

EINE SPANNENDE SCHNITZELJAGD
DURCH DIE BÜCHEREI!

DIE MAGISCHE BIBLIOTHEK DER BUKS

VERANSTALTUNGSDIEE
mit kniffligen Rätseln zum Download

PLANET!

SCHNITZELJAGD DURCH DIE BÜCHEREI!

Mit dieser Anleitungsbroschüre könnt ihr ganz einfach eure eigene Schnitzeljagd durch die Bücherei auf die Beine stellen.

Die Veranstaltung richtet sich an Kinder von 8 bis 12 Jahren. Ihr habt dabei mehrere Möglichkeiten. Entweder ihr lasst die Kinder alleine rätseln oder ihr veranstaltet eine große Schnitzeljagd und teilt die Kinder in Gruppen ein. Auch der Raum ist euch überlassen: Ihr könnt einen Veranstaltungsraum nutzen, den Kinderbereich oder die ganze Bücherei.



ALS MATERIAL STEHT EUCH ZUR VERFÜGUNG:

- Diese Anleitungsbroschüre
- Material für die verschiedenen Stationen
- Urkunde
- Veranstaltungsankündigung





CHECKLISTE FÜR DIE ORGANISATION

7 WOCHEN VOR DER PARTY

- Veranstaltungsplakat aufhängen und Werbung starten
- Anmeldungen entgegennehmen
- Sind die Bücher für die Vorleseaktion im Bestand?

2 WOCHEN VOR DER PARTY

- **Medienausstellung rund um die Buks aufbauen**
- **Materialien für die Schnitzeljagd vorbereiten**
 - Vorlagen ausdrucken und vorbereiten
 - Puzzle ausschneiden
 - Caesar-Scheiben basteln
 - Tipps und Lösungskarten ausschneiden
 - ggf. Box und Zahlenschloss besorgen
 - Urkunden ausdrucken
- **Material für den kreativen Abschluss vorbereiten**
 - Stifte und Papier besorgen
- **Ggf. Deko organisieren**

AM TAG DER PARTY

- Fotokamera aufladen
- Veranstaltungsbereich mit verschiedenen Stationen aufbauen
- Ggf. Technik vorbereiten

DER ABLAUF

1. VORBEREITUNG

Richtet euren Veranstaltungsbereich ein. Hängt die Wegweiser und den kleinen Funken auf und bereitet die verschiedenen Stationen vor.

2. EINSTIMMUNG

Die Kinder kommen an. Lest zur Einstimmung ein paar Abschnitte aus dem Buch vor. Gebt den Kindern eine Zusammenfassung der Geschichte. Was ist die Aufgabe der Buks? Wer sind die vier abenteuerlustigen Menschenkinder? Wie heißt ihre gemeine Klassenkameradin und welche Funktion hat deren Mutter?

3. SCHNITZELJAGD DURCH DIE BÜCHEREI

An verschiedenen Stationen rätseln die Kinder um die Wette. Welches Team findet zuerst den Weg in die alte Villa? Ladet euch dazu das ausführliche Materialien-Paket herunter.

4. KREATIVER ABSCHLUSS

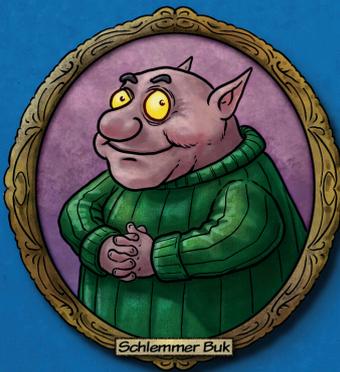
Nach der Schnitzeljagd versammeln sich die Kinder wieder und es wird kreativ! Falls einige Teams deutlich schneller fertig sind, können diese auch direkt anfangen. Zum Abschluss findet dann eine kleine gemeinsame Fragerunde statt.



UNSER TIPP

Die Schnitzeljagd kann als Veranstaltung mit mehreren Kindern gespielt werden. Teilt die Kinder dazu in Gruppen ein. Es ist aber auch möglich, die Schnitzeljagd öffentlich in der Bücherei aufzubauen. Dazu bereitet ihr die Materialien vor und jeder der möchte, darf mitmachen. Die Urkunde gibt es dann mit dem richtigen Code bei den MitarbeiterInnen.

