

Ideensammlung zur Gestaltung der Lesenacht

Ein Projekt zur Leseinspiration



Eine Lesenacht für Kinder, die an gutmütige Drachen und heldenhafte Ritter glauben	2
Die Drachenwelt	3
Die Verkleidungen	5
Nomen est Omen	6
Das Drachenlied	7
Steuereintreiber	7
Bilder sagen mehr als Worte	8
Drachen haben nichts zu lachen	8
Die Gestaltung eines Turnier-Plakates	9
Persönliche Wappen/Symbole	9
Der Tag des Turniers	10
Der Buchstabierwettbewerb	11
"Drachen haben nichts zu lachen" vorlesen, mitlesen, hören	12
Drachenbücher gewinnen	12

Das Lesen und Vorlesen zu später Stunde ist für Kinder spannend, weil es die Ausnahme von der Regel darstellt. Die besondere Atmosphäre einer Lesenacht schafft nicht selten auch bei Lesemuffeln einen positiven Zugang zum Lesen, zu Büchern und ggf. auch zur Bibliothek.

Zeit Punkt Lesen bietet mit den entwickelten Vorschlägen zur Gestaltung einer derartigen Lesenacht einmal mehr einen unkonventionellen Zugang zum Thema. Nicht das Lesen an sich wird in den Mittelpunkt gerückt, sondern der Weg dorthin. Zeit Punkt Lesen will Kinder zum Lesen verführen. Sie animieren, aus eigenen Stücken zu sagen „das will ich lesen!“.

Wir bereiten mit unseren Spielen und Aktivitäten folgende Parameter:

- Eintauchen in die Welt der Geschichte – das stimmt ein
- Dinge erleben, die in der Geschichte geschehen – das identifiziert
- Dinge tun, die in der Geschichte getan werden – das verbindet
- Das was getan wurde, letztlich in der Geschichte lesen – das bestätigt
- Mit einem Leo-Kleber für das Lesen belohnt werden – das zeichnet aus

Die folgenden Ideen zur Programmgestaltung werden von Zeit Punkt Lesen gratis zur Verfügung gestellt. Es obliegt dem Lehrkörper, diese Ideen inhaltlich aufzugreifen, umzuwandeln, auszubauen – oder diese dem jeweiligen Alter und Sozialverhalten der Kinder entsprechend – auszuwählen und gegebenenfalls anzupassen.

Selbstverständlich ist es auch möglich, aus der Lesenacht einen Lesetag zu machen. Alle tagaktiven Leseleutchen können natürlich auch bei der Verlosung mitmachen.

>>> Mehr Informationen dazu auf S. 12 oder unter www.zeitpunktlesen.at/lesenacht2014

Eine Lesenacht für Kinder, die an gutmütige Drachen und heldenhafte Ritter glauben

Eine Lesenacht ist spannend, aufregend, anders, einzigartig und auch ein bisschen unheimlich – so mitten in der „Nacht“, ganz alleine in einer Schule/Bibliothek, in der um diese Zeit sonst nichts passiert. Die Kinder werden eingeladen – in ritterlicher Rüstung – Drachen zu beschützen und dabei allerlei verrückte Dinge zu erleben.

Mit dem Lied „Drachen haben nichts zu lachen“ geht es los und die nächtlichen Abenteuer können beginnen...

Die Drachenwelt

Phantasiereise in das Reich der Drachen

Als Einstieg in die Weiten des Drachenimperiums können die Kinder gemeinsam die Klasse mit Drachen und Sternen dekorieren.

- Sterne aus fluoreszierender Klebefolie ausschneiden und an Fenster oder Wände kleben.
- Leuchtsterne (bspw. aus Plastik) kann man auch fix und fertig kaufen.



Danach können Drachen nach Lust und Laune ausgemalt, dann ausgeschnitten und zuletzt in der Klasse aufgehängt werden.



Jetzt ist es Zeit, die Klasse in Drachen und Ritter zu teilen. Sollte es hier Schwierigkeiten geben, kann man die Kinder auch Kärtchen ziehen lassen.



