

„Rettet Isabelle - Ein multimediales Höhlenabenteuer“ Mediennacht der Berliner Kinder- und Jugendbibliotheken

Konzept von:

Christiane Kleist-Fiedler (Zentral- und Landesbibliothek Berlin)
Lisa Sawatzky (Stadtbibliothek Charlottenburg-Wilmersdorf, Berlin)
Katrín Seewald (Stadtbibliothek Friedrichshain-Kreuzberg, Berlin)
kleistfiedler@zlb.de ☎ 030 90226 161
Katrínseewald@web.de ☎ 030 2250 2613

Zielgruppe: 9-11 Jahre

Max. Teilnehmerzahl: 20 Kinder

Grundidee

Verschiedene (Stadtteil-) Büchereien beginnen gemeinsam mit einem Wettstreit eine multimediale Mediennacht. Welcher Bibliothek gelingt es am schnellsten „Isabelle“ zu retten, die in einer Steinzeithöhle eingeschlossen ist? Isabelle ist glücklicherweise mit einem Handy mit Internetanschluss ausgestattet.

Literarische Grundlage für diese Idee ist das Buch „Mit Jeans in die Steinzeit“ von Wolfgang Kuhn (dtv junior 70144).

Zu beachten ist:

Da mehrere Bibliotheken an der Mediennacht teilnehmen, brauchen sie eine gemeinsame Startzeit für den Chat. Unser Vorschlag: Beginn der Spielhandlung ist 20 Uhr.

Die Lösungsaufgaben werden von jeder teilnehmenden Bibliothek, je nach deren Medienauswahl, individuell erstellt. Tipps für Medien befinden sich im Anhang. Bei der Anmeldung vermerken, dass die Kinder eine Taschenlampe mitbringen sollen.

Steinzeitfrühstück am Morgen.

Material/ Technische Voraussetzungen

- Mindestens einen Internet-PC und einen PC für CD-ROMs
- Kassettenrekorder
- Feuerstein
- Fell
- Zeichenkohle
- Knochen
- Speer
- Abbildung eines Mammuts
- Jeans
- Keramiktopf
- Feuerholz
- Lederlappen
- Je 5 Bildkarten zur Gruppeneinteilung mit folgenden Motiven: Knochen, Mammut, Stein, Ötzi
- 5 Wortkarten: mit – Jeans – in – die – Steinzeit
- Totenkopf oder Skelett
- Fußabdrücke
- Abbildung einer Höhlenmalerei

- Abbildung von Stalagmiten
- Vorhang oder Kriechtunnel
- Hinweispfeile
- eine selbstbesprochene MC
- Packpapier und Wachsmalstifte

Durchführung

Kinder betreten die Bibliothek durch einen Zeittunnel (Vorhang oder Kriechtunnel) und finden folgende einstimmende steinzeitliche Szene vor: Feuerstelle, Steinzeitrequisiten (Feuerstein, Fell, Zeichenkohle, Knochen, Speer, Abbildung eines Mammuts, Jeans), Keramikgefäß mit Bildkarten, Lederbeutel mit Wortkarten.

Kinder erraten anhand der Requisiten, in welcher Epoche sie sich befinden. Zur Gruppenbildung zieht jedes Kind aus dem Topf eine Bildkarte (4 Gruppen zu 5 Kindern).

Der Lederbeutel wird geöffnet und aus den Wortkarten der Buchtitel gelegt. Vier Gruppenstellvertreter suchen zusammen das Buch aus dem Regal und bringen es zur Feuerstelle.

Der Klappentext wird vorgelesen. Auf der Rückseite befindet sich die e-Mail-Adresse, der in der Höhle eingeschlossenen Isabelle:

isabelle.steinzeit@linomail.de password: hoehle

Kinder rufen e-mail mit folgendem Inhalt ab:

„Wenn ihr mir helfen wollt, gebt folgende Internetadresse ein: <http://www.>“

Treffen aller Beteiligten im Chatroom, in dem sich auch Isabelle befindet (Isabelle wird von einer Berliner Kollegin gespielt).

Isabelle schildert ihre Situation: Auf dem Weg durch die Höhle ist sie vier wichtigen Hinweisen aus der Steinzeit begegnet, hat aber die Reihenfolge vergessen. Appell: Welche Bibliothek schafft es als erste, mir den Weg zu zeigen?