DIE BUKS





SCHNITZELJAGD

DURCH DIE BÜCHEREI

Die Schnitzeljagd besteht insgesamt aus sechs verschiedenen Aufgaben, die der Reihe nach gelöst werden müssen. Verteilt die Stationen nach Möglichkeit in der gesamten Bücherei, das sorgt für etwas mehr Action! Ihr könnt zur Orientierung die gestalteten Wegweiser nutzen. Es ist aber auch möglich, die Schnitzeljagd in einem Veranstaltungsraum durchzuführen. Richtet dafür auf Tischen oder bestimmten Bereichen die verschiedenen Stationen ein.

Für einige Stationen gibt es einen Tipp sowie eine Lösungskarte. Am Schluss gewinnt das schnellste Team – aber Achtung: für jeden Tipp werden fünf Minuten, für jede Lösungskarte zehn Minuten auf die Zeit angerechnet. Am besten lasst ihr gut sichtbar eine Stoppuhr mitlaufen. Das erhöht die Spannung!

WORUM GEHT ES?

Die Buks – das sind Buchschutzgeister, die versteckt in einer alten Villa leben. Ihre Aufgabe ist es, die Bücher ihrer Bibliothek zu bewahren, die es in der normalen Welt nicht mehr gibt. Allerdings sind die verbliebenen Bücher in großer Gefahr, sie sind von einer scheinbar unheilbaren Krankheit befallen. Als das Verrückte Orakel prophezeit, dass Menschenkinder die Rettung bringen werden, staunen die Buks nicht schlecht. Und tatsächlich tauchen Finn, Nola, Mira und Thommy in der magischen Bibliothek auf.

Die Kinder sind fasziniert von den Buks und ihrer geheimen Bibliothek, denn sie kennen keine Bücher. Und das soll unter allen Umständen so bleiben, zumindest wenn es nach der bösen Ministerin geht. Diese hat bereits Verdacht geschöpft und ist Finn, Nola, Mira und Thommy dicht auf den Fersen. Sie darf die Buks und ihre Bücherei auf keinen Fall entdecken!

Nur die Kinder können die Buks jetzt noch retten. Dafür müssen sie verschiedene Hürden überwinden – und das möglichst schnell!



ÜBERSICHT STATIONEN

PUZZLE:

Die Kinder setzen ein Puzzle zusammen und erfahren dadurch die erste Station

AM WASSERGRABEN:

Die Kinder lösen ein Kreuzworträtsel und erhalten einen Lösungssatz. Durch diesen erfahren sie die nächste Station sowie die „Vier“, die sie für das Einstellen der Caesar-Scheibe benötigen.

AM DORNENBUSCH:

Mit der Caesar-Scheibe wird eine Geheimbotschaft entschlüsselt, die den Hinweis gibt, dass es am Gittertor weitergeht.

AM GITTERTOR:

Wortsuchrätsel, die Kinder suchen aus dem Gitterraster die Worte zusammen und müssen sie in richtiger Reihenfolge in die dazugehörige Botschaft einsetzen. Darin folgt der nächste Hinweis: Folgt dem kleinen Funken.

DER WILDE GARTEN:

Die Kinder folgen dem kleinen Funken durch die Bücherei und finden am Ende eine letzte Aufgabe sowie ggf. eine Box mit Zahlenschloss. Alternativ gibt es nur eine Box bei den Mitarbeitenden.

ALTE VILLA:

Mit Hilfe des Morsecodes entschlüsseln die Kinder den vierstelligen Zahlencode für das Schloss. Dann haben sie es geschafft – die Buks wurden rechtzeitig gewarnt!
In der Box befindet sich für jeden Teilnehmer eine Urkunde.



JETZT WIRD GESPIELT

1. PUZZLE

Die Buks brauchen eure Hilfe! Doch wo und wie geht es los?
Löst das Puzzle und ihr erfahrt mehr.

IHR BENÖTIGT JE TEAM:

- × Einleitung
- × Puzzle

ABLAUF:

Die Einleitung könnt ihr entweder gemeinsam in der großen Runde besprechen oder ihr gebt jedem Team eine eigene Vorlage. Jedes Team bekommt ein Puzzle. Die Kinder lösen das Puzzle und finden darauf eine Karte der Umgebung. Markiert ist die nächste Station, der Wassergraben.

2. DER WASSERGRABEN

Ein breiter Wassergraben versperrt euch den Weg, oh nein!
Löst das Rätsel, um über den Wassergraben zu gelangen und findet heraus, wo es weitergeht.

