



Büchereizentrale
Niedersachsen

Leseförderung mit Tablets und Apps



Fiete



Kreativwerkstatt
bz-niedersachsen.de

www.bz-niedersachsen.de

Lesen fördern mit digitalen Tools

In dieser Handreichung möchten wir Ihnen die App „Fiete“ aus dem Kölner Studio „AHOII“ vorstellen und Materialien an die Hand geben, die Sie für eine Veranstaltung mit dieser App einsetzen können. Ziel ist es, die Lesekompetenz, Begeisterung für Bücher und Kreativität bei Kindern im Vorschulalter zu fördern.

Lesen ist auch im digitalen Zeitalter eine Kernkompetenz. Nur wer gut Lesen kann, kann sich verlässlich informieren und eine eigene Meinung bilden. Studien zeigen jedoch, dass es immer mehr Schüler:innen und auch Erwachsene gibt, die nicht gut genug lesen können, um Texte sinnentnehmend lesen und verstehen zu können. Für die Ausbildung von Fachkräften und für unsere Demokratie ist das eine bedenkliche Entwicklung.

Das Vorlesen und Betrachten von Büchern sollte möglichst frühzeitig in den Alltag von Kindern integriert werden und nicht beim Eintritt in die Schule enden, zeigen die Ergebnisse des [Vorlesemonitors](#) der Stiftung Lesen. Auch digitale Medien eignen sich zur Leseförderung. Entsprechende Apps und Online-Angebote bieten Geschichten zum Vorlesen, zum gemeinsamen Auseinandersetzen mit den Geschichten und ergänzenden aktivierenden Spielen.

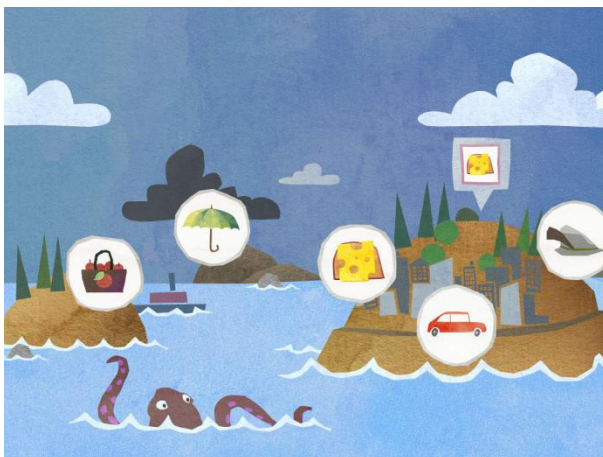
Fiete



Das Kölner Studio Ahoiii hat eine App entwickelt, die für iOS kostenpflichtig erhältlich ist. Fiete, der kleine Matrose, schippert darin von Insel zu Insel. Auf jeder Insel kann er ein kleines Rätsel lösen. Die einzelnen Sequenzen sind sehr kurz und intuitiv zu lösen: ein Samenkorn kann in einen Blumentopf gepflanzt werden, ein Ballon mit einer Nadel zum Platzen gebracht oder Fiete ein passender Hut aufgesetzt werden. Stimmige Hintergrundgeräusche wie

Meeresrauschen und Möwengeschrei begleiten die App. Jedes Minispiel ist sehr schnell zu lösen und schon für die Kleinsten machbar.

Diese App ist keine klassische Bilderbuch-App, die auf einem bereits existierenden Buch beruht. Im Gegenteil: Hier gab es die App zuerst und erst später haben die Produzenten aus Fiete auch eine Bilderbuch-Reihe erschaffen. Die Bilderbuch-Reihe ist sehr erfolgreich. Viele Kinder kennen die Figur Fiete, erkennen den kleinen Matrosen und haben Freude daran, ihn in der App auf seiner Reise zu begleiten und Abenteuer zu bestehen.



