

# Workshops Stufe Sek I GGG Stadtbibliothek



## Inhalt

Liebe Lehrperson.....	3
Workshops und Animationen .....	4
Blinddate mit Buch .....	4
Auf dem Bücher-Bazar.....	4
Buchcasting – nur die inneren Werte zählen. Oder?.....	5
Gruselalarm in der Stadtbibliothek! .....	5
*Konnichiwa! Herzlich willkommen in Japan! .....	6
Graphic Novel – alles Comics oder was? .....	6
Auf Entdeckungsreise in der GGG Stadtbibliothek!.....	7
Bookslam.....	7
Die Klassenlektüre in der Bibliothek .....	8

## Liebe Lehrperson

Herzlichen Dank für Ihr Interesse an unseren Bibliotheken und unseren Workshops und Animationen. Die untenstehenden Angebote können in der Bibliothek Schmiedenhof von Montag bis Freitag von 8.15-17.30 Uhr gebucht werden, in den Filialen variieren Angebot und Daten. Nehmen Sie bitte - wenn nicht anders vermerkt - rund 14 Tage im Voraus mit uns Kontakt auf, damit wir den Workshop optimal vorbereiten können. Je nachdem müssen wir Medien zusammentragen, Rückrufe tätigen, etc.

Gerne gehen wir auf Themeninputs und –vorschläge ein: Zögern Sie nicht, uns anzufragen. Auch haben Sie die Möglichkeit, die Bibliothek ohne Buchung einer Animation mit Ihrer Schulklasse zu nutzen. Wir wären einfach froh um eine kurze Ankündigung per E-Mail oder Telefon, dass Sie uns besuchen werden.

Anmelden können Sie sich:

- über unsere Website
- <https://www.stadtbibliothekbasel.ch/de/workshops.html>
- an der Theke
- telefonisch: 061 264 11 11

Für Fragen können Sie sich gerne an mich wenden:

Franziska Miesch [fmiesch@stadtbibliothekbasel.ch](mailto:fmiesch@stadtbibliothekbasel.ch) oder 061 264 11 59

Wir freuen uns über Ihren Besuch und wünschen Ihnen eine schöne Zeit in unseren Bibliotheken,

Franziska Miesch

## Workshops und Animationen

### Blinddate mit Buch

Es ist ein Buch, ganz klar. Aber eines ohne Titel, ohne Autor, ohne Inhaltsverzeichnis: Ein Blinddate. Das einzige, was zählt, sind seine inneren Werte.

**Lernziel:** Die SchülerInnen lernen spielerisch 5-8 Jugendbücher kennen, die u.a. auf der Literaturliste der Sprachstarken stehen, nominiert sind/waren für den Deutschen Kinder- und Jugendliteraturpreis, Klassiker und/oder Bestseller. Sie setzen sich mit dem Medium Buch auseinander und lernen Begriffe wie Stoffkreis und Genre kennen. Die präsentierten Medien können anschliessend ausgeliehen werden.

Zielgruppe: 5.-9. Klasse  
Dauer: 45 Minuten  
Vor Anmeldung: 2 Wochen  
Bibliothek: Schmiedenhof, Bläsi



### Auf dem Bücher-Bazar

Wir sind auf einem orientalischen Bazar, in dem Bereich, in dem Bücher verkauft werden. Aber wir sind nicht die einzigen: Über 20 (Anzahl anwesender SchülerInnen) sind vor Ort und verkaufen genau dasselbe wie wir: Bücher eben. Wer verkauft sein Buch am Besten?

**Lernziel:**

Die SchülerInnen lernen innerhalb von 20 Minuten mindestens sechs Bücher genauer kennen. Begriffe wie Titel, Cover, Inhaltsverzeichnis, Hauptperson, Handlung, Geschichte, Klappentext werden – je nach Stufe - repetiert oder eingeführt. Die SchülerInnen lernen, wie sie innert kürzester Zeit möglichst viel über ein Buch erfahren können. Ideal als Vorbereitung resp. für die Buchauswahl für Vorträge, Buch-Trailer etc.; Kurz-Workshop für Lehrpersonen, die wenig Zeit mitbringen.

