

## (Vor-)Lese-Olympiade

„Lasst die Spiele beginnen!“ Ab heute steht wieder der olympische Sommer vor der Tür, der den August und September für Klein und Groß in ein sportliches Spektakel verwandelt. Neben den sportlichen Aktivitäten – sei es die klassische Olympiade oder die Paralympics – gehört in dieser Zeit das (Vor-)Lesen ebenso zu den spannenden Disziplinen! Ob der Geschichte oder Mystik der Olympiade auf den Grund zu gehen, mit spielerischen Geschick den Kleinen das Sportereignis näher zu bringen, oder ein persönliches Schicksal kennenzulernen: für jeden ist etwas dabei!

### **Geschichten für Kinder im Vorschulalter**

S. 2-3

An Ricos Strand wird viel gerannt – Eine kleine Geschichte über das Glück  
Gold für den Pinguin

### **Geschichten für Kinder im Grundschulalter**

S. 4-6

Das Rätsel der Olympischen Spiele  
Das magische Baumhaus – Abenteuer in Olympia  
Sticker-Wissen: Die Geschichte der Olympischen Spiele

### **Geschichten für Jugendliche**

S. 7-8

Freestyler  
Der Traum von Olympia – Die Geschichte von Samia Yusuf Omar

### **Medialer Sport-Spaß**

S. 9-10

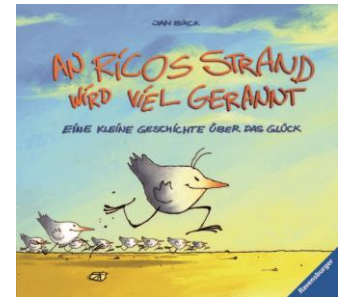
Fiete Sports  
Die Zeitdetektive – Falsches Spiel in Olympia

## Geschichten für Kinder im Vorschulalter

---

# An Ricos Strand wird viel gerannt – Eine kleine Geschichte über das Glück

**Seitenzahl:** 64 S.  
**Autor/Herausgeber:** Jan Birck  
**Verlag:** Ravensburger Verlag  
**ISBN:** 978-3-473-44669-8  
**Preis:** 14,99 €



©Ravensburger Verlag

Klar, dass Rico schnell rennen kann. Als Strandläufer hat er schließlich Übung – und lange Beine noch dazu. Also rennen Rico und seine zahlreichen Kumpel eigentlich den ganzen Tag hin und her, rauf und runter, weg und wieder zurück. Und selbst, wenn allen anderen schon die Zunge aus dem Schnabel hängt: Rico rennt, von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang. Denn Rico hat ein Ziel vor Augen: Das große Strandrennen! Endlich, endlich ist es so weit. Auf die Plätze, fertig ... los! Klare Sache, dass Rico hier abräumt, oder? Naja, mal sehen – schließlich ist seinem Freund Toni unterwegs ein kleines Missgeschick unterlaufen ...

Gewinnen ist nicht alles! Diese olympische und nicht unbedingt einfach zu vermittelnde Botschaft wird hier in witzige Bilder umgesetzt, die fast so knapp wie der Text daherkommen und doch zum Erzählen und Nachfragen anregen. Was wird wohl gleich passieren? Wer hier als Vorleser nicht innehält und die Kinder mitdenken und -reden lässt, hat den (Start-)Schuss nicht gehört. Oder arbeitet lieber mit erhobenem Zeigefinger. Denn auch ohne Vorgabe wird hier am Ende klar: Rico ist der Sieger der Herzen! Und vielleicht taugt er ja auch als Vorbild – nicht nur für Strandsprinter und Pokaljäger ... Ab ca. 3 Jahren

## Geschichten für Kinder im Vorschulalter

---

# Gold für den Pinguin

**Seitenzahl:** 40 S.  
**Autor/Herausgeber:** Martin Balscheit/Christine Schwarz  
**Verlag:** Beltz & Gelberg  
**ISBN:** 978-3-407-76164-4  
**Preis:** 6,50 €



