Geräusche haben direkt etwas mit der Geschichte zu tun und sollten deshalb beim ersten Lesen außer Acht gelassen werden. Denn je jünger die Kinder, desto enger sollten Text, Bild und Ton im Einklang stehen, um das Textverständnis zu fördern.





Lesen Sie den Text vor und untermalen Sie ihn mit den Geräuschangeboten aus der App. Wir würden in den meisten Bildern **nur eine Interaktion empfehlen** und zwar diejenige, die am engsten mit der Handlung verknüpft ist.

Im ersten Bild z. B. können die Vögel über dem Bett und der Vogel in Antons Hand zum Quietschen gebracht werden. Zusätzlich können Sie noch die Gardine aufziehen und den Bär brummen lassen. Belassen Sie es bei dem Vogel in der Hand von Anton, er wird im Text beschrieben und ist somit eng mit der Handlung verwoben. Gehen Sie im zweiten Bild ähnlich vor und öffnen sie die Tür zum Schlafzimmer der Eltern (Trommel, Bauklötze und Vögelchen bleiben ruhig).

Identifizieren Sie so in jedem Bild das **zur Handlung passende Geräusch** und bauen Sie es ins Vorlesen ein. Übernehmen Sie beim Zeigen der App das Auslösen der Geräusche und beziehen Sie die Kinder mit Fragen ein. Bestimmt finden es alle spannend, wenn sie die zu hörenden Geräusche nachahmen dürfen: „Wie hört es sich an, wenn man schlürft?“ „Jetzt sind wir alle mal ein Rasenmäher.“ Wechseln Sie so Vorlesen und Erzählen ab und beziehen Sie die Kinder ein.

TIPP 1: Probieren Sie im Vorfeld aus, ob die Geräusche gut zu hören sind und z. B. die Feststelltaste für den Lautsprecher am Tablet nicht eingeschaltet ist. Empfehlenswert ist es generell, einen Plan B zu haben, falls die Technik versagt, z. B. der Akku am Tablet unerwartet leer ist.

TIPP 2: Auf Seite 7 gibt es einen Kalender, der nur bedingt etwas mit der Handlung zu tun hat. Stellen Sie diesen auf Samstag oder Sonntag, dann passt er zum Wochenende. Auf Seite 15 möchte Anton ein Konzert geben. Nehmen Sie dies zum Anlass, um **gemeinsam Lärm**

zu machen. Dabei dürfen einige Kinder assistieren und die Geräusche miterzeugen. Das Gleiche gilt für Seite 20, auf der auch zum gemeinsamen Lärm machen aufgefordert wird. Das bereitet den Kindern, die ja oft genug leise sein müssen, bestimmt Vergnügen!

TIPP 3: Auf der Startseite und auf der letzten Seite gibt es **Links**, die zu den anderen Apps des Anbieters führen. Wenn die Kinder die App im Anschluss nochmals alleine erkunden dürfen, achten Sie darauf, dass alle Links mit einem Passwort geschützt sind.

Anschlussaktion (15–20 Minuten)

Wenn es Ihre Tabletausstattung möglich macht, geben Sie den Kindern nun etwas Zeit, selbst die App zu erkunden. Teilen Sie die Kinder dafür in Teams ein. Jedes Team erhält nun fünf Karten mit Bildern von Gegenständen, die in der Geschichte vorkommen. In Teams suchen die Paare nun die **Gegenstände in der App**.

Im Anschluss daran sollten Sie **gemeinsam Musik machen**. Stellen Sie den Kindern Instrumente zur Verfügung, die in der App vorkommen. Zuerst dürfen alle kräftig Lärm machen. Dann kann jeder sein Instrument vorspielen und die anderen hören zu bzw. steigen nach und nach mit ihren Instrumenten ein. Wenn Sie keine Möglichkeit haben, mit Instrumenten zu spielen, können Sie auch gemeinsam ein Lied singen. Wie wäre es mit „**Alle meine Entchen**“? Die Melodie und zumindest die erste Strophe kennen alle, sodass Mitklatschen und Mitsingen einfach sind. Sorgen Sie zwischen den Strophen für ein Zwischenspiel, bei dem sie alle gemeinsam wie Enten quaken, wie Tauben gurren, wie Hühner gackern, wie Gänse schnattern etc. So findet die Geschichten-Geräusche-App-Lesung ein beschwingtes Ende.



