

## ***Die Nacht in der Bücherei – Nachtwächterspiel***

### **Idee:**

Kinder spielen verschiedene Bücher, die nachts lebendig werden. Ansagerin erzählt, Kinder müssen den „Anordnungen“ des Erzählers folgen. Die Geschichte ist nur Anhaltspunkt und kann nach Belieben weiter ausgeschmückt und auf die örtlichen Gegebenheiten angepasst werden!

### **Alter:**

2 – 4. Klasse, ca. 30 Schüler

### **Voraussetzung:**

Großer Raum; nur für Klassen geeignet

### **Vorbereitung:**

- 6 große Tische, kreisförmig mit Abstand dazwischen aufstellen, viel Platz in der Mitte lassen;
- Kinder einteilen in 6 relativ gleichgroße Gruppen, danach die Gruppen nacheinander in dieser Reihenfolge (kann man sich dann beim Erzählen leichter merken) zuteilen und hinsetzen lassen; → es gibt:
  - Gruselbücher
  - Märchenbücher
  - Liebesromane (am besten eine Mädchengruppe wählen)
  - Tierbücher
  - Technikbücher (Jungengruppe)
  - Zauberbücher
- 1 Nachtwächter/in (aufgewecktes, resolutes, beredtes Kind, das gut schimpfen kann!), Laterne, evt. noch 1 Plastikfledermaus;
- Die Kinder sitzen in Gruppen zusammen. sie sind Bücher und sollten nach „strenger“ Bibliotheksmanier geordnet in ihren „Regalen“ sitzen (kann man vorher einüben – „Buch“-Rücken gerade...);

### **Ablauf:**

Die Handlung vorlesen oder noch besser frei erzählen und dabei die Kinder zum Nachspielen entsprechend der Handlung auffordern;  
Steuern;  
Wenn der Trubel überhand nimmt, weitermachen;

\*\*\*\*\*

### ***Nachtwächter kontrolliert***

Der Nachtwächter Paul (Nachtwächterin Frieda) macht seinen Kontrollgang und schaut auch in der Bibliothek vorbei. Stehen alle Bücher am richtigen Platz? Ist da nicht ein Buch aus dem Regal gepurzelt...?

Nachtwächter Paul gönnt sich jede Nacht eine kleine Verschnaufpause. Er nimmt einen Roman aus dem Regal und lässt sich von diesem etwas vorlesen... (*Falls der Roman nicht „gut“ ist, evtl. noch nächstes Buch probieren*)

Da er aber heute Nacht noch andere im Haus kontrollieren muss (Polizei, Bank, Notar), stellt er es ins Regal zurück und verlässt die Bibliothek.

### ***Mitternacht***

Die Uhr schlägt zwölf mal und damit ist die geheimnisvolle Stunde gekommen, in der die Bücher zum Leben erwachen und sich verwandeln. Darauf freuen sie sich jeden Tag.

### ***Gruselbücher: Gespenster heulen durch die Bibliothek***

Der letzte Schlag verhallt und – horch – bei den Gruselbüchern bewegt sich etwas! Die Gespenster steigen aus ihren Büchern, recken und strecken sich, schütteln sich den Staub von ihren Gewändern, klirren mit ihren Ketten, heulen durch die Regale...

Doch da: im Eck bewegt sich etwas (Lehrer) – alle verschwinden sofort wieder in ihren Regalen.

### ***Märchen – Spielen mit Kugeln, hüpfen wie Frösche***

Die Märchen schlafen zwar noch, aber sie träumen schlecht, irgendetwas stört, etwas kleines, hartes, es zwickt und zwackt, sie schlafen unruhig. die erste Prinzessin (*deuten*) wacht auf, steigt aus dem Buch und weckt die anderen. Sie holen ihre goldene Kugel hervor (*pantomimisch zuwerfen*) und spielen mit ihr. Da fällt sie in den Brunnen und alle Prinzessinnen verwandeln sich auf einmal in Frösche, sie hüpfen quakend durch die Bücherei und... wieder zurück ins Regal.

