

Publiziert im Auftrag und aus Fördermitteln des

bm:uk

© 2012 Büchereiverband Österreichs
Museumstraße 3/B/12, 1070 Wien



Tolles Buch – Jugendbuechhits

Frank Sommer präsentiert die Top-Titel für Jungen und Mädchen zu Liebe, Lust und Sehnsucht, Drogen, Gangs und Ausgrenzung, Thriller, Fun und Reality.

Sechs bis acht Bücher werden auf unterhaltsame und witzige Weise vorgestellt: kurzweilig, spannend, provokant und abwechslungsreich.

Interessierte Jugendliche nehmen nach der Präsentation von vier Titeln an einer kleinen Talkrunde teil. Hierbei geht es um Lesegewohnheiten, Lieblingsbücher, um Lesen in der Freizeit und in der Schule und um Buchempfehlungen. Die Jugendlichen melden sich freiwillig. Sie werden von Herrn Sommer „bewirtet“.

Zum Schluss bestimmen die Schüler per Applaus das tollste und lesenswerteste Buch der Veranstaltung.

Tolles Buch! ist eine Bühnenshow für die Schulaula oder die Bibliothek. Tolles Buch! ist Literaturkabarett für junge Leute.

Technik und Ausstattung

Sitzecke (Sofa, Sessel oder Stühle mit niedrigem Tisch) für die Bücher-Talkrunde. Leinwand (oder auch weiße Wand) für die PowerPoint Präsentation, Beamer, Laptop.

Elemente von „Tolles Buch“

- Visualisierung
- Themenwechsel
- Kurze, prägnante Lesestellen
- Wahlmöglichkeit
- Fragen und Antwort-Ping-Pong
- Offener Aufbau und Ablauf
- Interaktivität

5 Kriterien für eine erfolgreiche Veranstaltung

- Ort
- Zeit
- Darbieter/ Künstler
- Thema
- Vernetzung in der Zielgruppe

Was wollen wir bewerben? Zielsetzungen von Veranstaltungen

- **Bücher**
in allen Variationen von Lesefutter und Bestseller bis literarische Bildung
- **Bibliothek**
die Vielfalt, den Service bewerben. Marketing
- **Das Lesen**
Das Lesen im Allgemeinen bewerben.
„Lesen ist nicht uncool“

Wie initiieren wir Interaktivität?

Der Darbieter muss Interaktivität initiieren durch

- wirkliche Fragen
- Problemstellung
- Konflikt

Interaktives Lernmodell in 5 Schritten

- Provozieren
Ungleichgewicht (Problem, Wissenslücke) löst Frage aus.
- Aktivieren
nachdenken, suchen, sammeln
- Informieren
- Integrieren
Wissen in bisheriges Wissen einbetten
- Üben
besprechen, kommunizieren, anwenden, festigen

Ablaufelemente einer Veranstaltung

- Ankunft / Eröffnung
- Begrüßung
- Interaktion: Frage, Problemstellung, Konflikt
- Einführung der Medien
- Gruppen- oder Einzelaufgabe
- Präsentation
- Abschluss / Verabschiedung
- Mitbringsel / Giveaway / Infopapier

Interaktionselemente

So aktivieren Sie Ihre Besucher:

- Nehmen und ordnen
- Sprechen und sammeln
- Hören und raten
- Bewegen und spielen
- Sammeln und aufschreiben

Nehmen und ordnen

Anwendung

- begrüßen
- das Thema einer Veranstaltung einführen
- Gruppen bilden
- in Kleingruppen arbeiten

Die Jugendlichen aktivieren mit ...

- Buchstaben-Puzzle (Buchstaben zu Wörtern zusammenlegen)
- Puzzle (z.B. aus Cover)
- Fotos und Bilder zu einem Thema
- Überschriften Covern zuordnen
- Cover und Titel punkten

Sprechen und sammeln

Anwendung

- das Thema einer Veranstaltung einführen
- zu einem brisanten Thema assoziieren
- Lösungswege aufzeigen
- Medien einführen

Die Jugendlichen aktivieren mit...

- aus Objekten ein Thema (Überbegriff) erraten
- ABC Assoziation (am Flipchart oder auf einem Papier auf Boden)
- Stichwörter, Assoziationen, Mind-Mapping
- Steigerungsformen der Begriffe, Wertigkeiten
- Medien Begriffen und Themen zuordnen (CDs, DVDs, Zeitschriften, Noten, Poster, Instrumente, Konzertkarten, Plakate, Biografien, Lexika, PC-Maus, ...)

Hören und raten

Anwendung:

- das Thema einer Veranstaltung einführen

Die Jugendlichen aktivieren mit...

- Geräusche, Töne, Musikanfänge
- Textausschnitte vorlesen (lassen) und einzelnen Titeln zuordnen
- Fehlerteufel (4-7 Sätze aus einem Klappentext mit zwei Fehlern vorlesen)

Bewegen und spielen

Anwendung

- das Thema einer Veranstaltung einführen
- in Kleingruppen arbeiten
- Lösungswege aufzeigen

Die Jugendlichen aktivieren mit...

- Lesebarometer (aufstehen bei Sätzen wie: Ich lese gerne Comics. Ich lese im Bett.)
- Haltungen, Gesten, Standfiguren
- Szenen in drei Standbildern entwickeln
- Szenen erfinden lassen

Sammeln und aufschreiben

Anwendung

- in Kleingruppen arbeiten
- Thema vertiefen

Die Jugendlichen aktivieren mit...

- Steckbrief ausfüllen (z.B. zu „Musik-Star“: Name, Alter, Herkunft, Lieder, Größe, Hobbys,...)

Arbeitspapier entwerfen

Übersichtlich

Wenig Text

Klare Aufgabenstellung

Beispiel:

Ampel der Freundschaft

Rot Was geht in einer Freundschaft überhaupt nicht? Was ist ganz unmöglich?

Gelb Was kann man nur mit der besten Freundin / dem besten Freund unternehmen?

Grün Was erwartest du von der besten Freundin / dem besten Freund?

Dieses Arbeitspapier wird in Kleingruppen (Mädchen und Jungen getrennt) mit 3-5 Teilnehmern bearbeitet. Arbeitszeit ca. 10-15 Minuten

Bei 30 Schülern: 10 Arbeitspapiere, 10 Stifte, Arbeitsplätze im Veranstaltungsraum oder in der ganzen Bibliothek

Präsentation der Kleingruppen

Die Präsentation von Gruppenergebnissen sollte von Ihnen moderiert und angeleitet werden. Möglichst Halbkreisbestuhlung mit einer Spiel-/Präsentationsfläche.

Bei fünf Gruppen benötigen Sie für die gesamte Präsentation ca. 15 Minuten.

Als Regeln sollten gelten:

- Alle Gruppenmitglieder sollten nach vorne kommen.
- Die Gruppe präsentiert.
- Dann wird geklatscht
- Anschließend können die anderen Schüler Fragen an die Gruppe stellen.