

# DAS BILDERBUCH FEST

Wir feiern unsere  
besten Geschichten

## **PARTYIDEEN**

mit Mal- und Bastel-  
anleitungen, Spielen und  
Rätseln rund um unsere

**BILDERBUCH-  
HELDEN!**

THEIENMANN



# WIR FEIERN 175 JAHRE THIENEMANN VERLAGE

Mit dieser Anleitungsbroschüre könnt ihr euer eigenes kunterbuntes Bilderbuch-Fest rund um unsere Bilderbuchhelden auf die Beine stellen. Mit lustigen Bastel- und Malvorlagen, kniffligen Rätseln und Spielen.

Die Party eignet sich für Kinder zwischen 5 und 9 Jahren. Ihr könnt die Größe der Party variieren – von der kleinen Vorleseaktion mit anschließendem Basteln bis hin zum öffentlichen Büchereifest ist alles möglich. Wählt euch dabei einfach die Aktionen und Spiele aus, die ihr für die Anzahl der Teilnehmer und die Dauer eurer Party brauchen könnt!

## ALS MATERIAL STEHT EUCH ZUR VERFÜGUNG:

- Diese Anleitungsbroschüre
- Memo-Spiel
- Materialpaket „Mal- und Bastelaktion“
- Materialpaket „Mitmachrunde“
- Materialpaket „Spiele“
- Ankündigungsplakat
- Urkunde



## CHECKLISTE FÜR DIE ORGANISATION

### 7 WOCHEN VOR DER PARTY

- Veranstaltungsplakat aufhängen und Werbung starten
- Anmeldungen entgegennehmen
- Sind die Bücher für die Vorleseaktion im Bestand?

### 2 WOCHEN VOR DER PARTY

- **Medienausstellung rund um die Bilderbuchfiguren aufbauen**
- Memo („Finde die Freunde“) basteln
- **Materialien für die Mal- und Bastelaktion besorgen**
- Stifte
- Kleber
- Faden
- Buntstifte
- **Materialien für die Spiele besorgen**
- Kleiner Karton mit Deckel
- Buntes Sammelsurium an Sachen (Handschuhe, Spielzeugauto, Tannenzapfen, Münzen, ...)
- Karton oder anderes größeres Gefäß
- Sand (Alternativ gehen auch Jongliertücher oder leichte Stoffe)
- Falls vorhanden: Kochpinzette, Pinsel
- Seil (ca. 2 Meter)
- BeeBot mit Matte
- **Ggf. Deko organisieren**

### AM TAG DER PARTY

- Fotokamera aufladen
- Veranstaltungsbereich aufbauen
- Tische zum Malen und Basteln vorbereiten
- Platz für die Spiele schaffen
- Pinnwand oder Tafel bereitstellen
- Ggf. Technik für das Bilderbuchkino aufbauen und die Mitmachrunde vorbereiten



# ABLAUF DER PARTY

## 1. VORBEREITUNG

Richtet euch den Raum für die Vorleseaktion gemütlich ein. Legt die Materialien zum anschließenden Malen und Basteln aus und bereitet den Platz für die Spiele vor. Kamera nicht vergessen!

## 2. EINSTIMMUNG

Die Kinder kommen an. Lest zur Einstimmung kurze Auszüge aus den Geschichten vor.  
**Kleiner Tipp:** Zum 175. Verlagsjubiläum erscheint ein Bilderbuchsammelband. Diesen findet ihr als Bilderbuchkino unter [www.thienemann.de/bilderbuchfest-bibliothekskonzept](http://www.thienemann.de/bilderbuchfest-bibliothekskonzept). Stellt den Kindern die Figuren und ihre Freunde vor – dazu könnt ihr z. B. gemeinsam das Memo spielen.

## 3. KUNTERBUNTE KREATIVRUNDE

Ihr könnt aus verschiedenen Vorlagen auswählen. Von einer kleinen Malaktion bis hin zur großen Rätsel- und Mitmachrunde, hier findet ihr für jede Party-Größe und -Dauer etwas. Ladet euch einfach das Materialienpaket herunter, das ihr benötigt.

## 4. ES WIRD GESPIELT!

Jetzt ist Zeit für etwas Action! Wählt die Spiele aus, für die ihr genug Platz und Materialien habt und los geht's!



