

Lesen mit Lesemuffeln

Tipps für Buchpat*innen bei Kultur verbindet e.V.

Gamification - funktioniert mit einem oder mehreren Kindern!

- Würfelspiel 1: Jede Zahl bedeutet eine Aufgabe. Die niedrigeren eher Spielerisches/Bewegung (Hampelmann, Kniebeuge) oder etwas lustiges (Grimasse, Quatschtier ausdenken), die hohen etwas, das mit dem Buch zu tun hat. (Eine Seite vorlesen, drei Nomen mit "W" finden, ein Bild beschreiben, eine Person vorstellen)
- Bring einen Würfel mit, der mit sechs (häufigen) Buchstaben beklebt ist, und einen, bei dem jede Seite mit einem anderen Thema beklebt ist (z. B. Tier, Beruf, Spiel/Hobby, Gegenstand aus der Schule, aber eventuell auch Pokémon, Fußballspieler, Serien...). Abwechselnd würfeln und ein Tier etc. mit dem jeweiligen Anfangsbuchstaben nennen.
- Ihr habt ein Buch durchgelesen? Bringe zum nächsten Mal eine auseinandergeschnittene Textzusammenfassung mit, die das Kind als Puzzle in die richtige Reihenfolge bringen muss. Jedes Puzzlestück enthält auf der Rückseite ein paar Buchstaben. Wenn es dann die einzelnen Zettel umdreht und der Buchstabencode stimmt, ist ein Lösungswort erkennbar.
- Bring mal ein Buch mit, das in Packpapier eingeschlagen ist, und bring Gegenstände mit, die in dem Buch vorkommen (zum Beispiel Schleichtiere, Schlüssel, Spielfiguren). Das Kind holt einen Gegenstand nach dem anderen hervor: Worum könnte es gehen? Nach einigem Rätseln darf es das Päckchen auspacken und das Geheimnis lüften.

Lesen, aber mal was anderes

- Witzebücher versprechen gute Laune und schnelle Erfolge bei kurzen Texten! Außerdem kann man durch Witze hervorragend über Redewendungen, doppelte Wortbedeutungen und gesellschaftliche Konventionen ins Gespräch kommen. Vielleicht kennt dein Buchpatenkind auch ein paar Witze und ihr könnt euch gegenseitig übertrumpfen!?
- Silent Books sind hochwertig illustriert und bieten viele Gesprächsanlässe. Finden wir den Hund auf jeder Seite? Was mag er wohl suchen? Woran erinnert dich diese Landschaft?
- Erwachsene können oft wenig mit Mangas anfangen. Vielleicht kann dein Buchpatenkind dich ja mit seiner Begeisterung anstecken? Schaut euch gemeinsam einen an und lass dir erklären, wie man Mangas liest und was das Kind daran gut findet.

Selber machen

- Das Kind findet das Buch langweilig? Was müsste passieren, damit es spannender wird? Denkt euch gemeinsam aus, wie es weitergehen könnte!
- Zeigt, ohne zu schauen, auf drei zufällige Wörter und kombiniert sie zu einer eigenen Geschichte. Oder benutzt eure Geburtstage als Zahlencode.
- Wenn du und ich die Hauptpersonen in einem Buch wären, welche Abenteuer müssten wir bestehen?
- Bring für solche Anlässe ein eigenes Notizbuch mit. Dein Buchpatenkind hat vielleicht auch Lust, die entstehenden Geschichten zu illustrieren.
- Auch Rätselhefte und Witzbücher (oder eine gemischte Unterhaltungszeitschrift) können auf diese Weise entstehen. Eine tolle Geschenkidee für Eltern & Co!

Minecraft-Spickzettel

- Im Spiel Minecraft erschafft der Spieler Konstruktionen wie Gebäude oder Schaltkreise aus zumeist würfelförmigen Elementen in einer frei begehbaren Welt, die ebenso aus Würfeln besteht. Diese an die Natur angelehnte Spielwelt kann darüber hinaus erkundet werden, um Ressourcen zu sammeln, gegen Monster zu kämpfen und gefundene Rohstoffe zu neuen Gegenständen weiterzuverarbeiten. Das Spiel wird im Bildungsbereich eingesetzt, um unter anderem Chemie, computergestütztes Design und Informatik zu lehren.
- Im Kreativmodus geht es nur ums Bauen und Welten erschaffen, in den anderen Modi gibt es Monster und andere lebensbedrohliche Umstände.

Pokémon-Spickzettel

- Pokémon > Pocket Monster
- alles fing 1996 mit Videospiele an, später folgte eine Anime-Serie, ein Sammelkartenspiel, über 20 Kinofilme und viele Sammelprodukte
- Die Welt ist von einer Vielzahl unterschiedlicher Pokémon bevölkert, die vom Spieler gefangen, gesammelt, trainiert und im Wettkampf eingesetzt werden können.
- Alle der bislang eingeführten über 1000 Pokémon sind einem oder zwei von 18 Typen zugeordnet: Normal, Feuer, Wasser, Elektro, Pflanze, Eis, Kampf, Gift, Boden, Flug, Psycho, Käfer, Gestein, Geist, Drache, Unlicht, Stahl und Fee. Die Pokémon-Typisierung ist im Pokémon-Kampf von entscheidender Bedeutung. Elektro-Attacken beispielsweise richten gegen Wasser-Pokémon doppelten Schaden an, gegen Pflanzen-Pokémon jedoch nur halben Schaden und gegen Boden-Pokémon sind sie sogar wirkungslos.
- Es gibt Pokémon-Arten, die immer männlich (wie z. B. Tauros) oder immer weiblich (wie z. B. Miltank) sind, während einige Pokémon (wie z. B. Ditto) neutral sind. Die meisten Pokémon kann man jedoch sowohl als Männchen als auch als Weibchen antreffen.

- Die Handlung basiert auf den Pokémon-Spielen. Der Hauptcharakter der Serie ist der zehnjährige Ash Ketchum. Er möchte der größte Pokémon-Trainer der Welt werden, verschläft aber am Tag seiner Abreise und muss somit das anfangs sture Pokémon Pikachu an sich nehmen. Erst in einem Gewitter schließen er und Pikachu Freundschaft. Um sich für die Endrunde zu qualifizieren, muss er in verschiedenen Städten gegen Arenaleiter kämpfen, um Orden zu gewinnen. Auf der Reise erleben Ash und seine Freunde allerlei Abenteuer, wobei meist in jeder Folge ein anderes, meist neues Pokémon thematisiert wird, welches für die Region Editionen typisch ist.
- Pikachu ist der bekannteste Pokémon. Als Teil der Unterart der Elektro-Pokémon ist es fähig, elektrische Ladungen unterschiedlicher Stärke abzugeben.
- Mauzi ist ein katzenähnliches Pokémon vom Typ normal, das sprechen kann und im gegnerischen Trio "Team Rocket" immer wieder versucht, das Pikachu von Ash zu stehlen.
- Glumanda ist ein kleines echsenartiges Feuer-Pokémon. Im Anime erhält Ash früh ein Glumanda, welches zu einem seiner am häufigsten verwendeten Pokémon wird.