©Beltz & Gelberg

Der Pinguin hatte einen miesen Tag. Und was hilft da am besten? Richtig: Fernseher an und ein Teller gefrorene Makrelen zum Knabbern. Das Programm allerdings bringt den Pinguin im wahrsten Sinne auf Touren: Er sieht jede Menge Menschen, die alle möglichen Sportarten ausüben und das im Rahmen eines großen Festes. Natürlich haben es dem Pinguin vor allem die Schwimmwettkämpfe angetan. Eine Goldmedaille für 100 m in einer Zeit, die der Pinguin einfach nur lachhaft findet? Klare Sache: Da muss er mitmachen! Doch leider hilft ihm auch eine neue Weltrekordzeit nichts – er wird wegen des Tragens unerlaubter Flossen disqualifiziert. Skandal! Und höchste Zeit, dass der König der Tiere sich einschaltet, der umgehend Bär, Affe, Känguru und Co. zur Teilnahme an den Wettkämpfen beordert – mit ungeahnten Folgen ...

Die witzige Geschichte mit überraschender Moral und vor allem Martin Balscheits genial schräge Illustrationen garantieren ein olympisches Vorlesevergnügen nicht nur für Kinder. Dabei sein ist alles? Bei diesem tierisch vergnüglichen Spektakel auf jeden Fall! Ab ca. 5-6 Jahren

## *Geschichten für Kinder im Grundschulalter*

---

# Das Rätsel der Olympischen Spiele

**Seitenzahl:** 128 S.  
**Autor/Herausgeber:** Geronimo Stilton  
**Verlag:** rororo rotfuchs  
**ISBN:** 978-3-4-23-71592  
**Preis:** 7,99 €



©rororo rotfuchs

Heiliger Käsekuchen! Schon wieder Olympia! Dabei ist all das Höher-Schneller-Weiter wahrlich nicht unbedingt das Hauptinteresse des Mäuserichs Geronimo Stilton, dem ansonsten durchaus neugierigen Herausgeber der Neuen Nager Nachrichten. Aber wenn nun mal alle davon reden und sogar seine Mäuseschwester Tilda zum Mittel der Bestechung – Käsekuchen mit Blauschimmel und extra Parmesan! – greift, um ihn zur Berichterstattung zu bewegen, dann bleibt der gebildeten, prominenten, allwissenden Reporterlegende wohl nichts Anderes übrig ...

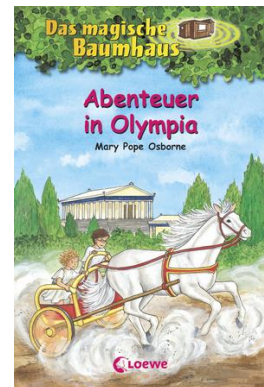
Die Geronimo-Stilton-Reihe macht mit vielen Comic-Elementen auch lesefaule Kinder neugierig: auf das Entdecken der turbulenten Geschichten rundum einen kleinen Gernegroß. Der natürlich überall seine Schnurrbarthaare reinstecken muss – selbst in ein olympisches Rätsel! Flott zu lesen, knallig illustriert und auch zum Vorlesen und gemeinsamen Lachen geeignet. Ab ca. 8 Jahren

## Geschichten für Kinder im Grundschulalter

---

# Das magische Baumhaus – Abenteuer in Olympia

**Seitenzahl:** 96 S.  
**Autor/Herausgeber:** Mary Pope Osborne  
**Verlag:** Loewe Verlag,  
auch als eBook  
**ISBN:** 978-3-7855-4973-5  
**Preis:** 7,95 €



© Loewe Verlag

Philipp und seine Schwester Anne sind das legendäre Zeitreise-Team, das reihenweise Abenteuer in den verschiedensten geschichtlichen Epochen erlebt – immer auf Geheiß von Morgan, einer Zauberin und Bibliothekarin, deren in Jahrhunderten gesammelte Bücher die Reiseanregungen bieten. Dieses Mal gehen die beiden den Olympischen Spielen der Antike auf den Grund und müssen feststellen, dass dort im wahrsten Sinne nicht alles Gold ist, was glänzt ...