## 5. GROßES BILDERBUCH-QUIZ

Nach der Kreativrunde und den Spielen versammeln sich die Kinder wieder und es wird gerätselt. Je nach Größe der Gruppe und Alter der Kinder könnt ihr das Quiz mündlich durchführen oder aber als Rätsel-Olympiade. Dabei teilt ihr die Kinder in kleine Gruppen auf und lasst sie miteinander rätseln.

**Kleiner Tipp:** Das Quiz könnt ihr auch als ActionBound oder Kahoot-Spiel verwenden.

## 6. ABSCHLUSS UND URKUNDEN

Zum Abschluss der Party gibt es für alle Gäste eine Urkunde.

### TIPP:

Das Ganze könnt ihr auch als großes, öffentliches Bilderbuchfest veranstalten. Dazu legt ihr die Materialien einfach für alle aus und bereitet die Spiele vor. Das Quiz könnt ihr an alle Besucher verteilen. Wer es mit der richtigen Lösung bis zum Ende der Party abgibt, bekommt eine Urkunde.



Wir feiern  
unsere besten  
**GESCHICHTEN!**  
Alles für eure  
**BILDERBUCH-  
AUSSTELLUNG**



ISBN 978-3-522-46062-0 · 28,00 €



## KUNTERBUNTE KREATIVRUNDE

Es wird kreativ! Wir haben für euch einige Materialien zum Malen, Basteln und Rätseln zusammengestellt, die ihr je nach Größe und Dauer eures Bilderbuch-Festes nutzen könnt.

### „FINDE DIE FREUNDE“-MEMO

Dieses Spiel kann als Bastelvorlage für Kinder genutzt werden. Es bietet sich aber auch super für ein gemeinsames Kennenlernen der Figuren an. Dafür druckt ihr die Memo-Kärtchen etwas größer aus und spielt gemeinsam – entweder mit offenen oder verdeckten Karten.

#### KLEINER TIPP

Ihr könnt das Memo an einer Pinnwand spielen oder ihr klebt die Kärtchen auf einen Karton, dann sind sie robuster und ihr könnt sie auch zum offenen Spielen auslegen.

### MITMACHRUNDE

Ihr sucht Materialien zum gemeinsamen Rätseln und als Mitmach-Aktion? Dann haben wir hier einige Vorlagen für euch gesammelt.

#### KLEINER TIPP

Die Vorlagen könnt ihr natürlich auch für alle auslegen. Falls ihr genug Platz habt, könnt ihr aus den ausgefüllten Vorlagen auch eine kleine Ausstellung machen.

- **Urmels Streiche**
- **Der kleine Drache und die Wut**
- **Einschlaf Tipps vom kleinen Siebenschläfer**
- **Rilles Ei**

### MAL- UND BASTELAKTION

Passend zur Geschichte „Emmas Einhorn“ können die Kinder ihr eigenes Einhorn-Mobile basteln. Und für kreative Künstlerinnen und Künstler gibt es einige Malvorlagen rund um Elmar, den bunten Elefanten.

#### KLEINER TIPP

Wer die Malaktion etwas ausführlicher gestalten möchte, kann auch die Vorlage „So zeichnest du einen Elefanten“ nutzen.



# JETZT WIRD GESPIELT

Die Spiele könnt ihr ganz flexibel auswählen. Ganz abhängig von der Größe eurer Gruppe, den Materialien und dem Platz, den ihr zur Verfügung habt. Nur das Spiel „Hahn Henri und die Ameisenpost“ spielt ihr am besten gemeinsam. Je mehr, desto lustiger! Bei größeren Gruppen könnt ihr die Spiele auch als Parcours aufbauen.

## BEEBOTS: NICK UND DER WAL

Nick und sein Papa wollen den Wal im Meer besuchen. Auf dem Weg sammeln sie die Fische ein. Kannst du den BeeBot zu allen Fischen bis zum Wal führen?

### IHR BENÖTIGT:

- BeeBot
- BeeBot-Matte
- Die ausgedruckten Vorlagen

### ABLAUF:

Die Kinder programmieren den BeeBot in kleinen Gruppen so, dass er von Start bis Ziel über alle Fische bis hin zum Wal fährt. Wer findet den schnellsten Weg?

