

## Allgemeine Infos zu den Führungen

- Führungen sind kostenfrei.
- Führungen sind auch außerhalb der Öffnungszeiten nach Absprache möglich.
- Führungen bitte mindestens 4 Wochen im Voraus anfragen.
- Bitte Führungen absagen, falls die Gruppe nicht kommen kann (Krankheit, Wetter, ...).
- Es können im Vorfeld Stadtbücherei-Ausweise beantragt werden, so dass die Kinder im Anschluss an die Führung direkt Medien ausleihen können.
- iPads werden zur Verfügung gestellt.

## Ansprechpartner\*in

- Bei inhaltlichen Fragen wenden Sie sich bitte an:  
Anja Trenck  
Tel.: 02351 171313  
E-Mail: [anja.trenck@luedenscheid.de](mailto:anja.trenck@luedenscheid.de)
- Terminkoordination:  
Michael Werthschulte  
Tel.: 02351 172501  
E-Mail: [michael.werthschulte@luedenscheid.de](mailto:michael.werthschulte@luedenscheid.de)

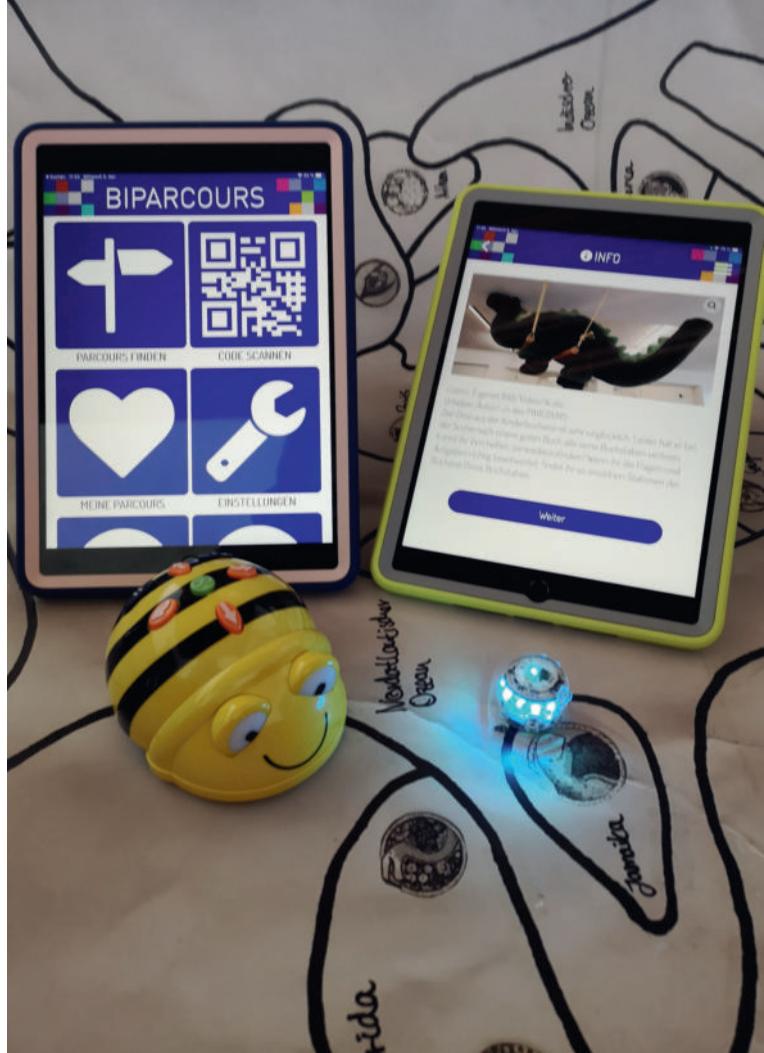
Stadtbücherei Lüdenscheid  
Graf-Engelbert-Platz 6  
58511 Lüdenscheid  
Tel: 02351 171218  
E-Mail: [stadtbuecherei@luedenscheid.de](mailto:stadtbuecherei@luedenscheid.de)  
[www.stadtbuecherei-luedenscheid.de](http://www.stadtbuecherei-luedenscheid.de)

Instagram: [stadtbuecherei\\_luedenscheid](https://www.instagram.com/stadtbuecherei_luedenscheid)

 #biblüd

### Öffnungszeiten

Dienstag - Freitag: 10:30 - 18:30 Uhr  
Samstag: 10:00 - 13:00 Uhr



## Bibliotheksführungen für Grundschulen



Stadtbücherei  
der Stadt Lüdenscheid

---

## Bibliotheksführungen

---

Die Kinder lernen altersgerecht die Stadtbücherei und die verschiedenen Medienarten kennen.