Ein spannendes Lesevergnügen mit historischen Infos durch die Hintertür? Das klappt mit der Kult-Reihe bestens und regt junge Leser an, mehr zum Thema zu herauszufinden und vielleicht auch aktuelle Geschehnisse zu hinterfragen ... Ab ca. 8 Jahren

## Geschichten für Kinder im Grundschulalter

---

# Sticker-Wissen: Die Geschichte der Olympischen Spiele

<b>Seitenzahl:</b>	42 S.
<b>Autor/Herausgeber:</b>	Susan Meredith/ Galia Bernstein (Ill.)
<b>Verlag:</b>	Usborne Verlag
<b>ISBN:</b>	978-1-78232-417-1
<b>Preis:</b>	8,95 €



©Usborne Verlag

Die Olympischen Spiele sind die größte Sportveranstaltung der Welt – und sie haben eine lange Geschichte. Am Anfang standen Wettkämpfe zu Ehren des Gottes Zeus und eine Waffenruhe, die während dieser Zeit auch den Sportlern verfeindeter Stadtstaaten die Teilnahme ermöglichen sollte. Anders als heute winkte den Siegern lediglich die Ehre und ein schlichter Kranz aus Ölzweigen!

Heute sind die Spiele zu einem weltweiten Publikumsmagneten und einer gigantischen Veranstaltungsmaschine geworden, die manchmal den ursprünglichen Gedanken zu verdrängen droht. Da kann es nicht schaden, sich einen schnellen Überblick über Hintergründe, sportliche Disziplinen und Zahlen, Daten, Fakten zu verschaffen – mit ganz kurzen Texten und vielen Abbildungen. Dazwischen versteckt sich bestimmt das eine oder andere, das auch die Erwachsenen noch nicht wussten. Wer wird z. B. mit der Pierre-de-Coubertin-Medaille geehrt? Auf wen gehen die Paralympics zurück? Und aus welchen Disziplinen setzt sich der moderne Fünfkampf zusammen?

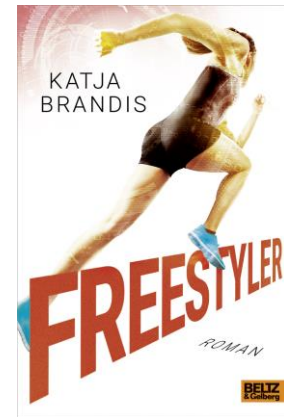
Sticker-Wissen? Ein zumindest ungewöhnlicher Zugang zum Abspeichern von Informationen! Einige der zahlreichen Farbfotografien sind etwas blasser gedruckt – und die Pendants gibt es als abziehbare Sticker im Anhang. Durch dieses „interaktive Lesen“ wird ggf. die Beschäftigung mit den sehr kurzen Texten, die zum jeweiligen Bild gehören, vertieft. Und falls nicht? Dann macht das den meisten Kindern auf jeden Fall trotzdem Spaß. Und das Wissen lässt sich anhand umfangreicherer Sachbücher oder des Netzes problemlos vertiefen. Ab ca. 9 Jahre

## Geschichten für Jugendliche

---

# Freestyler

**Seitenzahl:** 438 S.  
**Autor/Herausgeber:** Katja Brandis  
**Verlag:** Beltz & Gelberg,  
auch als eBook  
**ISBN:** 978-3-407-82101-0  
**Preis:** 16,95 €



©Beltz & Gelberg

Ein verführerischer und gefährlicher Gedanke, nicht nur für Sportler: den eigenen Körper mit Hilfe verschiedenster Implantate und Prothesen praktisch zur Perfektion zu bringen. Im Jahr 2032 ist das nicht nur möglich, sondern auch legal. Doch die junge Sprinterin Jola zögert, diese Mittel einzusetzen, um bei der Olympiade in Argentinien eine Medaillenchance zu haben. Vielleicht wächst sie ja durch die Eingriffe so über sich hinaus wie der beinamputierte Ryan, für den nach der Operation ein neues Leben begonnen hat – und in den sie sich verliebt. Doch auf der anderen Seite steht die Angst vor den Unwägbarkeiten, die die "Optimierung", auf die auch ihre Sponsoren drängen, mit sich bringen könnte und der Zweifel, ob sie nicht lieber mit Hilfe ihrer eigenen Kräfte kämpfen sollte. Und welchen Preis sie für den Erfolg zu zahlen bereit ist ...