Aschenputtel

Ab 5 Jahre

Carlsen 2011

System: ab iOS 5.0

Geräte: iPhone, iPad und iPod touch

Preis: ca. 4,99 €



Wer kennt nicht das Märchen von Aschenputtel, dem armen Mädchen, das von seinen bösen Stiefschwestern gepiesackt wird und am Ende doch den Prinzen bekommt? Die Kinderbuch-App „Aschenputtel“ lädt ein, den Märchenklassiker neu zu entdecken – samt einer modernisierten Variante von „Und sie lebten glücklich bis an ihr Ende“...

Einstieg (5–10 Minuten)

Einen lebhaften Einstieg in Aschenputtel können Sie mit **Erzählwürfeln** gestalten. Gestalten Sie Blanko-Würfelvorlagen (sind im Internet zum Ausdrucken erhältlich) z. B. mit den Figuren aus Aschenputtel (Aschenputtel, Prinz, Stiefschwester, Fee, Maus und König), mit Gegenständen (Besen, Schuh, Kutsche, Schürze, Ballkleid, Kürbis) oder Emoticons (Freude, Lachen, Trauer, Zorn, Missgunst, Angst). Jetzt wird gewürfelt (je nach Alter der Kinder mit einer entsprechenden Anzahl von Würfeln). Erzählen Sie dann mit den „Augen“ der Würfel. Die Kinder können die Gegenstände einfach nur benennen, aber auch zwei und mehr Abbildungen zu kleinen Geschichten verbinden, die Personen oder Emotionen nachahmen, Wörter finden, die mit dem gleichen Buchstaben anfangen, passende Reimwörter oder einfach frei dazu assoziieren. Dergestalt mit den Elementen der Geschichte vertraut, können Sie mit dem Vorlesen loslegen.

Vorlesen (10–15 Minuten)

Der Trick, die Aschenputtel-App ansprechend beim Vorlesen zu präsentieren, ist, die **Dialoge der Figuren** und die einzelnen Spielangebote so einzubeziehen, dass sie nicht von der Geschichte ablenken. Denn gerade jüngere Kinder benötigen eine enge Verknüpfung von Bild/Animation und Text, um der Geschichte gut folgen zu können.

1. Zeigen Sie im ersten Bild, wie Aschenputtel den Boden fegt und lesen Sie dazu parallel den Text vor. Dann kommen die Stiefmutter und die Stiefschwester ins Bild. Wenn Sie diese Figuren antippen, geben Sie kurze Dialogzeilen von sich. Tippen Sie eine oder zwei Figuren an und erzählen Sie, wer die Figuren sind und was sie von sich geben.
2. Verfahren Sie im zweiten Bild ähnlich. Lesen Sie den Text und anschließend die Aussagen der dünnen Schwester sowie die von Aschenputtel vor. In diesem Bild gibt es einige Interaktionsmöglichkeiten. Aschenputtel fordert die Leser auf, ihr beim Aufräumen zu helfen: Geschirr kann in die Spüle getragen (dafür das Bild nach links wischen, um den Rest der Küche zu sehen), Obst in die Schale und Holz in den Kamin gelegt werden. Diese Spiele können den Fluss der Geschichte unterbrechen, wenn sie unkommentiert gespielt werden. Wir würden empfehlen, wenn Sie ein Spiel einbinden möchten, das **Geschirraufräumen** zu spielen. Rahmen Sie das Spiel, indem Sie es an den Vorlesetext „Das arme Aschenputtel musste den ganzen Tag das Haus sauber machen“ anbinden. Lassen Sie die Kinder das Geschirr (Tassen, Teller) suchen und den Standort beschreiben. Befördern Sie zwei Tassen und einen Teller zum Spülbecken. Fassen Sie nochmal den Geschichteanteil zusammen und setzen Sie dann erst das Märchen fort.
3. Im dritten Bild sind König und Prinz zu sehen. Der König sagt etwas und wirft dann eine Einladung auf den Boden, was sie beides zeigen sollten.





4. Öffnen Sie dann im nächsten Bild die Einladung, wischen Sie diese frei und lesen Sie den Text vor.

5. Im fünften Bild wird die Aufregung der Schwestern und der Mutter gezeigt, die munter vor hinplappern und die Einladung zuwerfen. Halten Sie diese Szene kurz.

6. Im Bild danach allerdings muss der Dialog der Figuren mit einbezogen werden, da darin erzählt wird, dass Aschenputtel nicht zum Ball darf.

7. In das siebte Bild ist wieder ein Spiel eingebaut: Die Schwestern geben Kommandos, die Aschenputtel ausführen muss. Sie können gemeinsam für jede Schwester einen Gegenstand finden, das unterbricht den Erzählfluss nicht allzu sehr.

