

# Eine apokalyptische Lesenacht in Oranienburg

Wie 30 Kinder in der Stadtbibliothek die Welt retteten

**Haben Sie in Ihrer Öffentlichen Bibliothek schon einmal – innerhalb einer Nacht – einen Weltuntergang verhindert? 30 Oranienburger Kinder wurden am 19. Oktober 2019 damit konfrontiert.**

Ein fiktiver, nervöser ESA-Professor, namens Prof. Dr. Dr. Weinstein, wurde in einer Live-Video-Sequenz aus seinem Labor entführt und mit ihm der wahre Standort dieses Labors. Dumm nur, dass sich in diesem Labor die entscheidenden Hinweise zur Rettung der Welt versteckten. Der hektische Professor erteilte den Kindern den Auftrag, sein geheimes Labor zu finden und somit den nahenden Meteoriten, der geradewegs auf die Erde zusteuerte, zu zerstören.

Eine Lesenacht unter dem Motto »Apokalypse WOW«. Eine apokalyptisch dekorierte Bibliothek, eine Videosequenz, die die Spannung an den Siedepunkt trieb und drei Stationen, in denen den Kindern sämtliche kognitiven und körperlichen Fähigkeiten abverlangt wurden. Mit dem Auftrag im Gepäck, den herannahenden Meteoriten aufzuhalten, recherchierten die Kinder nach Hinweisen, die ein ESA-Professor in der Bibliothek versteckt hatte.

Um den Weltuntergang zu verhindern, teilten die Organisatoren die Kinder in drei Gruppen ein.

Neben einem eigens konzipierten Escape-Room, mitten in der Bibliothek, erwartete die Gruppen ein Pen-&-Paper-Rollenspiel sowie ein Entschlüsselungslabor für geheime Botschaften. Während des Rollenspiels galt es, das versteckte Büro des Professors zu finden.

Um die Hinweise des Rollenspiels zu verstehen, vermittelten die Organisatoren des Abenteuers den Kindern ein wenig Theorie. Neben verschiedenen Verschlüsselungsarten und deren Decodierung übertrugen die Kinder das

erworbene Wissen in die Praxis, indem sie mehrere aushängende Nachrichten übersetzten. Dies befähigte die einzelnen Gruppen im Pen-&-Paper-Rollenspiel das Büro des Prof. Dr. Dr. Weinstein zu finden. Neben optischen Täuschungen, die es zu überlisten galt, lösten die Teilnehmenden im kreativen Austausch Rätsel, die ihnen schließlich den Weg ins geheime Labor ebneten.

Dieses Labor – mitten in der Bibliothek – war mit speziellen Abdeckplänen getarnt. Die gelenkigen Kinder windeten sich zwischen Schnüren (Lasersensoren, die nicht berührt werden durften) hindurch, um ins Innere des Labors zu gelangen. Nach erfolgreichem Eintritt ins Labor, präsentierten sich den Kindern Laborkittel, ein mystischer Schreibtisch mit diversen Utensilien, eine Sternenkarte und ein weiterer separater, verschlüsselter Bereich.

Verschiedene Aufträge, die sich in den Utensilien versteckten, ebneten den Weg zu einem Schlüssel, der den

separaten Bereich öffnete. Spezielle Zahlen, die lediglich durch UV-Licht ersichtlich waren, galt es hier zu finden. Diese wiederum generierten einen Kryptext, der in einem präparierten Buch zu finden war. So erhielten die Kinder nicht nur einen Teil des Passworts, sondern auch eine Nachricht vom Professor.

Die durch die drei Gruppen erspielten Kryptexte galt es nun zu kombinieren, um die alles entscheidende Botschaft des Professors zu erhalten. Auf einer eigens für diese Lesenacht programmierten lokalen Webseite trugen die Gruppen die decodierten Botschaften mittels eines Login-Buttons ein. Dies wiederum löste den Countdown für eine digital projizierte Rakete aus, die den herannahenden Meteoriten zerstörte.

Parallel katapultierten die Organisatoren des Abenteuers einen, analogen, selbstkreierten Meteoriten ins Erdgeschoss der Bibliothek. Alle teilnehmenden Kinder gingen somit als Sieger und Siegerinnen des Abends hervor und stürzten zur Belohnung auf den Meteoriten, der im Inneren allerlei Überraschungen bereithielt. So haben diese Kinder uns allen etwas voraus, schließlich ist es ihnen gelungen, die Welt aus einer Bibliothek heraus zu retten.

Neben dem Effekt, dass die Kinder untereinander soziale Kontakte knüpften, probierten sie sich in trendigen Freizeitaktivitäten aus. Neben neu erworbenen theoretischen Kenntnissen – im Decodieren – erlebten sie zwei actionreiche Stationen. Das Pen-&-Paper-Rollenspiel ließ die Kinder in fremde Charaktere schlüpfen und mit der eigenen Kreativität und Phantasie sämtliche Herausforderungen lösen. Darüber hinaus wurden sie sich ihrer eigenen Stärken bewusst, die sie aktiv ins Gruppengefüge einbringen konnten.



Mal kurz die Welt retten: Kinder in der Stadtbibliothek Oranienburg. Foto: Stadtbibliothek Oranienburg

*Daniel Fehlauer,  
Leiter Stadtbibliothek  
Oranienburg*