Sie weist darauf hin, ohne einen den Rückweg absichernden Wollfaden in die Höhle gegangen zu sein. Sie bittet die Kinder, ein Wollknäuel zu suchen, das ihnen Hinweise für den Weg aus der Höhle gibt. Mit dem aufgerollten Knäuel sollen die Kinder den aufgemalten steinzeitlichen Pfeilen in der Bibliothek folgen.

Die Pfeile führen zu 4 Briefumschlägen mit Lösungsaufgaben.

Jede Gruppe erhält Fragen, die mit Hilfe von Internet, Büchern und CD-ROMs gelöst werden sowie die Aufgabe, ein Steinzeitmotiv auf Packpapier zu malen (Entstehung eines ‚Höhlenfrieses‘).

Die Aufgaben führen zu folgenden Lösungswörtern: Skelett, Fußabdruck, Höhlenbild, Stalagmit.

Die Gruppen treffen sich an der Feuerstelle, tauschen ihre Lösungswörter aus und suchen in der Bibliothek nach den entsprechenden Gegenständen.

Zurück an der Feuerstelle werden die Kinder gefragt, ob sie ‚Höhlenerfahrung‘ (z.B. Besuch einer Tropfsteinhöhle) haben und was bei der Erforschung einer Höhle zu beachten ist. Hinweis auf Bücher zum Thema (z.B. *Was ist was. Höhlen*).

Gruppenvertreter finden Buch über Höhlen und eine MC. (Inhalt der MC: Überlebender eines Höhlenabenteuers erzählt seine Geschichte, in der die

gefundenen Gegenstände auftauchen und die ihm den Weg durch die Höhle gewiesen haben.)

Kinder sollen die Reihenfolge der auf der MC genannten Gegenstände rekonstruieren und an Isabelle im Chatroom weitergeben.

Folgende Reihenfolge muss auf der Kasette eingehalten werden: Skelett, Stalagmit, Höhlenbild, Fußspur.

Chat mit Isabelle. Sie sagt, sie werde sich melden, sobald sie den Weg ins Freie gefunden habe und mitteilen, welche Bibliothek ihr zuerst den Weg gewiesen hat.

Pause

Ende:

Sollten die Kinder nicht in der Bibliothek übernachten, finden sie nach einer Pause Isabelles Mail von ihrem nun glücklich beendeten Höhlenabenteuer. Bei einer Übernachtung bietet es sich an, die Mail am nächsten Morgen am PC aufzurufen.

Medien-Tipps

<http://www.geschichtsunterricht-online.de/steinzeit.htm> (echte Fundgrube mit weiterführenden Links)

Peter Lustig: Löwenzahn. Peter entdeckt die Steinzeit. Löwenzahn - Gucken. Hören. Klicken. € 16.-

Löwenzahn Nr. 4. Geschichten aus Natur, Umwelt und Technik. München: Terzio 2000. € 26.- (u.a. enthält die CD-ROM viele nützliche Infos zur Steinzeit)

Baumann, Franz: Mit Mammut nach Neandertal. Kinder spielen Steinzeit. Ökotopia Verlag 1995. 18,40 Euro.

Steinzeit-Quiz "Wer wird Millionär"

(Fragen können auf Karten geschrieben werden)

Wie hieß das erste Werkzeug der Steinzeitmenschen?

- A Speer
- B Faustkeil *
- C Pfeil und Bogen

Kann es sein, dass ein Mensch jemals einem Dinosaurier begegnet ist?

- A Ja
- B Noch nicht erforscht
- C nein *

Woraus fertigten die Urmenschen Kleidungsstücke in kälteren Gegenden?

- A Leinen
- B Baumwolle
- C Felle *

Wie groß war das Gehirn eines Dinosauriers?

- A wie eine Walnuß *
- B wie eine Stecknadel
- C wie ein Fußball

Gehören Saurier zu den:

- A Säugetieren
- B Amphibien
- C Reptilien *

Welches war der größte Fleischfresser aller Zeiten?

- A Mammut
- B Tyrannosaurus *
- C Flugsaurier

Woher bekamen die Urmenschen das Feuer?

- A Gewitter *
- B Tieren
- C Vulkanen

Welches Tier wird heute so groß wie ein Riesendinosaurier?

- A Giraffe
- B Elefant
- C Blauwal *

Welche Lebewesen entwickelten sich zuerst?

- A Pflanzen *
- B Tiere

Wie hoch war ein Tyrannosaurus Rex, wenn er aufrecht ging?

- A 3 m
- B 6 m *
- C 9 m