



Büchereizentrale
Niedersachsen

Leseförderung mit Tablets und Apps



Der Löwe



Kreativwerkstatt
bz-niedersachsen.de

www.bz-niedersachsen.de

Lesen fördern mit digitalen Tools

In dieser Handreichung möchten wir Ihnen die App „Der Löwe“ 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.

Der Löwe



Nachdem der Löwe im Bilderbuch „Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte“, das seit mehr als 20 Jahren Kinder begeistert, seine Löwin gewinnen konnte und mit ihr schreiben lernt, begleiten die Kinder den Löwen in der App bei sechs Sprach-Abenteuern. Buchstaben werden gesammelt, dem Krokodil verschiedene Leckereien mit den richtigen Anfangsbuchstaben gereicht oder Worte aus Dung geschrieben. Nach jedem Abenteuer bekommt die Löwin eine Postkarte, die erst gelesen, später aber auch geschrieben werden kann.



Screenshot aus der App; auf jeder „Insel“ erwartet den Löwen ein kleines Spiel

Bibliotheksveranstaltung mit der App „Der Löwe“

Geschichte vorlesen

Das Buch „Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte“ steht in der Büchereizentrale als [Bilderbuchkinoversion](#) zur Verfügung. Schauen Sie sich zunächst das Bilderbuchkino gemeinsam an und lesen die Geschichte vor. Stellen Sie im Anschluss oder während des Vorlesens Fragen:

- Warum wird der Löwe immer so wütend, wenn ein Tier einen Brief vorliest?
- Was hätte der Löwe in seinen Brief geschrieben?
- Fallen euch weitere Gründe ein, warum Schreiben zu können hilfreich und wichtig ist?
- Welche Gefühle hat der Löwe im Laufe der Geschichte?

Beschäftigungszeit mit der App

Im Anschluss verteilen Sie die iPads mit der geöffneten Löwe-App jeweils an Zweiergruppen. Die App ist für [iOS](#) und [Android](#) verfügbar. Falls Sie keine eigenen iPads haben, können Sie einen unserer Tabletkoffer ausleihen. In der App animiert die Löwin den Löwen dazu, auf Wanderung zu gehen und Abenteuer zu erleben. Die Kinder können nun mit dem Löwen von Abenteuer zu Abenteuer gehen, Aufgaben lösen und der Löwin eine Postkarte schicken. Geben Sie etwa 15 Minuten Zeit um die App zu erkunden.

Postkarten schreiben

In der Geschichte bittet der Löwe den Affen, das Nilpferd, den Mistkäfer, die Giraffe, das Krokodil und den Geier darum, seiner Liebsten eine Karte zu schicken. Jedes Mal brüllt der Löwe: „Nein! Das hätte ich niemals geschrieben!“. Denn die Tiere schrieben immer über ihre eigene Lebensweise. Was hätte wohl ein Elefant geschrieben? Womit würde der Hund seine Liebste verzaubern? Und welchen Brief hätte eine Biene geschrieben? Geben Sie jedem Kind eine Postkarte (Kopiertvorlage M 1) und lassen Sie einen Brief an den Löwen aus der Perspektive eines Tieres nach Wahl schreiben. Die Rückseite der Karte und die Briefmarke werden anschließend bunt bemalt.

Wenn Sie mögen, stellen Sie einen **Briefkasten** auf und sammeln darin die Postkarten. Am Ende der Veranstaltung zieht jedes Kind eine Karte aus dem Kasten und liest sie vor.

Tipp: Die Post hat eine Bastelanleitung für einen Briefkasten mit Druckvorlagen zum [Download](#) bereitgestellt.

Für jüngere Kinder ohne Schreibfähigkeit lassen Sie die Karte nur bemalen mit einem Tier und einer gemeinsamen Aktivität. Jedes Kind stellt den anderen Kindern sein Bild und seine Ideen vor.

Bibliothek erkunden: Tiersachbücher finden

Natürlich ist der Löwe die Hauptfigur im Buch und in der App. Aber es tauchen weitere Tiere auf: Krokodil, Nilpferd, Affe usw. Nach dem Erkunden der App können die Kinder ein wenig Bewegung gebrauchen. Nachdem Sie gemeinsam mit den Kindern eine Liste der Tiere im Buch erstellt haben, fordern Sie die Kinder in Kleingruppen auf, Informationen zu je einem Tier in der Bibliothek zu finden und die Sachbücher der Gruppe zu präsentieren.

Malen und Basteln

Nach dem Zuhören und Spielen in der App noch etwas zu **basteln**, ist ebenfalls eine abwechslungsreiche Anschlussaktivität. Onilo hat eine [Bastelanleitung für ein Löwen-Lesezeichen](#) auf der Homepage zur Verfügung gestellt, für das nur wenige Materialien benötigt werden.

Als einfache und kreative Anschlussaktivität an das Zuhören und Beschäftigen mit der App verteilen Sie die **Ausmalvorlagen** der Tiere aus Anhang M2. Vielleicht gestalten Sie mit den ausgemalten Tieren ein großes Savannenbild und hängen es in der Bibliothek auf?

M 1: Kopiervorlage Postkarte

POSTKARTE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Für:

Von:

.....

POSTKARTE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Für:

Von:

.....





