

Auf der Suche nach dem verschwundenen Buch



Wo steckt es bloß? Das allerliebste Lieblingsbuch der Bibliothekarin ist verschwunden. Das Tintenpfötchen hat es versteckt. Werdet zu Spürnasen und helft der Bibliothekarin, das verschwundene Buch zu finden.

Empfohlen für Kinder im Grundschulalter zwischen 8 und 10 Jahren.

Der Actionbound kann als Einzelbound oder in einer Gruppe gespielt werden. In einer Gruppe sind idealerweise nicht mehr als sechs bis

maximal zehn Kinder.

Übersicht Ablauf

- Begrüßung und Erklärung des Actionbounds. Eventuell gemeinsam die App aufs Smartphone oder Tablet laden.
- Die Kinder beginnen den Actionbound, indem sie den QR-Quode auf dem Startguide scannen (auf-der-suche-nach-dem-verschwundenen-buch_startguide.pdf)
- Während des Bounds müssen die Kinder verschiedene Medien finden, QR-Codes scannen, Rätsel lösen und so die fünf Buchstaben von Tintenpfötchens Namen finden (FAUXI).
- Mit dem Namen lässt sich die Kiste mit dem verschwundenen Lieblingsbuch der Bibliothekarin öffnen (fünfstelliges Buchstabenschloss optional). Als Belohnung können auch Schokomünzen oder andere Süßigkeiten in der Kiste sein. Wenn noch Zeit bleibt, wird natürlich noch aus dem Lieblingsbuch vorgelesen.
- Verabschiedung
- Die Gesamtdauer ist sehr variabel zwischen einer und zwei Stunden selbst zu gestalten, je nachdem, wie schwierig die Verstecke für die Hinweise und die Kiste gewählt sind und wie viel man selbst die Gruppen unterstützt. Auch die Lesechallenge, wo die Kinder gegeneinander antreten, ist je nach Lesefertigkeit unterschiedlich lange. Können die Kinder sehr gut lesen, könnte man eventuell schwierige Wörter buchstabieren lassen oder einen Text rückwärts lesen lassen.

Benötigtes Material und Vorbereitung

- Folgende Medien werden benötigt:
 - Beliebiges Märchenbuch
 - Margit Auer, Voller Löcher! (Die Schule der magischen Tiere Band 2). + Band 1, damit die Kinder die Antworten zu den Fragen nachschlagen können, falls sie sie nicht wissen.
 - Astrid Lindgren, Pippi Langstrumpf Band 1 oder Gesamtausgabe. Es geht um die Geschichte „Pippi Langstrumpf sitzt auf dem Gartenzaun und klettert in den hohlen Baum“.
 - Joanne K. Rowling, Harry Potter und der Stein der Weisen. (Harry Potter, Band 1).
 - Paul Maar, Sams im Glück (Das Sams, Band 7). Oetinger, 2011. ISBN: 978-3-7891-4290-1
 - Brettspiel Obstgarten
 - Ein beliebiger Band der Asterix-Comics
 - Jeff, Kinney, Keine Panik (Gregs Tagebuch Band 6). Baumhaus Verlag, 2014. ISBN: 978-3-8339-3637-1. Es geht auch eine andere Ausgabe, dann ist allerdings der SZWB-Code anzupassen.
 - Ein blauer Roman, der unter Z steht. Ich habe Inge Zinßer, Das kleine Seelencafé verwendet. Auch dieses Buch lässt sich austauschen, dann sind die Hinweise im Angelspiel allerdings anzupassen.
 - Ein beliebiges Buch mit einem Eisbären auf dem Cover (z.B. Kleiner Eisbär Lars-Bilderbücher)
- Folgende Materialien werden benötigt:
 - Pro Gruppe ein Tablet oder Smartphone mit der Actionbound-App (gratis). Der Actionbound ist am besten am Tablet zu spielen, weil dort der Bildschirm größer ist. Er funktioniert aber genauso am Smartphone.
 - Ein Buchstabenschloss (optional). Alternativ kann es auch genügen, dass der Name des Tintenpfötchens als Lösungswort in der Actionbound-App eingegeben wird.
 - Geheimstifte mit UV-Licht (z.B. von Amazon) in Gruppenstärke.
 - 3 Kisten: zwei für die Ausrüstung bzw, für den Hinweis zum Zahnradrätsel (es gehen auch Schuhkartons oder Handarbeitskoffer...) und eine, die sich mit dem Buchstabenschloss verschließen lässt (optional) für das versteckte Geheimbuch.
 - Papier (für Notizen der Kinder)
 - Stifte in Gruppenstärke (am besten schwarze Filzstifte oder Buntstifte)
 - Wassersprühflasche



