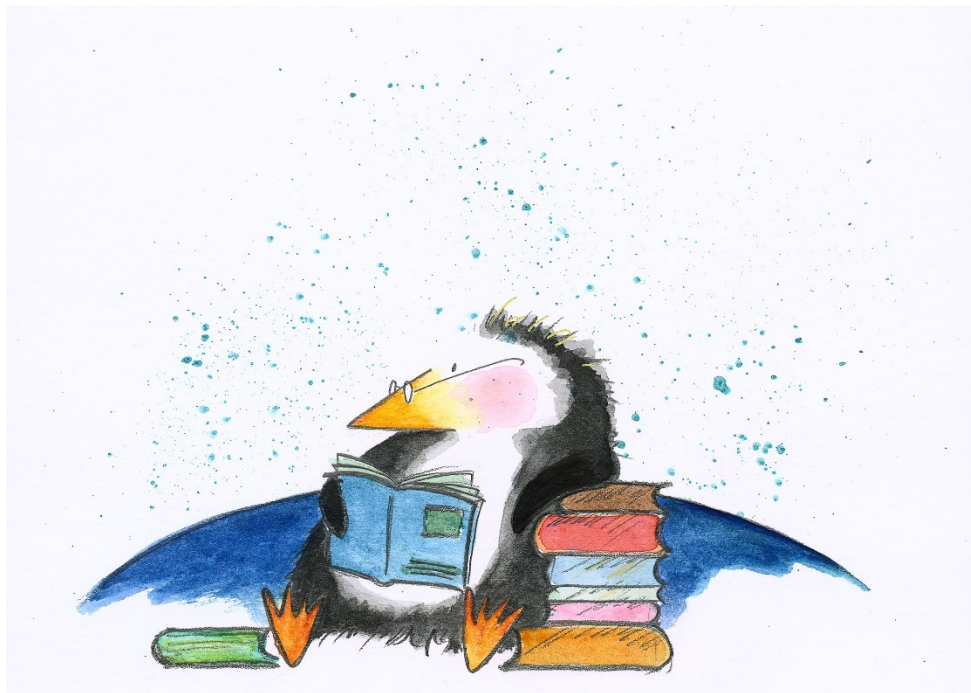


STADT.BIBLIOTHEK.BERGHEIM



Erzählkoffer

Unsere Erzählkoffer kombinieren bekannte und beliebte Bilderbücher mit Spielfiguren und Materialien, die zur Geschichte gehören.

Die pädagogische Idee der Erzählkoffer ist es, die Kinder zum selbständigen Nacherzählen der Geschichte anzuregen und darüber das Sprachvermögen zu trainieren.

Die Koffer eignen sich gut, um spielerisch

- den Wortschatz zu üben
- das Sprachverständnis zu verbessern
- verschiedene Satzmuster zu üben und zu festigen
- das Sprachgedächtnis zu fördern
- die Wahrnehmung zu fördern



Kli-Kla-Klanggeschichten – musikalische Früherziehung

Inhalt:

- 1x Buch: Bettina Scheer: KliKlaKlang-Geschichten
- 1x Buch: Voggy's Kinder-Percussion 1x1 mit CD
- 1 Handtrommel mit Schlegel,
- 2 Klangstäbe,
- 1 Triangel mit Metallstab,
- 1 Schellenstab,
- 2 Holzrasseln (Maracas),
- 1 Regenmacher,
- 1 Egg-Shaker,
- 1 Mappe mit Spielanregungen



Lieselotte sucht einen Schatz

Als die Kuh Lieselotte und ihr Freund der Postbote die Post austragen, entdeckt sie in ihrer Tasche eine Schatzkarte. Heimlich folgt sie mit den anderen Tieren vom Bauernhof den Zeichen und Spuren und landet im Gemüsegarten. Eine turbulente Ausgrabung beginnt. Ab 4.

Inhalt:

- 1 Plüschkuh,
- 5 Schleichfiguren (Bäuerin, Pferd, Ziege, Schwein, Huhn)
- 1 Postpäckchen,
- 1 Schatzkarte,
- 1 Mappe mit Spielvorschlägen



Conni beim Kinderarzt

Conni muss zur Vorsorgeuntersuchung. Ob der Arzt wohl nett ist und was passiert in der Praxis eigentlich genau? Ab 4.

Inhalt:

- 1 Arztkoffer mit Spritze, Tube, Thermometer, Tablettenröllchen, Medizinflasche, Holzstäbchen, Holzlöffel, Pflaster, Verbandsrolle, Rezeptblock, Stift
- 1 Mappe mit Spielvorschlägen



Der Grüffelo

Die kleine Maus geht im Wald spazieren. Fuchs, Eule und Schlange versuchen, sie zu fangen und zu fressen. Listig erfindet die Maus den schrecklichen Grüffelo, der alle ihre Feinde in die Flucht schlägt. Ab 4.