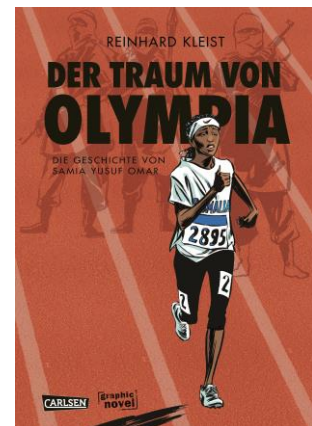
Packender Jugendroman zur Thematik "Sport und Ethik", der viele aktuelle Fragen aufgreift und mit einem individuellen Sportler-Schicksal verknüpft. Viele der Zukunftsvisionen erscheinen plötzlich gar nicht mehr so weit entfernt – und die Entscheidung zwischen Erfolg und persönlichen Werten wird wohl noch viel häufiger getroffen als Medienberichte ahnen lassen. Geschickt konstruiert, hochspannend zu lesen, reichlich Gesprächsstoff inklusive! Ab ca. 14 Jahren



## Geschichten für Jugendliche

# Der Traum von Olympia – Die Geschichte von Samia Yusuf Omar

**Seitenzahl:** 152 S.  
**Autor/Herausgeber:** Reinhard Kleist  
**Verlag:** Carlsen Verlag  
**ISBN:** 978-3-551-73639-0  
**Preis:** 17,90 €



©Carlsen Verlag

Inzwischen wird der eigentliche olympische Gedanke oft in den Hintergrund gedrängt – von Skandalen, Betrug und rücksichtslosem Streben nach dem Sieg um jeden Preis. Doch die junge Sprinterin Samia Yusuf Omar träumt noch davon, als sie 2008 bei der Olympiade von Peking für Somalia an den Start geht. Ihr großes Ziel – London 2012 – scheint danach jedoch unerreichbar, nachdem in ihrem Heimatland die Sportstätten zerstört sind und islamistische Gruppierungen ihre Macht auch dazu nutzen, Frauen das Recht auf die Teilnahme an sportlichen Wettkämpfen zu verwehren. Samia will ihren Traum indes nicht opfern und begibt sich auf eine lange, gefährliche Reise ...

Inzwischen sind Meldungen über Menschen, die bei dem Versuch, über das Meer nach Europa zu gelangen, ums Leben gekommen sind, an der Tagesordnung. Doch hinter jeder Zahl steckt ein Schicksal – und eine ganz individuelle Motivation, eigene Lebensträume zu verwirklichen. Die Graphic Novel setzt die tragische, wahre Geschichte einer jungen Sportlerin in eindrucksvolle Bilder und einen ebenso authentischen wie berührenden Text um. Als Grundlage dienten hierbei Gespräche mit der Familie und auch die Facebook-Einträge von Samia selbst. Brennend aktuell, unbedingt lesenswert!  
 Ab ca. 14 Jahren