Lesen und erzählen Sie die restlichen Teile des Märchens nach diesem Verfahren. Wählen Sie gut aus, welche Interaktionsangebote und Dialoge Sie vorlesen und thematisieren. Es gilt: Alle handlungstragenden Texte und Bilder (z. B. Kürbis und Mäuse fangen und verzaubern – alle dürfen dabei „Abrakadabra“ rufen – und später muss natürlich der Schuh anprobiert werden) sollten in die Vorlesestunde eingebunden werden.

TIPP 1: Auf jeder Seite gibt es ein **Rotkehlchen**, das die Geschichte kommentiert und als eigenes Spiel auch gefunden werden kann. Wir würden empfehlen, dies erst im Anschluss, quasi als vom Märchen unabhängiges Spiel, zu thematisieren.

TIPP 2: Starten Sie die App im **„Ich möchte selbst lesen“-Modus**. Im Menü wird die ausgegebene Textmenge abgefragt. Diese Auswahl können Sie getrost ignorieren, da der Text, egal, was angewählt wurde, immer gleich ist.

TIPP 3: Auf der Startseite gibt es einen **Erwachsenenbereich** und Links zu Apps, die aber mit der Eingabe eines Geburtsjahrs geschützt sind. Im Erwachsenenbereich gibt es weitere Hinweise zur Navigation und Bedienung der App.

Anschlussaktion (30 Minuten)

Wie wäre es mit einem Aschenputtel-Parcours zum Abschluss der Märchenstunde? An verschiedenen Stationen können die Kinder das Märchen nach erleben. Je nach Zeitbudget und in Abhängigkeit vom Alter der Kinder (v. a. bei jüngeren) kann aber auch nur eine Aktivität durchgeführt werden:

1. Station: Besen-Slalomlauf

Die Kinder transportieren über eine bestimmte Strecke im Slalomlauf mit dem Besen Luftballons um Hindernisse.

2. Station: Einladung

Hier dürfen die Kinder eine Einladung für den Ball gestalten. Malen, Bekleben – alles ist erlaubt, nur Ort und Zeit sind wichtig!

3. Station: „Mäuse und Kürbis finden und verwandeln“ in der Aschenputtel-App

Hier dürfen die Kinder nochmal mit der App spielen (je nach Anzahl der Kinder in Zweier- oder Dreier-teams) und Aschenputtel in die Ballkönigin verwandeln.

4. Station: Schuhpaartanz

Stecken Sie Schuhpaare (physisch oder als Bilder) in einen Sack. Die Kinder ziehen je einen Schuh aus einem Sack und suchen dann das passende Gegenstück – ohne dabei zuzusprechen, nur mit Gesten und Mimik. Die so gefundenen Paare dürfen miteinander zum Ball gehen.

5. Station: Balltanz

Tanzen Sie gemeinsam einen einfachen Kreis- oder Schreittanz, natürlich begleitet von mittelalterlicher Musik. Einfache Figuren sind: Die Kinder fassen sich an den Händen und gehen im Kreis im Takt rechts herum, dann links herum. Dann gehen alle in den Kreis und wieder zurück.



Susann Opel-Götz Ab heute sind wir cool

Ab ca. 6 Jahre

TigerBooks 2014

System: ab iOS 7.0 und ab Android 4.0.3

Geräte: iPhone, iPad und iPod touch und Androidgeräte

Preis: ca. 4,99 €

„*Ab heute sind wir cool*“, beschließt Leo eines Tages. Seinem kleinen Bruder Mug bleibt gar nichts anderes übrig, als mitzumachen – auch wenn er nicht so recht weiß, wie das geht, Cool-sein. Das animierte Bilderbuch besticht durch die unglaublich witzige Geschichte, seine liebevollen Charaktere mit ihren verrückten Ideen, die frechen Illustrationen sowie die zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten. Doch die Story transportiert neben allem Humor auch eine entscheidende Botschaft: Was cool ist, liegt ganz im Auge des Betrachters.

Einstieg (10 Minuten)

In dieser Vorlesestunde dreht sich alles um das Thema Coolsein. Sie können zur Einstimmung einen Rucksack, eine Sonnenbrille und eine Wollmütze in die Mitte legen. Vielleicht mag sich ein Kind damit verkleiden und so das Gespräch über Coolsein anregen. Denn die große Frage ist: **Ist das denn cool?** Sie können daran eine Blitzumfrage im „Publikum“ anschließen. Legen Sie sich dafür einige Statements zum Coolsein zurecht, über die z. B. per Summen abgestimmt wird. Das bedeutet: Alle, die zustimmen, dürfen ihre Meinung mit Summen kundtun.