### ***Liebesromane – kuscheln, küssen***

Die Liebesromane werden auch langsam wach, sie kuscheln sich aneinander. Küssen sich da nicht zwei? Ein Liebesroman (*deuten*) ist tieftraurig und schluchzt: er hat sich verliebt, und zwar in ein attraktives schlankes Technikbuch (*deuten*). Er traut sich nicht, es ihm zu sagen. die anderen Liebesromane holen das Technikbuch... und die beiden fallen sich um den Hals und küssen sich (hat noch nie jemand geschafft!). Vor lauter Herzen und Drücken schlafen die Liebesromane wieder in ihrem Regal ein.

### ***Windstoß - alle Bücher fallen raus***

Draußen pfeift der Wind, Sturm kommt auf und - plötzlich weht ein Windstoß ein Fenster auf und bläst alle Bücher aus den Regalen. Sie purzeln in der Bücherei herum...

Da kommt Gott sei Dank der Nachtwächter Paul wieder zurück, macht schnell das Fenster zu und stellt alle Bücher wieder zurück... Dabei schimpft er (vorher

Tipps geben: „Ich bin doch nicht der Büchereinräumer! Dafür werde ich gar nicht bezahlt! So ein Chaos!...“!

### ***Tierbücher – Fledermaus weckt sie***

Der Nachtwächter geht wieder auf seinen Rundgang. Horch? Da drüben hört man etwas! Durch das offene Fenster ist eine Fledermaus herein geflogen – sie setzt sich auf das Regal mit den Tierbüchern und dadurch werden die Tiere darin wach! Sie flattern, hüpfen, grunzen etc. durch den Raum, setzen sich auf die anderen Regale, ärgern die Bücher...bis sie wieder zu ihrem Regal zurückkehren.

### ***Technikbücher – Gewitter kommt, Roboter werden lebendig***

Draußen ist inzwischen ein Gewitter herangekommen: es blitzt und donnert furchterregend und da fährt ein Blitz in die Bücherei ein – in das Regal mit den Technikbüchern! Die Maschinen und Roboter werden zum Leben erweckt, sie quietschen und scheppern und schauen sich steif in der Bücherei um.... doch die Energie reicht nicht für lange, sie bewegen sich langsamer, schließlich haben sie keinen Strom und bleiben so stehen, wie und wo sie gerade sind.

### ***Zauberbücher – verwandeln andere***

Die Hexen in den Zauberbüchern haben dies beobachtet. Sie müssen so laut über die Roboter lachen, dass sie aus dem Regal fallen. Sie tanzen auf dem Besen zwischen den Robotern hindurch. Dann beschließen sie, auch die anderen Bücher zu verwandeln. Jede Hexe geht zu einem Regal (deuten) und sagt einen Zauberspruch.

(Tipps zum Verwandeln: Liebesromane umarmen, Märchen wie Esel iahen oder miauen, Gruselbücher Kopf unterm Arm, Grimassen schneiden, Tierbücher aufeinander legen...).

Danach tanzen sie alle auf ihrem Besen durch die Bücherei...

### ***Nachtwächter kommt***

Doch horch – da geht die Eingangstür – gleich kommt der Nachtwächter Paul wieder, da müssen alle aufgeräumt und geordnet in ihren Regalen sitzen. Paul kommt, er inspiziert die Regale, rückt ein paar Bücher zurecht. Langsam wird es hell – die Nacht der Bücher ist vorbei, jetzt müssen sie wieder still in ihrem Regal hocken.

Aber ihr müsst heute Nacht aufpassen: vielleicht könnt ihr ja sehen, wie die Bücher lebendig werden!

\*\*\*\*\*

Wer will, kann auch vorher die einzelnen Gruppen einstimmen und üben lassen (Bewegen wie ein Roboter, Hexensprüche ausdenken, wer ist welches Tier...).

Das Spiel steht und fällt natürlich mit den Akteuren! Nachtwächter, Liebesroman und Technikbuch sollten keine schüchternen Kinder sein!

Ich schlage mir ca. 3 bis 4 Mal pro Schuljahr mit unterschiedlichen Klassenstufen eine Nacht um die Ohren. Das Nachtwächterspiel wurde vor ca. 7 Jahren konzipiert und wird seitdem bei fast jeder Nacht durchgeführt.

**Karin Wengerter**

Stadtbibliothek Hammelburg

Kirchgasse 4

97762 Hammelburg

Tel.: 09732 / 902129

E-Mail: [karin.wengerter@hammelburg.de](mailto:karin.wengerter@hammelburg.de)