IHR BENÖTIGT JE TEAM:

- × Kreuzworträtsel
- × Tipp und Lösungskarte in einem Umschlag

ABLAUF:

Die Kinder lösen das Kreuzworträtsel und erfahren, dass es am Dornenbusch weitergeht. Bei Bedarf können die Kinder einen Tipp oder die Lösungskarte ziehen. Diese steckt ihr am besten in zwei Umschläge, beschriftet sie und legt sie jeweils mit dem Rätsel aus. Auf den Umschlag könnt ihr zudem den kleinen Funken von Aufgabe 5 kleben, er ist der Helfer durch das Spiel.

3. AM DORNENBUSCH

Geschafft, ihr seid am Dornenbusch! Es scheint, als hat euch jemand eine Nachricht hinterlassen. Finn, Nola, Thommy und Mira sind echte Abenteurer – und kennen sich super mit Geheimschriften aus. Ihr auch?

IHR BENÖTIGT JE TEAM:

- ✗ gebastelte Caesar-Scheibe
- ✗ Verschlüsselte Geheimbotschaft
- ✗ Tipp und Lösungskarte in einem Umschlag

ABLAUF:

Mit der Info aus dem Kreuzworträtsel lässt sich die Caesar-Scheibe einstellen und die Geheimbotschaft entschlüsseln. Diese gibt den nächsten Hinweis: Weiter geht's am Gittertor.

4. DAS GITTERTOR

Ihr steht vor dem großen Gittertor. Bestimmt drei Meter hoch ragt es vor euch in die Luft, oben gekrönt von spitzen, rostig aussehenden Dornen. Hinter dem Tor seht ihr einen Weg aus Steinplatten. Vielleicht kann euch das Verrückte Orakel helfen. Löst das Rätsel und seht, wie es weitergeht!

IHR BENÖTIGT JE TEAM:

- ✗ Wortsuchrätsel und Botschaft
- ✗ Tipp und Lösungskarte in einem Umschlag

ABLAUF:

Die Kinder suchen im Buchstabengitter alle Wörter und setzen sie in die Botschaft ein. Diese enthüllt, dass die Kindern dem Funken folgen sollen. Der führt sie dann zur finalen Aufgabe.

DER WILDE GARTEN

Ihr habt es bald geschafft! Die vorherige Aufgabe hat euch eine wichtige Info gegeben. Beeilt euch und folgt dem kleinen Funken! Wo führt er euch hin?

IHR BENÖTIGT JE TEAM:

- ✘ Kleine Funken (ausgeschnitten), so viele wie nötig

ABLAUF:

Diese Aufgabe schließt direkt an die vorherige an, es gibt keine eigene Station. Die Kinder folgen dem kleinen Funken durch die Bücherei und entdecken eine Box mit Zahlenschloss sowie das letzte Rätsel.

DIE ALTE VILLA

Juchhu, ihr habt die alte Villa gefunden! Doch nun steht ihr vor der massiven Eingangstür. Ihr benötigt einen Code, könnt ihr ihn entziffern?

IHR BENÖTIGT JE TEAM:

- ✘ Box mit Zahlenschloss
- ✘ Morsecode-Vorlage
- ✘ Morsecode-Botschaft

ABLAUF:

Die Kinder haben die Box gefunden. Daneben liegt das letzte Rätsel. Mithilfe der Vorlage wird der Morsecode entschlüsselt und die Kinder erhalten einen 4-stelligen Code. Mit diesem lässt sich die Box öffnen – die Kinder haben es geschafft! In der Box liegt für jedes Teammitglied eine Urkunde.

ALTERNATIVE:

Falls ihr nicht genug Boxen/Schachteln und Zahlenschlösser habt, könnt ihr auch nur die Rätsel auslegen. Ihr bereitet eine Box vor und behaltet diese bei euch. Die Kinder kommen mit dem Code zu euch und ihr verschließt die Box nach jedem Team wieder. So bleibt es für alle spannend.



KREATIVER ABSCHLUSS

ZUM ABSCHLUSS

Lasst die Veranstaltung mit einer gemeinsamen Abschlussrunde ausklingen. In welches Buch würden die Kinder gerne mal eintauchen? Welche Dinge würden sie gerne aus einem Buch „herausbuksen“? Wie sieht ihr persönlicher Buk aus?

thienemann
verlage

www.thienemann.de