Aussagen könnten z. B. sein: Cool ist, wer gut aussieht. Cool ist, wer anderen hilft. Cool ist, wer ein tolles Handy hat. Mädchen sind cooler als Jungen. Wer ist sportlich ist, ist cool. Brillen sind cool. etc. So entsteht ein **Meinungsbild der Gruppe**. Kommentieren Sie das jeweilige Ergebnis und ermöglichen Sie den Kindern, ihre Meinung zusätzlich frei und individuell zu äußern. Sie können natürlich auch die Umfrage mit freien Antworten durchführen, indem jeder der Reihe nach einen Satz wie „*Ich finde xy cool, weil ...*“ vervollständigt.

Vorlesen (15 Minuten)

Das interaktive TigerBook bietet auf jeder Seite kleinere Animationen, die teils auf den Text abgestimmt sind. Die passende Animation an der richtigen Textstelle abzurufen, gelingt mit etwas Übung ganz leicht. Probieren Sie vorher aus, ob die Animationen mit ihrer technischen Ausstattung reibungslos funktionieren. Wir würden folgenden Ablauf für die Integration der interaktiven Elemente vorschlagen:

Cover: Titel vorlesen und Sonnenbrillen fallen lassen.

Seite 1: Text vorlesen und dabei Leo schaukeln.

Seite 2: Text vorlesen bis „... schaurige Nacht“, dann Sonnenbrillen fallen lassen.

Seite 3: Text vorlesen bis „... Gruselstimme“, dann Monster aktivieren.

Seite 4: Text vorlesen bis „... bisschen sportlich“, dann dürfen die beiden Cola schlürfen. Text weiter vorlesen bis „... rennen weg“, dann Dame und Kind wegklicken.

Seite 5: Text vorlesen bis „gemacht haben!“, dann Mug und Leo kichern lassen.

Seite 6: Text vorlesen bis „Ohren klingen!“, dann Musik aktivieren. Text weiter vorlesen bis „Monsterfilme sehen“, dann Vater antippen.



Seite 7: Text vorlesen bis „Mug schüttelte sich“, dann Tante Mechthild holen.

Seite 8: Text vorlesen bis „Kobra-Kurt heißen“, dann die Namen vorlesen lassen. Text auf der linken Seite vorlesen und dabei die beiden Jungs schaukeln.

Seite 9: Text vorlesen bis „Leo lacht“, dann Pupsen und Rülpsen aktivieren und die Mutter, die den Tee daneben gießt.

Text 10: Text vorlesen bis „runzelt die Stirn“, dann Tante Mechthild zum Zunge rausstrecken bringen. Text vorlesen bis „wird mir schlecht“, dann würgt Murg.

Seite 11: Text vorlesen bis „und die Nägel“, dann Zollstock purzeln lassen.

Nutzen Sie die Animationspunkte auch, um das Gespräch mit den Zuhörern zum Inhalt der Geschichte zu suchen. Thematisieren Sie aber nicht die Technik, also nicht „Was passiert, wenn ich hier drücke“. Diese Art der Gespräche lenken von der Story ab und sind sekundär.

TIPP 1: Stellen Sie vor dem Vorlesen die Erzählstimme und damit auch die Mitlesefunktion aus.

TIPP 2: Das TigerBook bietet auch die Möglichkeit, selbst einen Text aufzunehmen und eignet sich so als Hörspielprojekt.

TIPP 3: Jede Seite endet mit einer Frage von Mug zum Coolsein. Diese Wiederholung sollten Sie nutzen, um das Umblättern der Seite in Szene zu setzen, betonen Sie z. B. beim Vorlesen diesen Satz besonders, und sich mit den Kindern weiter über Cool-sein zu unterhalten.

Anschlussaktion (10–15 Minuten)

Da jetzt alle wissen, wie cool sein geht, können die Kinder in der Cool-Sein-Olympiade oder kurz Cooliade antreten. Disziplinen könnten sein:

Cool gehen: Zwei Kinder gehen eine Strecke möglichst cool.

Cool sprechen: Zwei Kinder spielen einen coolen Dialog vor.

Cool begrüßen: Zwei Kinder führen ein cooles Begrüßungsritual auf.

Cool schauen: Zwei Kinder zeigen ihren coolsten Blick.

Cool tanzen: Zwei Kinder zeigen ihre coolen Moves.

Die Zweiterteams können nach jeder Runde neu gemischt werden. Natürlich lassen sich diese Disziplinen auch als Gruppe durchführen, die sich entsprechend cool im Raum bewegt und sich gegenseitig cool anspricht und begrüßt. Am Ende gibt es für alle Cooliaden-Teilnehmerinnen und -teilnehmer Urkunden oder Medaillen.





