



Gruseln vor Mitternacht

Barbara Lippertz
Stefan Werner
Stadtbibliothek Goslar

Ort: Bibliothek, Zeit: 19.00 – 22.00 Uhr in der dunklen Jahreszeit
Für: Mutige Kinder von 8 – 10 Jahren

Quellen

- Kienitz, Günter W.: Lass es spuken: das Gruselbuch zum Mitmachen. – Münster, 1997. – ISBN 3-931902-01-3
- Kock, Hauke: Das spukologische Grusellexikon. – Würzburg, 1999. – ISBN 3-401-04945-3
- Von einem der auszog, das Fürchten zu lernen: das Hausbuch der Gespenster- und Gruselgeschichten / gesammelt von Arnhild Kantelhardt. – Hildesheim, 2005. – 3-80067-5088-2
- Die schaurigsten Gruselgeschichten / Manfred Mai ; Werner Färber ; Jo Pestum - Ravensburg; 2005. – ISBN 3-473-36095-3
- Gruselkundestunde – Geisterjagd in der Stadtbücherei, Konzeption der Stadtbücherei Nordenham

Vorbereitung/Material

Bücher zum Vorlesen:

- Susan Cooper: „Lesensgefährlich! : Gruselgeschichten. – Ravensburg, 1998. ISBN 3-473-34591-1 (Der Berg, Der Spiegel, Drei alte Weiber)
- Jäckel, Karin: Das große Buch der Geister und Gespenster. – Bindlach, 1995. ISBN 3-7855-2796-9 (Eine Nacht im roten Salon, Das Spukhaus)
- Barbara Bartos-Höppner erzählt Gruselmärchen. – Stuttgart, 1980. ISBN 3-522-13120-7
- (Der Mann aus dem Meer, Totenmesse, Sturz vom Kirchturm)
- Harz-Sagen / hrsg. Von K. Henniger. – Hildesheim, 1973
- (Teufelsgrube)
- Stoker: Dracula

Durchführung (jeweils mit Materialangabe)

Begrüßung und Kennenlernspiel (Kerzen, Namensschilder)

Die gesamte Bücherei ist dunkel. Im Eingangsbereich brennen nur zwei Kerzen. Wir warten bis sich möglichst alle angemeldeten Kinder vor der Eingangstür versammelt haben. Eine Veranstaltungsleiterin öffnet die Türe, sie leuchtet mit einer Kerze und begrüßt die Kinder mit leiser, krächzender Stimme: Die Kinder füllen ein Namensschild aus und danach spreche ich folgenden Vers: *In einem dunklen, dunklen Wald steht ein dunkles, dunkles Haus. In diesem dunklen, dunklen Haus ist ein dunkler, dunkler Raum. In diesem dunklen, dunklen Raum steht ein dunkler, dunkler Tisch. Auf diesem dunklen, dunklen Tisch liegt ein dunkler, dunkler Sarg. In diesem dunklen, dunklen Sarg liegt ein dunkles,*

*dunkles Buch. In diesem dunklen, dunklen Buch steht in dunkler, dunkler Schrift:
Erschrick dich nicht!*

Kennenlernspiel (CD-Player, Musik):

Stopptanz

Wir versammeln uns in einem anderen schwach beleuchteten Raum zum Kennenlernspiel mit Musik. Nach zwei Durchgängen bitte ich die Kinder nun besonders leise zu sein, da ich sie dem „Meister“ vorstellen möchten.

Fürchterliche Gestalten und gute Geister (ein Vampirgebiss, Knoblauch, ein Hexenbesen, ein Werwolfsfell, ein Gespenst, ein Zauberhut, ein Engel oder andere Gegenstände, die man typischerweise mit schaurigen Gestalten bzw. guten Geistern verbindet, ein großes Tuch zum Abdecken der oben genannten Materialien, Sitzkissen, Teelichter)

Wir schleichen uns vorsichtig in einen dritten Raum dessen Eingang bisher mit einem Vorhang verdeckt war. Dort wartet der „Meister“. Der Raum wird nur mit Teelichtern beleuchtet. Die Kinder setzen sich auf die Kissen. Der „Meister“ verharrt eine Weile und beginnt dann zu sprechen:

Wir sind zusammengekommen um unser Wissen über Geister auszutauschen. Die Kinder erzählen was sie wissen. Wenn niemand mehr etwas beitragen möchte, ziehen wir die Gegenstände unter dem Tuch hervor. Die Kinder berichten mit welchen Geistern sie diese Gegenstände verbinden. Der Meister ergänzt z.B. mit Heinzelmännchen, Feen, Elfen, Nixen usw.

Danach liest der „Meister“ eine Geschichte vor.

Wassergeister (zwei Laken, CD-Player, Musik)

Lauern am Ufer oder mitten im See und versuchen harmlose Bootfahrer in den Abgrund zu ziehen und zu ertränken.

Eine schockende Bootsfahrt

Als Boot dienen zwei Bettlaken. Jeweils eine Gruppe bildet eine Bootsbesatzung. Zu einer entsprechenden Musik wird munter drauflos gerudert. Leider sind die Boote verhext. Bei jedem Musikstopp werden sie um die Hälfte kleiner. Tja und dann taucht auch ein gefährlicher Wassergeist auf (der Spielleiter), der die Kinder ins Wasser ziehen will. Gut aneinander festhalten und notfalls stapeln!

Variante: Wir laufen durch einen Fluss und die Laken bilden rettende Inseln.

Auch hier taucht wieder der Wassergeist auf. Kinder, die von der Insel heruntergezogen werden, verwandeln sich selbst in Wassergeister.

Sobald alle ordentlich getobt haben, folgt der nächste Teil:

Schaurige Geräusche (Weingläser, Marmeladengläser, Reis, Bohnen, Alufolie, Schüsseln, Laub, Plastikbecher, Wasserflaschen, Wasser, wenn möglich eine Donnentrommel, Wolfsgeheul)

Beschreibung s. „Lass es spuken“, S. 32 - 33

Nach einer Übungsphase wird eine Geschichte („Dracula“) vorgelesen, die die Kinder mit den entsprechenden Geräuschen untermalen können.

Pause

Mit Gruselbüffet

Wohnorte der Geister (Teelichter, verschiedene Schlüssel und Wecker, ein Metronom ist auch prima)

Die Kinder(jeweils zwei) erhalten den Auftrag Schlüssel zu suchen. Um diese finden zu können, müssen sie sehr leise sein und dem Geräusch des tickenden Gespenstes folgen.

Sobald die Schlüssel gefunden sind, entscheiden die Kinder welcher Schlüssel auf eine vergebene Türe passt. Ein Kind schließt die entsprechende Türe auf.

Nachdem wir viele Schlüssel ausprobiert und vier Türen aufgeschlossen haben, erreichen wir die Kemenate der Stadtbücherei). Auch die Kemenate wird nur von Teelichtern beleuchtet. Der „Meister“ erzählt etwas über die Entstehung der Kemenate und die Bedeutung von Geistern im Mittelalter. Mit Hilfe einer Taschenlampe entdecken die Kinder die Geister auf der Deckenbemalung. Danach wird eine gruselige Harzsage vorgelesen.

Teufelskutsche (9 Kissen)

Variante des Spiels Hochzeitskutsche (Anleitung s. Internet)

Zum Toben

Schlussrunde mit Vorlesen

Kontakt: Barbara Lippertz

Stadtbibliothek Goslar

Marktstr. 1

38640 Goslar

E-Mail: Barbara.Lippertz@Goslar.de