Die Verkleidungen

Nun dürfen sich die Kinder endlich auch in diese sagenumwobenen Gestalten verwandeln.

- Für die **Ritter** eignen sich in der einfachsten Form ein Gesichtsschild (in der Art einer Augenmaske) und/oder ein simples Schwert.

Für das **Schwert** wird ein dicker Karton benötigt, der dann bemalt und ausgeschnitten wird. Edelfritter können sich die Griffe auch mit Strasssteinen bekleben und die Schwerter mit Alu- oder Goldfolie überziehen.

Das **Gesichtsschild** wird aus Karton oder aus Folie ausgeschnitten, eventuell bemalt und dann mit einem Gummiring am Kopf befestigt.

Wenn etwas mehr Zeit in die Vorbereitung gesteckt werden darf, können ganze **Helme** gebastelt werden. Hier kann man ganz gut die Fahrrad- oder Skihelme der Kinder verwenden. Gold- oder silberglänzende Klebefolie oder Alufolie lässt sich nach dem ritterlichen Treiben ganz leicht und rückstandslos wieder entfernen.

- Die **Drachen** basteln sich ebenfalls aus Karton oder Folie einen Zackenkamm. Auch das ist ganz einfach: Zacken aufmalen, ausmalen, ausschneiden und mit einem Band am Rücken anbringen. Ein Zackenkamm aus Filz wäre hier eine Alternative.

Auch für Drachen gibt es eine aufwendige Variante: Die Kinder dürfen aus alten Stoffen oder aus Filz die Zacken selbst nähen und diese mit Watte oder dergleichen füllen.

Wenn es ganz perfekt sein soll, können die Zacken schließlich noch auf T-Shirts aufgenäht werden.

Wenn die Kinder diese vorher noch mit Drachenhaut bemalen, oder eigens einfärben entstehen so sicherlich ganz wunderbare Drachen.

Nomen est Omen

Erst der Namen gibt den Rittern und Drachen ihr klares Erkennungszeichen.

- In der Zeit, in der die Geschichte spielt, nämlich exakt im Jahre 1271, legen die **Ritter** sehr großen Wert auf lange Namen. Nebelwald, Nordstern oder Silberzahn sind eindeutig zu kurz und damit wenig imposant. Doppelte Namen wie Parasol-Waldhausen oder Wiesenbach-Degen klingen da schon besser. Der böse Ritter unserer Geschichte nennt sich Sigmund Silberzahn-Floretto.

Wer aber wirklich etwas auf sich hält, hat einen Dreifachnamen, doch die sind gar nicht so leicht zu erfinden...

Die Kinder dürfen sich nun Namen aufschreiben, diese kombinieren und sich so 1-fach, 2-fach- oder 3-fach Namen geben. Achtung: Die Vornamen nicht vergessen...

Echt ritterlich klingen: Artus, Sigmund, Lancelot, Parzival, Siegbert oder Gunibert.

Als Teil des Nachnamens bieten sich an: Eisenbart, Ritterherz, Teufelsblut, Goldklinge oder Sprenkelstein.

Dieser wird dann mit einem zweiten kombiniert. Leichter wird es, wenn hier der Wohnort verwendet wird: Waldhausen, Wiesenbach oder beispielsweise Donauau.

Je nach Alter und Können der Kinder können hier alle einzeln oder in Gruppen an ihren Namen feilen.


- Für die **Drachen** geht die Namensgebung etwas einfacher. Hier sollte allein der Name schon alle Herrlichkeit demonstrieren. So stehen Erddrachen, Kammdrachen, Smaragddrachen, Bürstendrachen, Karfunkeldrachen oder gar Zaundrachen auf der Tagesordnung. Imposanter wird es natürlich, wenn anmutige Adjektive vorgestellt werden. So sind die Drachenkinder dann glänzende Smaragdrachen, spitze Zaundrachen, schimmernde Karfunkeldrachen, stachelige Bürstendrachen und so fort.