Zielgruppe: 5.-10. Klasse  
Dauer: 30-45 Minuten  
Vor Anmeldung: 2 Wochen  
Bibliothek: Schmiedenhof, Bläsi, Neubad,  
Gundeldingen, Basel West



### Buchcasting – nur die inneren Werte zählen. Oder?

Wie in einer Casingshow bewerten die SchülerInnen Medien – aber Achtung: Bei uns zählen nur die inneren Werte: Die Buchcover sind verdeckt, was zählt, ist der Text. Wie ein Buch aussieht, erfahren die SchülerInnen erst, wenn es ausgeschieden ist. In der letzten Runde jedoch haben die SchülerInnen die Möglichkeit, den Cover-Joker einzusetzen und eines der ausgeschiedenen Bücher zurück zu holen. Zu Ungunsten eines der Finalisten, von dem sie das Cover noch nicht kennen. Werden die inneren Werte siegen?

**Lernziel:** Die SchülerInnen lernen spielerisch 20 neue Jugendbücher kennen. Sie lernen Methoden der Buchauswahl – und dass nicht immer das Buch mit dem ansprechendsten Cover auch das Beste ist. Die präsentierten Medien können anschliessend ausgeliehen werden.

Zielgruppe: 5.-9. Klasse

Dauer: 45 Minuten

Voranmeldung: 2 Wochen

Bibliothek: Schmiedenhof, Bläsi, Hirzbunnen,  
Gundeldingen, Pratteln



### Gruselalarm in der Stadtbibliothek!

Du wirst dich gruseln, dich fürchten, dich unterhalten: Die Fantasy-Grusel-Schnitzeljagd

**Lernziel:** Ginge es nach **den meisten** Jugendlichen, bräuchte es nur eine Art von Literatur: Fantasy. Und Grusel. Auch die Filmemacher haben dies erkannt und bringen regelmässig die neusten Jugend-Fantasy-Bestseller in die Kinos. Diesen Hype machen wir uns zu nutzen: Anhand der beliebtesten Fantasy-Romane arbeiten sich die SchülerInnen durch die Bibliothek, lernen das recherchieren im Katalog und erfahren die Vielfalt des Medienangebots. Ausserdem lernen sie Bram Stockers Dracula kennen – einen Klassiker mussten wir einfach reinschmuggeln!

*\*Diese Führung wird mit Tablets und der App Actionbound durchgeführt:*

<https://actionbound.com/>

Zielgruppe: 7.-8. Klasse

Dauer: 45 Minuten

Voranmeldung: 2 Wochen

Bibliothek: Schmiedenhof, Bläsi



### \*Konnichiwa! Herzlich willkommen in Japan!

Nach dieser Schnitzeljagd sprichst du erste Worte japanisch, weisst, wo du günstig übernachten kannst in Tokushima und kennst das Schriftzeichen für die Ewigkeit. Wir wünschen dir viel Erfolg - 多くの成功!

**Lernziel:** Die SchülerInnen lernen spielerisch Japan und unsere Bibliothek kennen. Sie lernen, Reiseführer und Sprachlernbücher zu konsultieren, sie können erste Worte auf Japanisch und wissen, wie man sich korrekt begrüsst. Japan ist auch ein Thema auch in den Sprachstarken 9. Auf Wunsch kann zudem Belletristik japanischer Autoren kurz vorgestellt werden.

*\*Diese Führung wird mit Tablets und der App Actionbound durchgeführt.*

<https://actionbound.com/>

**Zielgruppe:** 7.-9. Klasse

**Dauer:** 45 Minuten (mit Literatur: 70 Minuten)

**Voranmeldung:** 2 Wochen



### Graphic Novel – alles Comics oder was?

Wir besuchen eine Graphic Novel Gallery im Schmiedenhof. Doch die Bilder sind ohne Texte: Welcher Text gehört zu welcher Graphic Novel? Welches Bild passt zu welchem Stil? Und wie könnte die Geschichte heissen, die da erzählt wird? Kenne ich die vielleicht sogar?