Inhalt:

- 1 Heft "Der Grüffelo" (Ideen und Materialien zum Einsatz des Bilderbuchs in KiGa und Schule)
- 4 Plüschtiere (Grüffelo, Maus, Fuchs, Eule)
- 1 Holz-Schlange (Schwanz-Ende kaputt)
- 1 Nuss
- 1 Stück grüner Kunstrasen
- 1 Mappe mit Spielvorschlägen



Freunde

Die drei Freunde Franz von Hahn, Johnny Mauser und der dicke Waldemar sind richtige Freunde und erleben viele Abenteuer miteinander. Ab 3.

Inhalt:

- 1 Projektheft "Freundschaft gestalten mit den Freunden"
- 1 DVD mit Bilderbuchkino
- 1 Bildkarten-Set mit 32 Karten + Booklet (32 Seiten)
- 1 Malrolle, Stabpuppen-Bastelbogen
- 3 Plüschtiere (Schwein, Hahn, Maus)



Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte

Bevor er sie küsst, soll der Löwe der schönen Löwin unbedingt einen Brief schreiben. Da er nicht weiß, wie das geht, bittet er Affe, Nilpferd und Giraffe, ihm zu helfen. Doch was die schreiben, gefällt dem Löwen keineswegs. Ab 5.

Inhalt:

- 1 Projektheft "Sprache und Schrift entdecken mit dem Löwen"
- 1 DVD mit Bilderbuchkino
- 1 Bildkartenset mit 32 Bildkarten + Booklet (32 Seiten)
- 1 Malrolle, Stabpuppen-Bastelbogen
- 1 Handpuppe Löwe



Der Grolltroll & Der Grolltroll ... grollt heut nicht

Alles, was der kleine Troll anfängt, geht schief. Und so wird aus dem Troll ein wütender Grolltroll, der sich nicht einmal von seinen Freunden aufmuntern lässt. Aber Alleinsein ist noch doofer ... Ab 3.

Inhalt:

- 1 Buch „Der Grolltroll“
- 1 Buch „Der Grolltroll ... grollt nicht mehr“
- 1 CD "Der Grolltroll - Das Liederalbum"
- 1 Grolltroll-Plüschi (blau)



Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat

Eines Morgens erwacht der Maulwurf mit einem Haufen Kot auf dem Kopf. Stinksauer macht er sich auf die Suche nach dem Übeltäter. Seine Reise führt ihn zu den unterschiedlichsten Tieren, die ihm alle zeigen, wie ihre Hinterlassenschaften aussehen. Ab 3.

Inhalt:

- 1 Memory-Spiel
- 1 CD "Die Rache des Hans-Heinrich"
- 1 Plüsch-Maulwurf
- 6 Schleichfiguren (Kuh, Pferd, Kaninchen, Ziege, Schwein, Hund)
- 1 Mappe mit Spielvorschlägen



Elmar

Elmar ist kein Elefant wie jeder andere. Er ist kein bisschen elefantenfarben, sondern kunterbunt kariert! Und immer, wenn Elmar auftaucht, wird es lustig. Ab 2.

Inhalt:

- 1 Buch "Elmar mag alle Farben"
- 1 CD "Elmars großer Tag & weitere Geschichten"
- 1 bunter Plüsch-Elefant (Elmar)
- 1 Farbenpuzzle
- 1 Heft "Farbe - Ideen für die Kita-Praxis"
- 1 Papp-Hefter "Literatur-Werkstatt - Elmar"



Steinsuppe

Ein alter Wolf nähert sich dem Dorf der Tiere. Bei der Henne will er sich aufwärmen und Steinsuppe kochen. Davon hat diese noch nie etwas gehört, wird neugierig und lässt den Wolf herein. Der Abend wird gemütlich ...

Inhalt:

1 Handpuppe Wolf

1 Plüsch-Ente

6 Schleichfiguren (Ziege, Pferd, Schaf, Wolf, Schwein, Huhn)

1 Beutel mit 14 Steinen

1 Heft "DaZ-Projekt zu Steinsuppe"

1 Heft "Minimax - Lesen, Verstehen, Lernen - "Steinsuppe" von Anais Vaugelade

5 Filz-Gemüse (Möhre, Lauch, Kohl, Zucchini, Knoblauch)



STADT.BIBLIOTHEK.BERGHEIM

Konrad-Adenauer-Platz 1

50126 Bergheim

Tel.: 02271/89-380

Mail: stadtbibliothek@bergheim.de

Web: stadtbibliothek.bergheim.de

Öffnungszeiten:

DI – FR: 11:00 – 18:00 Uhr

SA: 10:00 – 13:00 Uhr

Paules Lesepaten

