Der Bücherdieb in der Bibliothek

Der Bücher-Seriendieb hat wieder zugeschlagen. Werdet zu Detektiv:innen und helft Prof. Dr. Kuckuck die Bücher wiederzufinden.

Empfohlen für Kinder im Grundschulalter.

Der Actionbound kann in einer Gruppe von mindestens drei Kindern oder mit mehreren Gruppen gespielt werden. In einer Gruppe sind idealerweise nicht mehr als sechs Kinder.

Übersicht Ablauf

- Begrüßung und Erklärung des Actionbounds. Eventuell gemeinsam die App aufs Smartphone laden.
- Gruppen einteilen. Jede Gruppe erhält eine andere Farbe genannt: Gruppe blau, Gruppe grün…
- Die Kinder beginnen den Actionbound
- Sobald sie den Detektivkoffer gefunden haben, werden sie aufgefordert, die Detektivausweise auszufüllen. Wenn Zeit dafür ist, können die Kinder mit Stempelfarbe ihre Fingerabdrücke auf die Ausweise drücken.
- Während des Bounds müssen die Kinder verschiedene Medien finden, QR-Codes scannen, Fragen beantworten und Zeuginnen befragen.
- Am Ende finden die Kinder die Kiste mit Büchern. Eines davon kann noch vorgelesen werden, wenn Zeit bleibt.
- Verabschiedung
- Die Gesamtdauer ist sehr variabel zwischen einer und zwei Stunden selbst zu gestalten, je nachdem, wie schwierig die Verstecke für den Detektivkoffer, die Kiste oder das rote Kuvert gewählt sind und wie viel man selbst Hinweise gibt. Auch die Zeuginnenbefragungen können die Zeuginnen in die Länge ziehen, indem sie die Kinder nach ihren Lieblingsbüchern bzw. liebstes Brettspiel fragen… Liest man im

Anschluss noch „Henri, der Bücherdieb“ vor, kann man bei den Leselisten von Henri die Kinder auch mitraten lassen.

Benötigtes Material und Vorbereitung

- Pro Gruppe ein **Tablet oder Smartphone mit der Actionbound-App** (gratis). Eventuell haben auch die Kinder selber zumindest ein Smartphone pro Gruppe mit.
- **Detektivausweise** in der Anzahl der Kinder (siehe Vorlage detektivausweis.pdf): ausdrucken.
- **Detektivkoffer** (Handarbeitskoffer oder kleiner Trolly oder aus einer Schuhschachtel einen Koffer basteln).
- Der Koffer wird mit folgenden Utensilien gefüllt: pro Gruppe eine **Lupe , Detektivausweise, Stifte** (pro Kind einer). Wenn die Kinder ihre Fingerabdrücke auf die Detektivausweise drücken sollen, muss auch ein **Stempelkissen** bereitliegen (aber nicht in den Koffer geben, der Gegenstand ist bei der Multiple Choice Frage nicht angeführt!)
- Koffer in der Bibliothek verstecken oder aufstellen (je nach Schwierigkeitsgrad)
- Pro Gruppe drei Medien auswählen: Medium 1: ein **Kindersachbuch**,
  Medium 2 ein **Brettspiel** und
  Medium 3 ein **Krimi.**
- Pro Gruppe den QR-Code tatort.png im Kindersachbuch verstecken. Jede Gruppe sollte eine andere Gruppenfarbe haben. Die Kindersachbücher (Buch 1) werden farblich mit den Gruppenfarben markiert und im Kindersachbuchbereich an etwas unterschiedlichen Stellen versteckt, damit die Gruppen nicht alle an derselben Stelle suchen müssen. Die Brettspiele und die Krimis werden dann von den Zeuginnen genannt (siehe nächster Punkt).
- Außerdem sollte in der Nähe des versteckten Buches im Kindersachbuchbereich auch eine Schmöker-Ecke eingerichtet werden, z.B. mit **Kissen oder einem Sitzsack** am Boden.
- Am Boden **Papierschnipsel** verteilen (am besten bedrucktes Papier von einer Zeitung oder einem Flohmarkt-Buch). Und eine **Pinzette** und eine **Papiertüte** im Kindersachbuchbereich bereitlegen.
- Medium 2: im Brettspielbereich: pro Gruppe ein Brettspiel, das die Zeugin 1 nennt, so aufstellen, dass es nicht allzu schwer zu finden ist. (Falls es in der Bibliothek keine Brettspiele gibt, sagt die Zeugin zwar als Antwort auf die Frage, was sie gerne in ihrer Freizeit macht: „Brettspiele spielen“, erklärt dann aber, dass es in der Bücherei zwar

keine Brettspiele gibt, dafür aber etwas anderes: Tonie, Zeitschrift, CD, Comic…und nennt jeder Gruppe einen Titel, den die Kinder suchen und zur Zeugin 1 bringen müssen.)