Und weil es ja schon so schwer ist, sich seinen eigenen Namen zu merken, ganz zu schweigen von den Namen der anderen, können die Kinder sich noch Namenskärtchen basteln und so ihre Kreationen zu Papier/Karton/Klebefolie bringen.

Los geht's!

Das Drachenlied

Vor der ersten und zwischen allen anderen Stationen/Themen bietet es sich an, gemeinsam das Drachenlied anzustimmen. Vielleicht können die Kinder oder der Lehrkörper das Lied ja mit Instrumenten begleiten.



Melodie/Satz: Manfred Glock
Text: Franz Sales Sklenitzka,
Manfred Glock, Chr.-R. Schneider
© 2004

Drachen haben nichts zu lachen

Welche Schande hierzulande.

Jeder jagt sie ohn' Erbarmen,

jeder plagt sie, diese Armen.

Drachenklaunen, Drachenzähne,

Drachenschwänze, essen Ritter gerne!

Drachenherzen, Drachenleber,

Drachenfleisch, das mochte jeder.

Steuereintreiber

Das Leben der Ritter ist ein sehr feudales. Sie leben in Burgen, ziehen von Turnier zu Turnier, brauchen dafür natürlich die besten Rüstungen und Waffen und müssen – um bei Kräften zu bleiben – immer nur das Beste vom Besten essen. Und das kostet Geld.

Dieses Geld treiben sie mit Steuern bei den Bauern ihrer Länder ein. Aus diesem Grund wird alles versteuert. Das Getreide, die Rüben und der Klee. Letztlich muss auch für jedes Tier eine Steuer bezahlt werden. Kein Wellensittich entkommt den Tarifen.

Zunächst sollte geklärt werden, dass Steuern für alles zu zahlen sind, was auf einem Bauernhof erwirtschaftet wird. Danach werden diese die Dinge geteilt in „tierisch“ und „pflanzlich“. Am besten erarbeiten die Kinder

diese dann in zwei getrennten Gruppen: die Steuern für Lebensmittel oder Pflanzen und die für Tiere (das ist auch eine gute Schreibübung) > Kuhsteuer, Hasensteuer, Milchsteuer etc.

Und so müssen die Bauern für jedes Stück die Hälfte davon als Steuer abgeben:

- Für 2 Schweine 1 Schwein Steuer
- für 14 Hühner 7 Hühner Steuer
- für 126 Strohballen 63 Stück und so fort.

An dieser Stelle könnten die Kinder mit vorgefertigten Karten/Listen eine kleine Rechenübung anstellen.

36 Schafe

126 Strohballen

4200 Erdbeeren

Bilder sagen mehr als Worte

Da die meisten Ritter nicht lesen können, müssen alle Texte am Rand mit einer Zeichnung versehen sein, die die Inhalte wieder geben. Diese Zeichnungen sehen so ähnlich aus, wie ein Comic.

Nun kann man die Kinder dazu einladen, zu verschiedenen Textzeilen Comics zu zeichnen.

- 24 Stunden nach dem Turnier sollen 12 Drachen erlegt werden.
- Der Sieger des Turnieres hat einen Wunsch frei.
- Sigmund von Silberzahn-Floretto tötet gerne Drachen.

Drachen haben nichts zu lachen

Die Ritter jagen für ihr Leben gerne. Und am allerliebsten jagen sie Drachen; nicht nur deshalb, weil man aus Drachen köstliche Mahlzeiten bereiten kann.

Drachenschwanzsuppe, panierte Drachentatzen, geröstete Drachenleber, Drachenfleischleibchen,

Drachenpastete sind nur einige davon. Die Kinder können sich auch andere Leckereien aus Drachenfleisch ausdenken. Auf die Plätze, fertig, los!

Und weil kein Ritterfräulein ohne Handtasche und Regenschirm aus Drachenhaut sein kann, ist auch das Drumherum der Drachen heiß begehrt.