- Für die Angel: Stab oder Ast, Schnur, Magnet. Oder eine Angel aus einem Magnetangelspiel.
- 15 Beilagscheiben oder Büroklammern
- Stanleymesser oder Cutter
- Optional als Belohnung: Schokogoldmünzen oder andere Süßigkeiten oder Lesezeichen...
- Unterlagen ausdrucken: auf-der-suche-nach-dem-verschwundenen-buch_startguide.pdf, asterix_geheimcodes.pdf, gitterraetsel.pdf (in Gruppenstärke), angelspiel.pdf, drehscheiben.pdf, kinderfiguren_raetsel.pdf, loesungsblatt_name.pdf (in Gruppenstärke), qr_code_malen.pdf (in Gruppenstärke), SZWB_code.pdf (in Gruppenstärke), zahnradraetsel.pdf (in Gruppenstärke), hinweis_zahnradraetsel.pdf, qr_codes_medien.pdf
- drehscheiben.pdf: Die Drehscheiben ausschneiden, in der Mitte ein Loch bohren und jeweils eine große und eine kleine Scheibe mit einer Musterklammer zusammenklammern. Die Drehscheiben sollen in Gruppenstärke vorhanden sein.
- Kiste mit den Geheimstiften, der Sprühflasche, den normalen Stiften, Papier, den Lösungsblättern für Tintenpfötchens Namen und den Drehscheiben füllen und bei den Bilderbüchern verstecken.
- qr_codes_medien.pdf: Die QR-Codes ausschneiden und auf den genannten Medien mit Klebestreifen anbringen (außer den QR-Code zum Ausmalen, der ist nur als Hilfe gedacht, falls die QR-Codes, die die Kinder ausmalen, nicht funktioniert)
- gitterraetsel.pdf: im Märchenbuch verstecken.
- qr_code_malen.pdf: im blauen Roman verstecken.
- kinderfiguren_raetsel im Brettspiel Obstgarten verstecken.
- zahnradraetsel.pdf im Band 2 der Schule der magischen Tiere verstecken (Voller Löcher!)
- asterix_geheimcodes.pdf im Asterix-Comic verstecken.
- SZWB_raetsel.pdf in Gregs Tagebuch 6 verstecken (Keine Panik)
- Die Medien mit QR-Code bzw. den Roman mit den Ausmal-QR-Codes wieder normal in die Regale einräumen.
- hinweis_zahnradraetsel.pdf: die Buchstaben bilden das Wort EISBÄR. Sie werden einzeln ausgeschnitten und in eine der Kisten gegeben. In die Innenseite des Deckels der Kiste schreibt man „Der _ _ _ _ _ hilft dir!“. Die Kiste wird bei der Ausleihe versteckt.
- Eisbärenbuch-Hinweise: Man braucht 2 Blatt Papier. Eines macht man nass, das zweite trockene Blatt legt man darüber und schreibt auf das trockene Blatt Papier mit Kuli das Wort „Buchstabe“. Der Text ist auf dem nassen Papier lesbar, aber nur, solange es nass ist. Wenn das Papier trocken ist, verschwindet die Schrift. Sie wird erst wieder lesbar, wenn man das Papier wieder mit der Sprühflasche nass macht. In eine Ecke der getrockneten Geheimbotschaft malt man ein Sprühflaschensymbol.



Der Hinweis wird im Eisbärenbuch versteckt. Das Eisbärenbuch wird frontal in einem Regal aufgestellt, damit die Kinder den Eisbären sehen können.

