

## **Das magische Baumhaus – Thema Schrift**

Barbara Lippertz, Stefan Werner  
Stadtbibliothek Goslar

Diese Veranstaltung ist eine Variante eines Veranstaltungskonzeptes von Melanie Middel, Stadtbibliothek Brilon.

### **Presstext**

Das magische Baumhaus entführt diesmal auf eine ganz besondere Art und Weise Kinder in eine geheimnisvolle Welt. Am 12.05.2006 sind Kinder von 8 bis 10 Jahren aufgefordert, das Rätsel um den verschwundenen Raum und die darin versteckte Formel zu lösen. Nur gemeinsam ist es ihnen möglich, in den Räumen der Stadtbibliothek Goslar, Marktstr. 1, das Geheimnis der Bibliothek zu entschlüsseln.

### **Einstieg**

Fragen an die Kinder:

- Wer kennt das magische Baumhaus?
- Wer sind die Hauptfiguren?
- Was passiert da?

### **Vorlesen der Zusammenfassung**

Material: Mehrere Bücher aus der Reihe, CD „Streichelwiese“ Lied Nr. 9, CD-Player

### **Wir gehen zum Magischen Baumhaus**

Befindet sich auf der Galerie, besteht aus zusammengedrückten Regalen, diese werden mit Tüchern dekoriert, auf dem Boden liegen Sitzkissen, unter jedem Kissen wird ein Zettel mit dem Zauberspruch versteckt, in der Mitte liegen Bücher, die zum Thema z.B. Schrift passen, in einem Buch ist ein Hinweis Morgans „sichtbar“ versteckt.

Material: Tücher, Sitzkissen, Bücher zum Thema, Zaubersprüche, Zettel mit Hinweis

### **Wir befinden uns in einer anderen Welt, z.B. Mittelalter**

Die Kinder kommen die Treppe hinunter und gehen in die vorbereitete Kinderabteilung. Dort finden sie z.B. Mönchskutten, Schreibfedern, Tinte, Bücher zur Beantwortung der Fragen aus dem Forscherbuch. Die Kinder erraten in welcher Welt sie sich befinden.

Austeilen des Aufgabenblattes „Forscherbuch“, Beantwortung der Aufgaben durch die Kinder, jedes Kind erhält für die Beantwortung der Aufgaben einen Buchstaben, die Kinder setzen die Buchstaben zu dem Hinweis „Suche im Garten“ zusammen.

Material: Mönchskutten, Schreibfedern, Tinte, mit Zeitungspapier bedeckte Tische, vergrößerte Buchstaben zum Aufhängen an eine Wäscheleine, Forscherhandbuch mit vorbereiteten Aufgaben, Buchstaben für den Hinweis „Suche im Garten“, Wäscheleine, Wäscheklammern, Bücher aus denen die Aufgaben beantwortet werden können

## **Überwindung eines Hindernisses**

Spiel „Heiße Steine“

Zeitungspapier, Anleitung s. Anlage

## **Suchen nach Gegenständen, die der Dieb des Buches verloren hat**

(im Garten, anschließend Proviantaufnahme und Öffnen der Briefe mit Entschlüsseln der Hieroglyphen)

Briefumschläge mit den Namen der Kinder, Hut, Schlüssel, Buch, wertvolle Steine, u. ä.

## **Entschlüsseln der Hieroglyphen**

Die Nachricht lautet Botschaft.

## **Rückkehr zum Scriptorium**

Spiel „Überwindung eines Spinnennetzes“, Material: lange Schnur, Anleitung s. Anlage

## **Im Scriptorium**

Schreiben in einer mittelalterlichen Schrift, Material: Vorlagebögen, Schreibfedern, Tinte

## **Erfinden einer Geschichte mit den gefundenen Gegenständen**

Die Kinder sitzen im Kreis, jedes Kind erhält einen Gegenstand und erzählt, wie dieser Gegenstand mit der Geschichte zusammenhängt, (Alternative: die Kinder bilden Gruppen und übernehmen z.B. die Rolle des Täters, eines Opfers, anderer Beteiligten)

ein Erwachsener übernimmt die Moderation und schreibt die Geschichte auf  
Tipp: Manchmal ist es hilfreich, die Zahl der Sätze zu begrenzen. Es empfiehlt sich, dass das erzählende Kind einen mit Glitzer gefüllten Zauberstab (Prinzip Sanduhr) in der Hand hält. Es darf solange sprechen, bis die Zeit abgelaufen ist.

## **Abschluss**

Vorlesen der Geschichte

## **Abschied**

Die Kinder nehmen ihre Aufgabenblätter, die Vorlagebögen, die geheimnisvolle Botschaft in Keilschrift und den Zauberspruch mit nach Hause.

Die Geschichte kann in der nächsten Woche in der Bibliothek abgeholt werden.

## Anlagen:

### Vorbereitung des „Forscherbuches“ mit folgenden Fragen:

- Wie nennt man die ersten Schriften?
- Nenne den Namen einer alten Schrift
- Auf welches Material schrieb man in Europa, bevor es Papier gab?
- Wann wurde der Buchdruck erfunden und von wem?
- Was ist ein Wiegendruck?

### Vorbereitung der Nachricht:

Die Nachricht lautete: „Aus der Bibliothek ist eine Geschichte gestohlen worden. Der Dieb hat Gegenstände aus dieser Geschichte verloren. Folgt ihrer Spur.

Ich danke Euch,

Morgan

Das Papier auf dem diese Nachricht geschrieben stand, wurde mit Kerzenlicht geschwärzt und leicht verbrannt.

Der Zauberspruch lautete: „Wir wissen nicht, wohin die Reise geht, und wohin der Wind uns weht. Magisches Baumhaus, bring uns an einen anderen Ort, wir werden die Aufgaben lösen dort!

Der Spruch entstammt dem Veranstaltungskonzeptes von Frau Middel.

#### Übersetzung von Hieroglyphen:

Die Nachricht, geschrieben in Hieroglyphen, lautete „Botschaft“ für (Name eines Teilnehmers).

Wir haben sie mit dem Hieroglyphen-Übersetzer in [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de) übersetzen lassen.

#### Spiel „Echt heiß“

Ein imaginäres „heißes Gebiet“ wird als Spielfläche vereinbart und soll überquert werden. Zwei Spieler bilden ein Team und erhalten zwei Papierbogen als „feuerfeste Platten“. Sie sollen versuchen, gemeinsam das Ziel zu erreichen, ohne den heißen Boden direkt zu berühren. Dazu dürfen sie nie den Körperkontakt zueinander verlieren. Das einzige Hilfsmittel um voranzukommen sind die Platten, die ebenfalls ständig berührt werden müssen, also z. B. mit einer Hand, die erst dann weggenommen werden darf, wenn die Platte wieder mit Knie oder Fuß von einem der beiden berührt wird.

#### Spiel: Überwindung eines „Spinnennetzes“

Aus Wolle wird ein großes Spinnennetz gewoben, das sich ca. 40 cm über dem Boden befindet. Die Kinder müssen darunter hindurch krabbeln bzw. robben.

Kontakt: Barbara Lippertz  
Stadtbibliothek Goslar  
Marktstr. 1  
38640 Goslar  
E-Mail: [Barbara.Lippertz@Goslar.de](mailto:Barbara.Lippertz@Goslar.de)