Aus den Ohrmuscheln der Drachen werden Einkaufstüten genäht, Drachenklauen und Drachenzähne sind ein beliebter Schmuck, und aus den Nasenlöchern der Drachen werden Pfeifenständer genäht. Und das Drachenblut wird verwendet, damit die Bärte schneller wachsen.

Fallen den Kindern noch weitere Verarbeitungsmöglichkeiten ein?

Die Gestaltung eines Turnier-Plakates

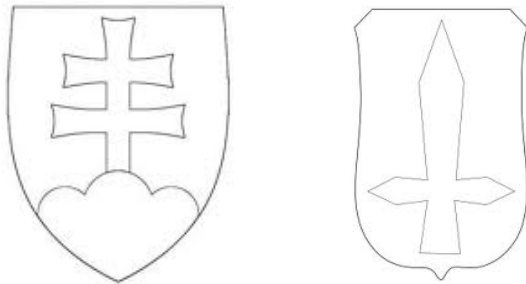
Am 13. Mai des Jahres 1271, einem Pfingstsamstag, soll ein großes Turnier auf Burg Sprenkelstein stattfinden. Allorts werden hierzu Plakate aufgehängt. Da aber kaum ein Ritter lesen kann, ist es sinnvoll, wenn der Text von Bildern begleitet wird.

Nun werden die Kinder eingeladen, auf weißem Packpapier (halbe Bögen) oder je einem Bogen Flip-Chart-Papier ein Turnier-Plakat zu gestalten. Verwendet werden können Fingerfarben, dicke bunte Filzmarker, Wasserfarben und dicke Borstenpinsel oder dergleichen mehr. Der Gestaltungsfreiheit sind keine Grenzen gesetzt.

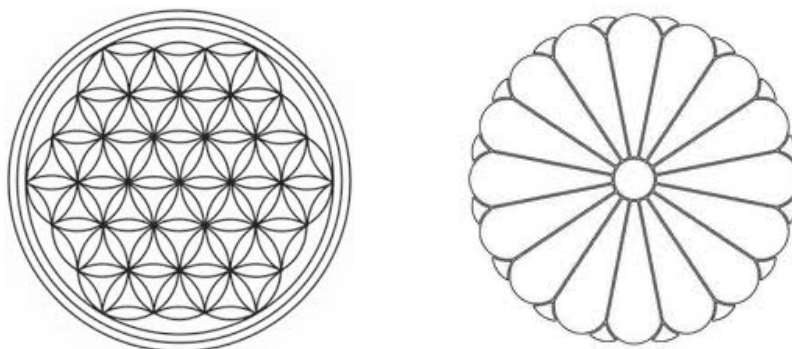
Persönliche Wappen/Symbole

Wer ein echter Ritter sein will, braucht ein ansehnliches Wappen, das diesen Ritter dann auch in den Kampf begleitet. Auf den meisten dieser Embleme ist das persönliche Zeichen des jeweiligen Ritters enthalten, manchmal steht auch sein Name dabei. So ziert das Wappen von Silberzahn-Floretto beispielsweise ein riesiger silberner Backenzahn.

Die Kinder dürfen nun – mit oder ohne Vorlage – ihr individuelles Wappen gestalten. Silber- und Goldfarbe in Form von Bunt- oder Glitzerstiften sind hierfür sehr begehrt.



Damit auch die **Drachen** nicht zu kurz kommen, dürfen die Kinder Abwehrschilder mit mächtigen **Symbolen** des Glücks/Lebens/Friedens basteln. Schließlich müssen sie sich ja schützen.



Der Tag des Turniers

Eigentlich treten zu einem echten Turnier ja nur Ritter gegeneinander an. Damit die Drachen bei diesem Spiel nicht zu kurz kommen, darf jeweils ein Ritter gegen einen Drachen kämpfen. Jeweils in einer der Disziplinen, die die Ritter oder Drachen besonders gut können.

Ritter können gut reiten, laufen und springen. Drachen sind besonders talentiert, wenn es darum geht, das Ein-Bein-Stehen, das Schnurspringen oder das Tempelhüpfen zu erproben.