David Wiesner Spot

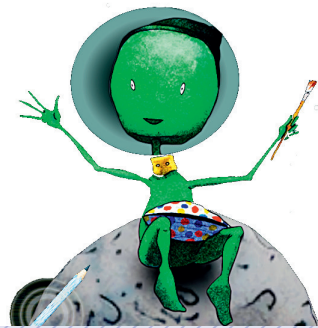
Ab ca. 6 Jahre

Houghton Mifflin Harcourt 2015

System: ab iOS 8.0

Geräte: iPad

Preis: ca. 4,99 €



Anfangs ist da nur ein Marienkäfer, der auf dem weißen Bildschirm herumkrabbelt. Doch was hat er denn in der Mitte für einen besonderen Fleck? Vergrößert man diesen, verwandelt sich der Fleck auf seinem Rücken in eine Insel. Vergrößert man die Insel, sieht man plötzlich ein Haus. Vergrößert man das Haus, sieht man verschiedene Gegenstände auf dem Schreibtisch. Vergrößert man das Zeitungsfoto auf dem Schreibtisch, verwandelt es sich in eine Schar von Marienkäfern mit schwarzen Regenschirmen. Die Pfütze auf dem Boden im Bild führt wiederum in den Ozean. So geht es unendlich weiter...

TIPP: Diese **Wimmelbuch-App** der besonderen Art führt in mysteriöse und faszinierende Welten. Jede Welt wird durch ein Portal betreten: Ein Sandwich führt zu einem Picknick auf einer Wiese und dann zu einer Raumstation, ein Blatt mit den Namen der fünf Orte leitet in eine Großstadt zu einem Katzensumzug, ein Bild in einer Zeitung öffnet sich zu einer Unterwasserwelt, und ein Bleistift verwandelt sich in eine Winterlandschaft, die der Eingang zu einer Roboterstadt ist.

In jede der Wimmelwelten sind die fünf „Portale“ integriert, sodass es sich einfach von einer zur nächsten reisen lässt und ein Rundlauf möglich ist. Da es in jeder Welt viele Details zu entdecken gibt, würden wir empfehlen, eine ausführlich zu besprechen, statt oberflächlich alle zu streifen.

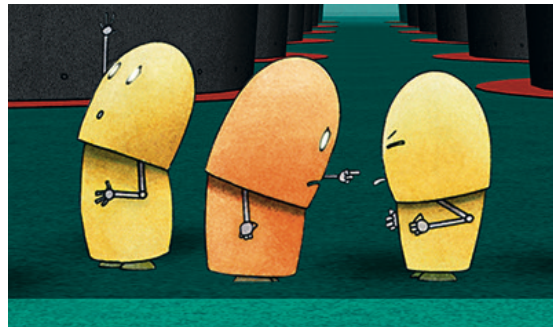
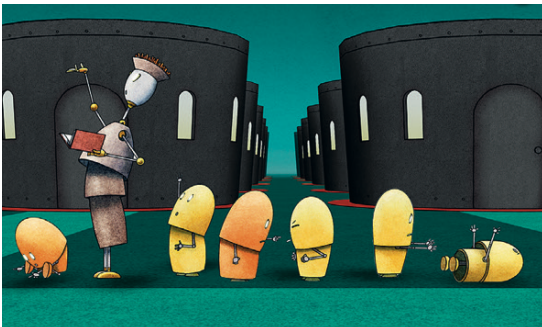
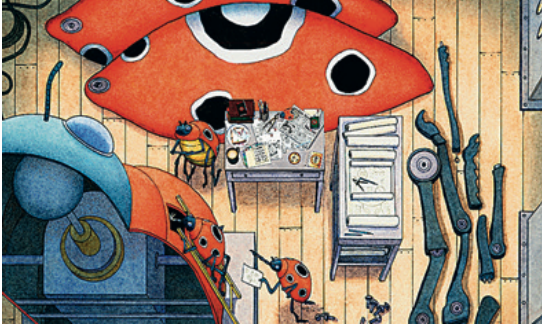
Die Herausforderung dieser App besteht darin, dass sie komplett ohne Text auskommt, wodurch sie sich gerade für mehrsprachige und sprachfördernde Gruppen besonders gut eignet. Sie müssen in die **Rolle des Erzählers schlüpfen** und vor allem die Kinder dazu animieren, eigene Geschichten zu den Bildern und Animationen zu finden. Auch wir haben uns für eine Welt entschieden und zwar die Roboterstadt, die wir hier exemplarisch für eine Vorlesestunde aufbereiten.