Auf Wunsch wird zum Abschluss ein Bilderbuchkino (Vorlesen einer Geschichte mit projizierten passenden Bildern auf einer Leinwand) gezeigt.

**Zielgruppe:** Klassen 1 - 4

**Dauer:** ca. 90 Minuten

---

## Spielerisches Programmieren mit dem Lernroboter Bee-Bot

---

Die Kinder lernen die Kinderbücherei und den Lernroboter Bee-Bot kennen.

**Bee-Bots** sind mittelgroße Bodenroboter, die über Tasten gesteuert werden. Je nach Tastenkombination fahren sie geradeaus, rechts, links oder rückwärts.

Zur Auswahl stehen 2 Themen

### "Elmar, der bunte Elefant"

Spielerisches Programmieren des Bee-Bots, den die Kinder auf Elmar, dem bekannten bunten Elefanten, von Farbe zu Farbe fahren lassen können.

Zuvor wird ein Bilderbuch der „Elmar“-Reihe von David McKee, erschienen im Thienemann-Verlag, vorgelesen.

### "Schatzsuche mit dem Bee-Bot"

Der Bee-Bot soll von den Kindern so programmiert werden, dass er den richtigen Weg zum Schatz findet.

Zuvor wird das Bilderbuch „Auf zur Schatzinsel!“ von Lizzy Stewart, erschienen im Orell Füssli Verlag, vorgelesen.

**Zielgruppe:** Klasse 1

**Dauer:** ca. 90 Minuten

**Medienkompetenzrahmen:**

1.2 digitale Werkzeuge

6.3 Modellieren und Programmieren



---

## digitale Rallye (Biparcours)

---

Die Stadtbücherei mit multimedialen Elementen entdecken

---

### "Dino-Parcours"

Die Schüler\*innen durchlaufen in Gruppen den Parcours und beantworten Multiple-Choice-Fragen. Dabei lernen sie spielerisch die Kinderbücherei mit ihrer Systematik und den "Markt" der Stadtbücherei kennen.

**Dauer:** ca. 90 Minuten

**Zielgruppe:** Klassen 3 und 4

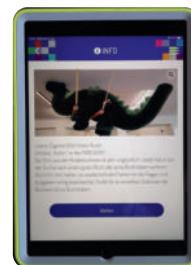
**Medienkompetenzrahmen:**

1.2 digitale Werkzeuge

2.1 Informationsrecherche

2.2 Informationsauswertung

2.3 Informationsbewertung



---

## Programmieren mit dem Lernroboter Ozobot Evo

---

Die Kinder lernen die Kinderbücherei und den Lernroboter Ozobot Evo kennen.

**Ozobot Evo** ist ein sehr kleiner Roboter, der über Farbcodes gesteuert wird.

### Tiere sammeln mit dem Ozobot Evo

Die Schüler\*innen entdecken spielerisch die Grundprinzipien der Programmierung. Mithilfe verschiedener Codes wird der Ozobot Evo auf einer Weltkarte bewegt um Tiere einzusammeln. Auf diese Weise werden die beiden MINT-Bereiche Informatik und Technik auf kindgerechte Weise angesprochen.

Als Buchvorlage dient die bekannte Reihe „Die Schule der magischen Tiere“ von Margit Auer, erschienen im Carlsen-Verlag.

**Zielgruppe:** Klassen 3 und 4

**Dauer:** ca. 90 Minuten

**Medienkompetenzrahmen:**

1.2 digitale Werkzeuge

6.3 Modellieren und Programmieren