- In „Harry Potter und der Stein der Weisen“ werden auf Seite 99 Buchstaben mit einem UV-Geheimstift angemalt, sodass sie hintereinander gelesen „Sams im Glück“ ergeben. Die Wörter „im“ und „Glück“ sind auf Seite 99 zu finden, die Buchstaben für den Sams zeichnet man davor einzeln in verschiedenen Wörtern an. Das Buch wieder ins Regal stellen.
- Im Buch „Sams im Glück“ auf den Seiten 196 und 197 folgende Zahlen mit dem UV-Geheimstift anmalen: zwei, eins (in meinst), elf, vier, acht (in macht oder Nacht), zwölf, neun. (Ergibt zusammen 47, das ist der gesuchte zweistellige Code)
- angelspiel.pdf: Aus dem Stab, der Schnur und dem Magneten eine Magnetangel basteln. Die Hinweise ausschneiden, zusammenrollen und in Beilagscheiben stecken oder gefaltet mit Büroklammer versehen. In der angelspiel.pdf sind vier Hinweise und 11 Nieten. Die Zettel sollten insgesamt so viele sein, dass jedes Kind drei Zettel angeln kann, also eventuell mehr Nieten produzieren oder auch noch den Namen der/des Autor:in oder das Regal (z.B. drittes Regal von unten...) nennen. Das Buch lässt sich gut an den Bestand der Bibliothek anpassen, einfach ein Buch in einer kräftigen Farbe auswählen und die Hinweise anpassen (die können auch einfach mit der Hand auf Zettel geschrieben werden...). Die Hinweise in eine große Schüssel oder einen Korb geben oder auf ein Tuch am Boden legen und die Angel dazulegen. Das Angelspiel kann an einer beliebigen Stelle in der Bücherei vorbereitet werden. Durch die geangelten Hinweise finden die Kinder den Roman, in dem die QR-Codes zum Ausmalen stecken. Durch die richtigen Antworten auf das Vornamen-Quiz erfahren die Kinder, welche Zahlenfelder ausgemalt werden müssen, damit der QR-Code funktioniert.
- Die Kiste mit dem Lieblingsbuch und eventuell Schokogoldmünzen oder anderen Süßigkeiten oder Lesezeichen als Belohnung füllen und optional mit dem Buchstabenschloss verschließen. Das Buchstabenschloss wird mit dem Code FAUXI eingestellt. Die Kiste wird außerhalb der Bibliothek (im Vorraum, im WC, im Stiegenhaus, im Büro...) versteckt.
- Für das Pippi-Langstrumpf Buch wird eine Papierschablone hergestellt, sodass als Lösungswort „Obstgarten“ erscheint. Die Wörter „Obst“ und „Garten“ sind je nach Ausgabe auf einer anderen Seite in der Geschichte „Pippi sitzt auf dem Gartenzaun und klettert in den hohlen Baum“ zu finden (zwischen Seite 54 und Seite 59). Mit einem Stanleymesser oder Cutter schneidet man an der Stelle der Wörter viereckige Löcher aus. Legt man die Schablone genau auf die Seite, kann man dann die Wörter „Obst“ und „Garten“ lesen. In die Ecke der Schablone schreibt man die Seitenzahl als Hinweis, wo die Schablone passt.
- kinderfiguren_raetsel.pdf: Lösung: Die Kinderfiguren werden alphabetisch geordnet und gezählt. Asterix: 1, Findus: 5, Hotzenplotz: 4, Sams: 7. Das ergibt den Code 1547.

- drehscheiben.pdf: Die Drehscheibe muss so eingestellt werden, dass das blaue x der kleineren Scheibe auf das rote A der äußeren großen Scheibe passt. Danach werden die inneren Buchstaben gegen die äußeren Buchstaben ausgetauscht und man erhält so die Lösung „Keine Panik“. S=K, C=E, R=I, N=N, V=P, X=A
- SZWB_code.pdf: Der Code zeigt die Seite, die Zeile, das Wort und den Buchstaben an. SZWB 4551 bedeutet z.B. Seite 4, fünfte Zeile, fünftes Wort in der fünften Zeile, erster Buchstabe des fünften Wortes = M. Bitte vorher kontrollieren. Falls ihr eine andere Ausgabe (z.B. das Taschenbuch) verwendet, gehören die Codes eventuell angepasst. Es ergeben sich so die Wörter MISTE, FREI, BUCH und NAMEN. Wenn man mehrere Ausgaben von „Keine Panik“ hat, können mehrere Kinder z.B. im Team arbeiten: Eine:r sagt den Code an, der/die andere sucht im Buch. Wenn nur ein Buch vorhanden ist, kommt beim Vorlesen und Raussuchen bei jedem Wort ein anderes Kind dran.
- Die Kinder tragen die erspielten Lösungsbuchstaben von Tintenpfötchens Namen am Lösungsblatt nach und nach ein. Dadurch ergibt sich der Name FAUXI, der das Buchstabenschloss öffnet. Das Lieblingsbuch ist befreit!
- Im Anschluss kann noch eine Geschichte aus dem Lieblingsbuch vorgelesen werden.