Einstieg (5 Minuten)

Bringen Sie die Kinder in den **Robotermodus**, denn darin kann man sich viel besser auf die Geschichte konzentrieren. Die Verwandlung in einen Roboter kann mit ganz einfachen Mitteln geschehen. Sie können z. B. jedem Kind einen Zettel mit einem Roboterstempel geben oder eine „Roboterantenne“ aus zusammengedrehter und gebogener Alufolie austeilern, die sich die Kinder mit Schiebeklammern im Haar befestigen.

Wenn Sie über mehr Vorbereitungszeit verfügen, können Sie auch gemeinsam Antennen aus Haarreifrohlungen und Draht basteln. Sind die Antennen auf dem Kopf angebracht, darf jedes Kind in Robotersprache (mechanisch und blechern) „Guten Tag und herzlich willkommen“ sagen und zehn Roboterschritte tun (angewinkelte Arme, Füße schwerfällig heben und mechanisch absetzen). Dann stellen die Kinder die Ohren auf „Lauschen“ (an den Ohrfläppchen drehen) und die Augen auf „Sehen“ (imaginären Knopf an der Schläfe drücken). Dann kann es losgehen.





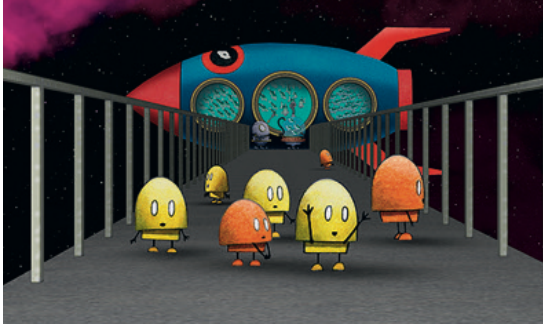
Erzählen (15–20 Minuten)

Der Einstieg in die Roboterwelt erfolgt über den Bleistift. Wie Sie diesen Weg dahin beschreiben und die Animationen in der Roboterwelt erzählen, bleibt natürlich ganz Ihrer Fantasie überlassen. Vorstellbar wäre z. B. folgende Rahmengeschichte. Die Hinweise in den Klammern beziehen sich auf die Interaktion mit der App.

„Wusstet ihr, dass die Roboter eine eigene Stadt haben, in der sie wohnen? Sie heißt Robotnik. Dorthin zu gelangen, ist gar nicht so einfach. Der Eingang zu dieser Stadt liegt im Verborgenen. Ich kenne den Weg nach Robotnik. Soll ich ihn euch verraten?“

Zuerst müsst ihr einen Marienkäfer finden (App öffnen und Marienkäfer krabbeln lassen). Aber nicht irgendeinen, sondern einen ganz besonderen. Dazu müsst ihr euch diesen gut anschauen (in Käfer zoomen). Wenn ihr auf dem Rücken eine Insel erkennt, seid ihr auf dem richtigen Weg (weiter zoomen). Auf der Insel müsste ein Haus stehen und Schiffe sollten auch um sie herumfahren (weiter zoomen). In dem Haus, müsst ihr wissen, wohnt nämlich jemand, der sich sehr gut mit Robotern auskennt. Was meint ihr, wer da wohnt (Haus

heranzoomen mit Dachfenster). Genau, dort wohnen Marienkäfer. Und diese Marienkäfer sind die besten Mechaniker, die es gibt. Sie haben nämlich die Roboterstadt gebaut. Das glaubt ihr nicht. Seht selbst (in die Werkstatt zoomen). In der Roboterwerkstatt der Marienkäfer-Mechaniker werden große mechanische Marienkäfer gebaut. Die Marienkäfer nutzen sie, um zu weit entfernten Orten zu fliegen. In der Werkstatt liegt auch der Eingang zu Robotnik. Er ist allerdings keine Tür oder ein Tor, das kann ja jeder, sondern ein Gegenstand, den man ganz leicht übersieht (auf Schreittisch zoomen). Was könnte das sein? (die Kinder raten) Ich gebe euch einen Hinweis: Er ist aus Holz, aber kein Tisch. Es ist ein besonderer Bleistift (in den Bleistift zoomen). Der weiße Bleistift ist nämlich gleichzeitig auch die Schlittenpiste der Marienkäfer. Sie fahren leidenschaftlich gerne Schlitten und haben sich diese Bahn auf dem Bleistift gebaut, um auch im Sommer rodeln zu können. Dort schneit es auch immer (in Schneeflocken zoomen). Und wenn man ganz konzentriert in die Schneeflocke schaut, dann kommt man endlich nach Robotnik. Wir schauen jetzt alle ganz konzentriert in die Schneeflocke, mal schauen, ob es klappt. (zum Schaltkreis zoomen). Noch sind wir nicht da, aber ich glaube bald. Wir schauen noch mal ganz konzentriert (zur Stadt zoomen).



