

herzo



STADT
HERZOGENAURACH

herzo



STADTBÜCHEREI
HERZOGENAURACH

Kontakt & Öffnungszeiten



Stadtbücherei Herzogenaurach

Marktplatz 11

91074 Herzogenaurach

Telefon 09132 / 901-131

E-Mail buecherei@herzogenaurach.de

Montag 14.00 - 18.00 Uhr

Dienstag 14.00 - 18.00 Uhr

Mittwoch geschlossen

Donnerstag 10.00 - 19.00 Uhr

Freitag 14.00 - 18.00 Uhr

Samstag 10.00 - 13.00 Uhr

Für Schulen und Kindergärten außerhalb der Öffnungszeiten nach Vereinbarung

Sie sind hier: [Startseite](#) [Leben](#) [Stadtbücherei](#) [Für Schulen und Kindergärten](#)

Service für Kindertagesstätten, Schulen und Institutionen

Ob Büchereiführungen oder Medienkisten - die Stadtbücherei bietet verschiedene Aktionen und Services für Kindertagesstätten, Schulen und andere Institutionen.

Büchereiführungen

Büchereiführungen können außerhalb der Öffnungszeiten zwischen 8.00 und 13.00 Uhr (Donnerstag nur 8.00 - 10.00 Uhr) oder am Mittwochnachmittag vereinbart werden.

Altersgemäß lernen die Kinder die Bücherei spielerisch kennen oder erfahren, wie sie den Bestand gezielt für Referate nutzen. Außer einem gemeinsamen Rundgang können Vorlesegeschichten, Bücherrallyes oder Recherchen auf dem Programm stehen.

Bücher, die von Schülern in Antolin bearbeitet werden können, sind mit bunten Rabenaufklebern gekennzeichnet und leicht in den Regalen auffindbar. Sie können auch schnell im Onlinekatalog recherchiert werden.

Ältere Schüler können sich über Recherche und Fernleihe informieren. Natürlich dürfen die Schüler auch selbst im Bestand stöbern und Medien ausleihen. Voraussetzung für die Ausleihe ist ein eigener Leserausweis oder eine Leseranmeldung mit Unterschrift eines Erziehungsberechtigten.

Schulklassen oder Kindergartengruppen können auch regelmäßig außerhalb der Öffnungszeiten in die Bücherei zur Ausleihe kommen.

Medienkisten

Für Schulklassen und Kindergartengruppen stellt die Stadtbücherei kostenlos Medienkisten mit gemischter Lektüre, mit Antolin-Büchern oder Sachbüchern zu bestimmten Themen zusammen.

Außer Büchern können - falls gewünscht - auch Filme, CDs oder Spiele enthalten sein.

Ausleihe von Bilderbuchkinos und Kamishibais

Bilderbuchkinos

Bilderbuchkinos sind Medienkombinationen aus Bilderbüchern plus Dias bzw. CD-ROMs oder DVDs. Sie eignen sich zum Vorlesen oder Erzählen vor einer Gruppe jüngerer Kinder. Während der Text des Buchs vorgetragen wird, können die Kinder gemeinsam die Bilder per Dias oder DVD auf einer Leinwand betrachten. Die Stadtbücherei verleiht über 40 eigene Bilderbuchkinos und kann weitere Titel über die Landesfachstelle besorgen.

Kamishibai

Kamishibai (japanisch "Papiertheater") verbindet ebenfalls das Erzählen oder Vorlesen mit dem gemeinsamen Betrachten von Bildern. Das Kamishibai-Theater ist ein fensterartiger Holzkasten, in dem nacheinander Bildkarten gezeigt werden. Die Stadtbücherei verleiht den Holzkasten und Bildkartensets.

MINT-Förderung: Makerboxen

Die Makerboxen der Stadtbücherei laden zum Basteln, Experimentieren und Selbermachen ein. Beim Bauen eines Windrades, bei Experimenten mit Magneten oder durch das eigenständige Programmieren eines einfachen Roboters können

Kinder naturwissenschaftliche Themen spielerisch erfahren.
Kindergärten und Schulen können die Makerboxen entleihen.

MINT-Förderung: Programmieren für Kids

Der Bee-Bot ist ein kleiner Bodenroboter, der sich mittels Tasten programmieren lässt und das analytische und vorausschauende Denken sowie die Problemlösekompetenz von Kindern spielerisch fördert. Mit der kleinen Roboter-Biene erhalten bereits Kindergartenkinder einen Einblick in die Robotik und lernen, dass Roboter bzw. Computer nicht selbstständig denken, sondern Befehle befolgen, die wir Menschen ihnen in Form von Codes geben.

Die Stadtbücherei besitzt einen Bee-Bot und drei Spielmatten zum Lernen, Spielen und Ausprobieren in ihren Räumen. Kindergärten und Schulen können den Bee-Bot und die Matten auch entleihen.

Als Einstieg ins Coding für Schulkinder dienen Übungen zum analogen Programmieren. Dann dürfen die Kinder selbsttätig kleine Programme mit Scratch oder Scratch junior entwickeln. Oder für den Lernroboter Dash Bewegungsabläufe programmieren. Und die kleinen Ozobots mit Farbcodes steuern.

Medienkompetenz erwerben: Fake Hunters

Mit dem Planspiel "Fake Hunter" lernen Kinder spielerisch, Nachrichten auf ihre Glaubwürdigkeit zu überprüfen und Fake News zu entlarven. Das Projekt "Fake Hunter Junior" mit einer Krimigeschichte als Rahmenhandlung ist für Schüler der 4. oder 5. Klasse geeignet.

Links

[Onlinekatalog](#)

[Antolin-Bücher](#)

Downloads

[Anmeldeformular](#)

Seite drucken
Seite speichern