## DIE KLEINE HEXE IST VERGESSLICH

Oh nein! Schon wieder hat die kleine Hexe den Zauberspruch vergessen. Hexen ist wirklich keine einfache Sache! Könnt ihr der kleinen Hexe helfen und den Zauberspruch vervollständigen?

### IHR BENÖTIGT:

- Die Wortvorlage
- Die einzelnen Wörter
- Falls vorhanden: Tafel/Pinnwand

### ABLAUF:

Die Kinder können sich gemeinsam lustige Zauberspruch-Kombinationen ausdenken und mit den Wörtern die Wortvorlage ergänzen. Aber natürlich können sich die Kinder auch ganz frei Zaubersprüche ausdenken. Was möchte die kleine Hexe hexen? Soll es Buttermilch regnen, soll ihr Besen Purzelbäume schlagen oder der Ofen ein Lied singen?

## DR. BRUMM FINDET EIN SKELETT

Nanu, was ist das? Dr. Brumm stößt beim Umgraben seines Gemüsebeets plötzlich mit dem Spaten auf etwas Hartes. Was kann das nur sein? Der Dachs erkennt schnell: Das ist der Knochen eines Megasaurus Vegetarius. Kannst du alle Dinosaurierknochen finden und das Skelett zusammensetzen?

### IHR BENÖTIGT:

- Die ausgedruckte Dino-Vorlage
- Dinoknochen (ausgeschnitten und laminiert)
- Einen Karton oder ein anderes größeres Gefäß
- Sand (Alternativ gehen auch Jongliertücher oder leichte Stoffe)
- Falls vorhanden: Kochpinzette, Pinsel

### ABLAUF:

Die Kinder versuchen mit Hilfe der Pinzette alle Teile des Skeletts im Sand zu finden und setzen das Skelett nach der Vorlage zusammen.

## FINDET DEN YETI!

Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer machen sich gemeinsam mit Emma, der Lokomotive, auf in ein neues Abenteuer. Sie fahren zum „Dach der Welt“, so nennt man den höchsten Berg der Erde. Herr Ärmel hat sie gebeten, dort die Fußspuren des Yetis zu fotografieren. Könnt ihr gemeinsam den Spuren folgen und vielleicht sogar den Yeti finden?

### IHR BENÖTIGT:

- Yeti-Vorlage
- Yeti-Fußspuren (so viele ihr benötigt)
- Ein Seil (ca. 2 Meter)

### ABLAUF:

Die Kinder halten sich in Dreier-Gruppen am Seil fest und folgen den Fußspuren durch die Bücherei, bis sie den versteckten Yeti finden. Je nach Gruppengröße und Platz könnt ihr auch mehrere Spuren auslegen und ein kleines Wettrennen veranstalten.

## ALLES MEINS! – RABE SOCKES BUNTE SAMMLUNG

Beim kleinen Raben müssen die anderen Tiere besonders aufpassen. Irgendwann landet jeder Schatz beim ihm im Rabennest! Er kann nicht anders, er muss einfach immer alles haben. Kannst du erkennen, was der kleine Rabe Socke schon alles gesammelt hat?

### IHR BENÖTIGT:

- Einen kleinen Karton mit Deckel
- Buntes Sammelsurium an Sachen (Handschuhe, Spielzeugauto, Tannenzapfen, Münzen, ...)

### ABLAUF:

Die Kinder fühlen der Reihe nach und versuchen zu erraten, was sich in Rabe Sockes Nest versteckt. Ihre Ideen flüstern sie der Spielleitung ins Ohr oder schreiben sie auf. Wer erkennt die meisten Sachen?

## HAHN HENRI UND DIE AMEISENPOST

Henri möchte seiner Henriette eine Nachricht schicken. Er sendet sie sofort mit der Ameisenpost los. Aber kommt auch die richtige Nachricht bei Henriette an?

Ablauf: Die Kinder stellen sich in einer Reihe auf. Ein Kind denkt sich eine Nachricht aus. Diese wird von Kind zu Kind weitergegeben. Lasst euch überraschen, welche lustigen Kreationen am Ende herauskommen!





## IMPRESSUM

Das Konzept ist in Zusammenarbeit  
mit der Buchwissenschaftlerin  
und Bibliotheksmitarbeiterin  
Mirijam Scherl entstanden.

thienemann  
verlage

[www.thienemann.de](http://www.thienemann.de)