In Robotnik leben alle in gleich aussehenden Häusern (nach links wischen). Das führt manchmal zu großen Schwierigkeiten, weil man sein Haus nicht immer findet und sich beim Nachbarn an den Abendbrotisch setzt. Am Sonntag ist immer viel in Robotnik los (nach links wischen). Alle sind auf der Straße und auch Katzentouristen kommen zu Besuch. Freunde machen zusammen einen Ausflug (nach vorne zoomen), man geht mit seinem Hund Gassi (nach rechts wischen). Da gibt es auch schon mal Streit. Was könnten die beiden zueinander sagen?

Möglichkeit 1 (führt zu einer Bastelaktion):

Die RoboterKinder bekommen ein Robotereis (nach rechts wischen). Ja, das gibt es. Aus was mag das Robotereis bestehen? Auf diesem Platz gibt es das beste Robotereis (nach rechts) und noch viele andere Köstlichkeiten (nach rechts wischen). Was glaubt ihr, mögen Roboter gerne zum Essen (nach vorne wischen bis zum Robotorimbiss)?

Möglichkeit 2 (führt zu einer Malaktion): *Nicht nur die Katzen kommen gerne auf eine Urlaubsreise, die Ausflüge sind auch bei den Fischen sehr beliebt (nach rechts wischen bis zu den Fischen in der Kugel). Die Roboterstadtführer haben immer alle Hände voll zu tun. Was meint ihr, erklärt er gerade den Fischen?*

Möglichkeit 3 (führt zu einer einfachen Schreibaktion): *Die Roboterschulkinder sind ebenfalls auf einem Klassenausflug in die Stadt gekommen (nach rechts wischen bis zur Schulklasse). Und benehmen sich eben, wie Kinder das tun. Warum streiten die beiden. Was meint ihr?"*

Suchen Sie sich ein Ende heraus und sprechen Sie mit den Kindern über die jeweilige Situation.

Anschlussaktion (20–30 Minuten)

Planen Sie die Anschlussaktion je nach ausgewähltem Ende.

Roboteressen: Bringen Sie verschiedene Alltagsgegenstände mit (Papprollen, Schrauben, Drähte, Pappe, Alufolie etc.), aus denen die Kinder dann ein Fantasiegericht für die Roboter zusammenstellen können, z. B. Spaghetti aus Draht, Schraubenspaghetti etc.

Fischtour: Lassen Sie die Kinder ein Bild von dem Ort malen, auf den der Roboter deutet. Je nach Alter der Kinder, können Sie schon einen Teil des Bildes vorgeben, der dann vervollständigt werden muss.

Roboterschule: Wie könnte der Stundenplan in der Roboterschule aussehen? Teilen Sie Stundenplanvorlagen aus, die die Kinder mit Fantasiefächern ausfüllen können.

Zum Abschluss der Stunde kommen nochmal alle zusammen, gehen zehn Roboterschritte und sagen in Robotersprache „Auf Wiedersehen“. Dann darf sich jeder wieder in einen Menschen zurückverwandeln, Ohren, Augen zurückstellen sowie seine Antenne abnehmen.



Les inéditeurs BOUM!

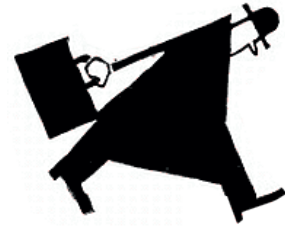
Ab ca. 8 Jahre

Les inéditeurs 2016

System: ab iOS 7.0 und ab Android 4.1

Geräte: iPad und Androidgeräte

Preis: ca. 2,99 €



Wie jeden Morgen bricht der Aktenkofferträger mit dem Hut, der Held dieser Geschichte, zur Arbeit in die Fabrik auf. Nur an diesem Morgen läuft nichts wie gewohnt: Es schneit und merkwürdige Dinge passieren. Der Weg wird zur Klaviertastatur, ein gestreiftes Rüsseltierchen verliebt sich in ihn und ein gefräßiger Schachtelfrosch zettelt eine Revolution an. Klingt verrückt? Ist es auch – und zwar im besten Sinn. Die assoziativ erzählte App kommt ganz ohne Text aus, liefert dafür endlosen Stoff für eigene Geschichten.

Einstieg (5 Minuten)

Die App „Boum!“ lässt viel Raum für Assoziationen und erzählt keine eng geführte Geschichte. Um den Einstieg in diese skurrile Welt zu erleichtern, können Sie über etwas Vertrautes sprechen: **Morgenroutinen**. Fragen Sie die Kinder, wie ihr Morgen ausgesehen hat? Wann seid ihr aufgestanden? Was gab es zum Frühstück? Wann habt ihr noch gemacht? Leiten Sie dann zur App über und entdecken Sie gemeinsam, wie es dem Herrn in der Geschichte am Morgen geht.