Screenshot der App; hinter jedem Symbol verbirgt sich ein kleines Spiel

Durchführung der Veranstaltung

Vorbereitung

Laden Sie die App auf die Tablets herunter (wenn Sie keinen Tabletkoffer der Büchereizentrale mit der entsprechenden App-Gruppe einsetzen) und machen sich zunächst selbst mit der App vertraut. Spielen Sie die einzelnen Spiele einmal durch und entscheiden sich für drei oder vier, die Sie während der Veranstaltung gemeinsam spielen möchten. Sie benötigen zur Darstellung des Meeres ein blaues Tuch und Kopierpapier zum Segelschiffe falten sowie einen Pappkarton oder ähnliches, der als Schatztruhe dient.

Durchführung

Die Kinder setzen sich mit Begleitperson in den vorbereiteten Sitzkreis auf dem Boden. Unter einem blauen Tuch haben Sie zuvor das Tablet mit geöffneter Fiete-App versteckt, so dass Meeresrauschen und Möwengeschrei zu hören ist. Nach der allgemeinen Begrüßung bitten Sie um Ruhe. Wer erkennt das Geräusch, das zu hören ist? Holen Sie das Tablet hervor - darauf ist Fiete zu sehen, der allen Kindern freundlich zuwinkt.

Nach der Frage, ob die Kinder Fiete kennen und Lust haben, gemeinsam eine Geschichte zu hören, wird zunächst eine Fiete-Geschichte (aus dem Bibliotheksbestand) gelesen. Das Tablet wird zur Seite gelegt.

Nach dem Lesen der Geschichte erhält jedes Kind mit Begleitperson ein Tablet. Gemeinsam wird die App Fiete geöffnet. Sie moderieren nun, welche Symbole von den Kindern angeklickt werden und gemeinsam werden die Rätsel gelöst. Nachdem die Schatztruhe in der App geöffnet wurde, beenden Sie die Tabletnutzung, lassen sie ausschalten und zur Seite legen.

Laden Sie die nun die Kinder ein, auf Schatzsuche in der Bibliothek zu gehen. In einer vorab versteckten Schatztruhe ist für jedes Kind ein Papierschiffchen versteckt. Zurück am Sitzkreis werden die Schiffchen auf das blaue Tuch gelegt. Gemeinsam wird das blaue Tuch (das Meer) auf und ab bewegt, so dass Wellen entstehen.

Diese Idee basiert auf dem Konzept "Bibliotheksspaß mit Fiete" der Broschüre ["#iPäd-Medienbildung mit Tablet, App und Buch"](#) der Stadtbücherei Frankfurt am Main.

Alternativen:

- Sollten Sie nur ein Tablet zur Verfügung haben, können die Kinder eines nach dem anderen die kurzen Spiele lösen.
- Statt sie bei der Schatzsuche zu finden, können die **Papierschiffe gemeinsam gefaltet** und bemalt werden. Eine Video-Anleitung zum Basteln einfacher Papierschiffe finden Sie [hier](#).
- Gestalten Sie gemeinsam eine **Küsten- bzw. Meeresszene** – mit Leuchttürmen und vielen bunten Schiffen und Fischen. Drucken Sie dazu die **Malvorlagen** (M 1) im Anhang aus und schneiden Sie grob aus. Jedes Kind malt einige Vorlagen aus und mit Hilfe der Begleitpersonen werden sie auf ein großes Stück Pack- oder Flipchartpapier oder Fotokarton geklebt.
- Nach dem Zuhören und Stillsitzen ist ein Bewegungsspiel eine gute Idee. Spielen Sie eine Runde „**Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?**“. Das macht Spaß und passt thematisch zu Fiete. Sie sind der Fischer und stehen auf einer Seite des Raums, die Kinder (und

Begleitpersonen) sind die Fische und stehen auf der anderen Seite. Die Fische fragen „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“ – der Fischer gibt eine beliebige Antwort, bspw. „3 Meter tief“. Die Fische fragen nun „Wie kommen wir hinüber?“ – der Fischer denkt sich eine Bewegung aus, zum Beispiel „auf einem Bein hüpfend“. Die Kinder hüpfen nun auf einem Bein hinüber und der Fischer versucht so viele Fische wie möglich zu fangen. Wer gefangen wurde, darf in der nächsten Runde dem Fischer helfen. Wer als letztes übrigbleibt, ist der nächste Fischer.

M1: Malvorlagen Schiffe, Leuchttürme, Fische ([Coco Material](#) [CC0 1.0 Universal](#))