- Buch 3: pro Gruppe ein Krimi im Belletristikbereich, der von der Zeugin 2 genannt wird. Ältere Kinder können die Krimis direkt im Regal suchen. Die Zeugin 2 erklärt dazu, wie die Aufstellung funktioniert und dass die Bücher nach dem Nachnamen der Autorin oder des Autors geordnet in den Regalen zu finden sind.
- Während des Bounds müssen die Kinder, wie oben erwähnt, Zeuginnen befragen. Die Zeuginnen brauchen Bibliotheksausweise (bibliotheksausweise.pdf), die die Kinder scannen können. Die erste Zeugin ist eine Bibliothekarin aus dem Team, die bei der Ausleihe bereit sitzt. Sie wird unter anderem nach ihrer liebsten Freizeitbeschäftigung gefragt und muss mit „Brettspiele spielen“ antworten. Achtung, die Antwort muss genau so eingegeben werden! Nachdem die Kinder die Antwort in den Bound eingegeben haben, nennt sie jeder Gruppe ein Brettspiel, das in der Bibliothek vorhanden ist. Am besten man macht sich eine Notiz, welche Gruppe welches Spiel suchen muss, da es sein kann, dass mehrere Gruppen gleichzeitig bei der Zeugin eintreffen. Die Kinder müssen ihr das Spiel bringen.

- Die zweite Zeugin hält sich bei den Romanen für Erwachsene auf. Sie antwortet auf die Frage, welche Bücher sie gerne liest mit „Krimis“. Auch hier ist die genaue Antwort notwendig! Nachdem die Kinder die richtige Antwort in den Bound eingegeben haben, sagt sie jeder Gruppe einen anderen Krimi-Titel. Auch hier sind Notizen wieder hilfreich. Die Kinder müssen ihr den Krimi bringen.

- Der dritte Zeuge ist ein **Stoffhase**. Er wird bei den Bilderbüchern platziert, je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger versteckt. (Achtung: andere Stofftiere sollten während des Spiels aus der Bücherei entfernt werden, um nicht für Verwirrung zu sorgen). Nachdem alle Gruppen den Hasen gefunden haben, lässt man ihn unauffällig verschwinden und legt stattdessen den Papier-Hasen mit QR-Code an die Stelle, wo der Hase war: hase_qrcode.pdf.
- Von der Bilderbuchecke aus werden Pfeile angebracht, die zu einem Versteck führen, wo eine Karotte versteckt ist. Pro

Gruppe haben die Pfeile eine andere Farbe, jede Gruppe folgt also nur den Pfeilen ihrer Farbe in möglichst verschiedene Richtungen, damit sich die Gruppen nicht im Weg stehen. Pfeil.png ist ein weißer Pfeil, der auf farbigem Papier ausgedruckt werden kann. Um es schwieriger zu machen, können die Pfeile in größeren Abständen angebracht werden. Eventuell den letzten Pfeil etwas größer ausdrucken oder mit „Ziel“ beschriften. Am Ende der Pfeilhinweise wird jeweils eine Karotte versteckt, an der ein QR-Code befestigt ist (qrcode_karotte.png). Das muss keine richtige Karotte sein, man kann auch einfach ein Bild von einer Karotte nehmen. Es müssen also so viele **Karotten** in der Bibliothek versteckt werden, wie es Gruppen gibt.

- Beim nächsten Hinweis wird nach der Autorin von **„Pippi Langstrumpf“** gefragt. Entweder die Kinder wissen die Antwort, oder sie müssen in der Bibliothek danach suchen. Bei der Eingabe einer falschen Antwort kommt zunächst der Tipp, dass die Kinder im Kinderbuchbereich suchen sollen. Der zweite Tipp verrät, dass der Nachname der Autorin mit L beginnt. Das Buch muss also im Kinderbuchbereich unter L zu finden sein, damit die Kinder dort nachsehen können.
- Danach gibt es einen Hinweis auf einen QR-Code (qrcode_fenster), der vorher bei einem Fenster versteckt werden muss.
- Beim letzten Hinweis ist ein Lösungswort zusammenzustellen. Dafür lupen.pdf ausdrucken und die Lupen einzeln ausschneiden, in ein **rotes Kuvert** stecken und bei der Ausleihe auflegen. Das Lösungswort lautet „Kiste“.
- Bei der Vorbereitung muss also eine **Kiste mit ein paar Büchern** in der Bücherei versteckt werden. Im Idealfall ist **„Gesucht! Henri, der Bücherdieb“ von Emily MacKenzie** (Lingen Verlag) eines davon. Dann kann man es als Abschluss noch vorlesen. Es geht aber natürlich auch jede andere Geschichte, zum Beispiel „Nelli Spürnase und die verschwundenen Bücher“ von Julia Donaldson und Sara Ogilvie oder „Pippilothek???“ von Lorenz Pauli und Kathrin Schärer.