Da sich die Ritter während des Kampfes nicht beschimpfen dürfen, sei es ihnen erlaubt, vor dem Start noch eine Runde aus Herzenslust zu fluchen. Die Wirkung der Flüche ist umso besser, je lauter sie ausgestoßen

bzw. geschrien werden. Einer fängt an, der andere kontert. Kein Schimpfwort darf doppelt genannt werden. Wem zuerst keine Unflätigkeit mehr einfällt, ist der Verlierer.

Damit es wieder etwas ruhiger wird, dürfen die kleinen TurnierteilnehmerInnen schließlich noch eine Runde Grimassenschneiden.

Nun sind alle gestärkt und der echte Kampf kann beginnen. Also los. Das Drachenlied stimmt den Beginn des Turniers an.

- Ein Drache nimmt einen Ritter auf die Schulter und läuft gegen die anderen Drachen, die jeweils einen Ritter Huckepack haben, um die Wette. Sieger ist der Schnellste.
- Alle Drachen springen gegen alle Ritter gleichzeitig mit dem Seil um die Wette. Sieger ist der, der am längsten hüpf, ohne dazwischen abgesetzt zu haben.
- Alle Ritter laufen gegen alle Drachen um die Wette. Damit das aber nicht zu leicht wird, finden die Läufe in Jutesäcken oder mit Beinschlingen statt. Gewonnen hat, wer am weitesten kommt.
- Alle Drachen und alle Ritter stehen auf dem linken Bein. Wer am längstem steht, ohne mit dem rechten Bein, den Boden zu berühren, hat gewonnen. Ein Anhalten an der Wand oder an einem Gegner ist natürlich auch nicht erlaubt.
- Alle Ritter hüpfen mit allen Drachen um die Wette: Auf dem Boden werden runde Silikonringe aufgelegt. Es steht immer ein Ring weniger zur Verfügung, als es Kinder gibt. Alle Kinder laufen und beim Klatschen des Lehrkörpers springt jeder in einen Ring. Wer keinen erwischt hat, scheidet aus, bis letztlich nur noch ein Siegerkind übrig ist.

Der Buchstabierwettbewerb

Als Zipp seinen Namen bei der Turnierregistrierung bekannt gibt, muss er ihn sogar buchstabieren, weil ihm niemand glaubt, dass ein echter Ritter einen so kurzen Namen haben kann.

Zett-I-Pe-Pe! Schreit er erbost.

Können die Kinder, die Namen, die sich gegeben haben auch buchstabieren? Aus dem Gedächtnis selbstverständlich...

Und was heißt: O-Te-Te-O-Ka-Er?

Oder Er-O-Es-E-En-Ku-U-A-Er-Zett Ka-A-Er-A-Tze-Ha-O?

"Drachen haben nichts zu lachen" vorlesen, mitlesen, hören

Den Textauszug für die Lesenacht stellt der G & G Verlag für die Lesenacht gratis zur Verfügung:

www.zeitpunktlesen.at/lesenacht2014

Die Texte können von den LehrerInnen vorgelesen werden. Wenn Sie den Kindern ein besonderes Erlebnis bereiten möchten, können Sie ja eine andere Person (DirektorIn, Ompas) bitten, zu dem Buch eine kleine Lesung anzubieten.

Drachenbücher gewinnen

Zeit Punkt Lesen verlost unter allen Klassen, die ein Foto von ihrem mittelalterlichen Treiben auf der Website www.zeitpunktlesen.at/lesenacht2014 hoch laden 20 Buchpreise – gesponsert werden Franz Sales Sklenitzkas beliebte Drachenbücher von den Verlagen G & G und Arena.

Einfach

- Mitmachen
- Fotografieren
- Hochladen
- Gewinnen

Mit ein bisschen Glück ist auch Ihre Klasse dabei.

Zeit Punkt Lesen wünscht Ihnen eine mittelalterliche Nacht!

Ritterlichst Ihre,

Petra Müller

A handwritten signature in black ink that reads 'P. Müller'.