Gemeinsames Erzählen (10–15 Minuten)

Da die App ohne Text auskommt, müssen Sie **gemeinsam die Geschichte erzählen**. Das kann mitunter einiges an Zeit beanspruchen, wodurch die Konzentration nachlassen kann. Überspringen Sie ggf. einen Teil der App oder teilen Sie diese auf mehrere Stunden auf. Um die Fantasie anzukurbeln und die Kinder mit den Bildwelten vertraut zu machen, können Sie mit dem Erzählen beginnen. Stellen Sie zusätzlich die tolle Musik- und Geräuscheruntermalung an, die ebenfalls das Erzählen erleichtert. Beschreiben Sie dann als Einstieg die Bilder der Morgenroutine unseres Herrn mit dem Hut:

„Noch schläft die Stadt, nur die Krähen krächzen. Langsam geht die Sonne auf. Es wird hell. Der Herr mit dem Hut schläft und schnarcht. Aber Punkt sieben klingelt der Wecker. Der Herr mit dem Hut ist wach und stellt sich erst einmal unter die Dusche. Mit Hut – das versteht sich von selbst. Dann trinkt er einen Kaffee, putzt sich die Zähne, kämmt sich, legt eine Banane in seinen Aktenkoffer und verlässt das Haus. So wie viele andere Männer mit Hut auch. Sie gehen und fahren zur Arbeit. Dabei sehen sie nicht gut gelaunt aus. Der Herr mit dem Hut geht energischen Schritts in Richtung Fabrik, als es plötzlich zu schneien beginnt.“

Beziehen Sie **nach und nach die Kinder mit ein**.

Vielleicht möchten Sie dem Herrn mit dem Hut einen Namen geben (Bild Close-up des Kopfes)? Fragen Sie, was auf den einzelnen Bildern passiert: „Es schneit und eine Katze maunzt. Die Männer gehen durcheinander. Der Herr mit dem Hut hört Musik.“ Bei den Beschreibungen gibt es kein Richtig oder Falsch, sondern jeder darf erzählen, was er sieht. Spätestens beim gestreiften Leuchtturm-Insekt, das versucht, unserem Herrn den Musenkuss zu geben, aber mit der Frage nach dem Weg zur Fabrik desillusioniert wird,





dürfen sich die Gedanken ihren freien Weg bahnen. Unterstützen Sie die Kinder dabei, ihre Ideen in Worte zu fassen. Erzählen Sie so gemeinschaftlich die App, je nach Zeitbudget und Aufmerksamkeit der Kinder in Teilen oder ganz. Bestimmt wird bei jeder Gruppe eine andere Geschichte entstehen.

TIPP 1: Je nach Alter der Kinder und Kontext der Vorlesestunde können Sie die Erzählung als **Reihen-erzählung** gestalten. Beginnen Sie und werfen Sie dann einem Kind den Gesprächsball zu und das im wahrsten Sinne des Wortes. Wählen Sie dafür einen weichen Ball. Wer ihn fängt, darf das nächste Bild und die nächste Sequenz beschreiben und wirft den Ball dann zu einem Kind, das noch nichts erzählt hat. So kommt jeder an die Reihe und ist mal Erzähler, mal Zuhörer.

TIPP 2: Die **Bildsprache der App** ist sehr anspielungsreich und reicht von James Bond über Miro bis hin zur Werbung der 70er-Jahre. Sie können Vorlagen mitbringen, diese im Raum aufhängen und bei den passenden Stellen in der App die Referenzbilder suchen lassen.

Anschlussaktion (10–15 Minuten)

Jeder hätte gerne wie der Mann mit dem Hut eine Schachtel, in alles gepackt werden kann, was einen so stört. Sie können mit den Kindern gemeinsam eine solche **Schachtel basteln**. Vorlagen für Schachteln gibt es im Internet zuhauf. Die ausgedruckten Vorlagen dürfen dann bemalt und anschließend ausgeschnitten und zusammengeklebt werden. Fertig ist die Schachtel. In diese darf jeder die Dinge hinlegen, die ihn gerade belasten. Natürlich symbolisch, z. B. in Form eines Zettels, auf dem aufgeschrieben oder gemalt ist, was man gerade loswerden möchte. Wenn nur wenig Zeit zum Basteln zur Verfügung steht, tut es auch eine Streichholzschachtel, in die jeder seinen Los-werde-Wunsch schreiben oder malen darf.