**Lernziel:** In einer entspannten Gallery-Atmosphäre lernen die SchülerInnen verschiedene klassische Graphic-Novels kennen und – wo vorhanden, den Roman resp. Sachbücher dazu. Wir diskutieren Form und Funktion von Text und Bild und machen einen kleinen Exkurs in die Geschichte dieser Werkform.

**Zielgruppe:** 8.-12. Klasse

**Dauer:** 60 Minuten

**Voranmeldung:** 2 Wochen

**Bibliotheken:** Schmiedenhof, Bläsi



### Auf Entdeckungsreise in der GGG Stadtbibliothek!

Bewaffnet mit iPad machen sich die SchülerInnen auf Entdeckungsreise in der GGG Stadtbibliothek im Schmiedenhof. Wo gibt es überall Zeitschriften und welche? Wo stehen die Videos und wohin muss ich, wenn ich einen Ratgeber suche zum Thema Bewerbungen? Und was ist schon wieder Belletristik und wo finde ich die?

**Lernziel:** In einer digitalen Schnitzeljagd ( [www.Actionbound.com](http://www.Actionbound.com) ) entdecken die SchülerInnen die GGG Stadtbibliothek – und die vielen Möglichkeiten sich sowohl für Schule und Beruf wie auch für die Freizeit einzudecken mit Medien aller Art.

*\*Diese Führung wird mit Tablets und der App Actionbound durchgeführt. <https://actionbound.com/>*

Zielgruppe: 8.-12. Klasse  
Dauer: 60 Minuten  
Vor Anmeldung: 2 Wochen  
Bibliothek: Schmiedenhof, Bläsi



### Bookslam

Alles, was sich in drei Minuten vorführen lässt, ist erlaubt! Ob Pantomime, ob musikbegleitet, ob mit Hintergrundbild per Beamer oder als szenische Präsentation – der Vielfalt sind keine Grenzen gesetzt.

Je Buch arbeiten zwei bis vier Jugendliche zusammen. Wir bieten eine Einführung ins Thema und Unterstützung bei der Buchauswahl an. Darauf folgt die (individuelle) Lektüre im Schulalltag. In einem zweiten Block entwickeln wir zusammen mit den SchülerInnen die Präsentationen.

Im Anschluss findet der Bookslam statt /ca. 1 Stunde, an dem die Meisterwerke präsentiert werden.

Gerne darf ein solcher Event auch in unserer Jugendabteilung stattfinden auch für Eltern etc.

### Lernziel:

Mit der Methode des Book Slam kann es gelingen, Jugendliche für Bücher zu interessieren, steht sie doch allem entgegen, was sonst eine ›Buchvorstellung‹ in der Schule ausmacht:

- er ist schnell und zeitlich begrenzt
- er kommt dem Rezeptionsverhalten von Jugendlichen entgegen, die an schnelle Schnitte gewöhnt sind
- er bedient sich der unterschiedlichsten Methoden – wird also niemals eintönig
- er fordert und fördert Kreativität und
- er spornt durch den Wettbewerbscharakter alle Beteiligten an.

Zielgruppe: 5. bis 12. Klasse  
Einführung und Buchauswahl: 2 Stunden  
Individuelle Lesezeit  
Präsentation entwickeln: 2 Stunden  
Vor Anmeldung: 4 Wochen  
Bibliothek: Schmiedenhof



## Die Klassenlektüre in der Bibliothek

Kommen Sie vorbei und lesen Sie Ihre Klassenlektüre bei uns in der Bibliothek! Gerne bieten wir Ihnen nach Rücksprache auch eine Animation an zum Thema. Nach Absprache öffnen wir die Bibliothek auch gerne Montagvormittag für Sie – dann haben Sie auch freien Zugang zu den Computerstationen.

**Zielgruppe:** Kindergarten bis 9. Klasse

Dauer: 45 -90 Minuten

Voranmeldung: 2 Wochen