## Medialer Sport-Spaß

### Fiete Sports

**Entwickler:** Ahoiii  
 Engl. Sprachausgabe  
 iOS/Android; kostenlos



Auf die Plätze, fertig, los! Wohin die Reise des beliebten, kleinen Seemanns Fiete in der neuesten Ahoiii-App geht, ist nicht wirklich schwer zu erraten. Schon auf der Startseite präsentiert er sich nämlich mit umgehängter Sporttasche und Trikot. Nicht nur auf seiner idyllischen Insel, sondern praktisch rundum die Welt warten jetzt die verschiedensten sportlichen Disziplinen auf ihn. Bei denen ist er allerdings auf die Mithilfe der App-Nutzer angewiesen: Wer zum Beispiel nach dem Startschuss für den 100-Meter-Lauf nicht rechtzeitig reagiert, wird es nicht schaffen, Fiete durch schnellstmögliches Antippen zum Sieg und aufs Treppchen zu bringen. Beim Fahrradrennen hingegen, muss man rausfinden, wie man die Geschwindigkeit beim Bergab-Fahren am besten steigert. Geschafft! Fiete jubelt – die Goldmedaille um den Hals, den Blumenstrauß triumphierend in die Luft gestreckt. Auch beim Hürdenlauf und Schwimmen ist Reaktionsgeschwindigkeit gefragt ...

Fiete goes Olympia? Sicher ist der Erscheinungstermin des neuesten Spiels kein Zufall. Besonders nett: der "internationale" Hintergrund der sportlichen Wettkämpfe, die Fiete – wie auch sonst – natürlich gegen seine beiden Freunde Hein und Hinnerk ausficht, die die Betrachter und Nutzer bereits aus den Vorgänger-Apps und auch aus den Fiete-Bilderbüchern (erschienen bei Boje) kennen. Die kleinen Spiele, die im Wesentlichen mit Antippen, Halten und Springen bestritten werden, sind so einfach, dass auch jüngere Kinder damit problemlos den Sieg für ihren Helden erringen können. Die Illustrationen dagegen bieten zahllose Details, die zum Erzählen und Nachfragen anregen – vom Überspringen eines sportlichen Funkens mal ganz abgesehen. Fazit: Ein wirklich nett gemachtes, kostenloses Spiel für Fans des Inselbewohners, das wieder einmal mit einer fantasievollen Gestaltung und Witz im Detail punkten kann. Ab ca. 4 Jahren

Hinweis für Eltern: Von der Startseite aus kommt man auf Werbung für die anderen Fiete-Apps, die aber mit einer Kindersicherung (wechselnde Rechenaufgabe) versehen sind.

## Medialer Sport-Spaß

# Die Zeitdetektive – Falsches Spiel in Olympia

**Anzahl:** 1 CD.  
**Autor/Herausgeber:** Fabian Lenk/Stephan Schad (Leser)  
 Jumbo/Ravensburger,  
 auch als gekürzter Hörbuch-  
**(Hörbuch-)Verlag:** Download & eBook  
**ISBN:** 978-3-8337-3641-4  
**Preis:** 10,99 €



©Jumbo

Zeitreisen sind nach wie vor angesagt. Die Freunde Julian, Kim und Leon und ihre geheimnisvolle ägyptische Katze Kija nehmen bei ihren Abenteuern die Spur von ungeklärten Verbrechen der Vergangenheit auf. Startpunkt ihrer Fälle ist immer der geheime Raum "Tempus" in der Bibliothek des Benediktinerklosters Sankt Bartholomäus, zu dem die Jungs einen Schlüssel besitzen. Der neueste Ausflug zu historischen Stätten nimmt seinen Anfang beim 1000-m-Lauf, den der sportliche Leon bei den Bundesjugendspielen so erfolgreich bestreitet. Denn anschließend liegt für die Freunde das Thema Olympiade nah. Nicht allein, dass sie in der Gegenwart vor der Tür steht – auch in der Antike gibt es äußerst spannende Dinge zu erforschen. So ging es zum Beispiel auch in der Antike nicht bei allen Wettkämpfen mit rechten Dingen zu ...

Ein Finsterling, der nacheinander alle Mitglieder eines siegträchtigen Olympia-Ringerteams ausschaltet und der seine Spuren sowohl für die Helden der Geschichte als auch für die jungen Leser geschickt verwischt: das ist ein perfekter Schmöker mit informativem Mehrwert. Denn ganz nebenbei erfährt man so einiges über die Spiele der Antike – und entdeckt viele Parallelen zu heutigen Ereignissen ... Ab ca. 9 Jahren