

SCHWEIZER ERZÄHLNACHT 2016

11. NOVEMBER 2016

IDEEN UND TIPPS

Die Schweizer Erzählnacht regt an, vorzulesen, zu schreiben, zu rezitieren, zu inszenieren und zuzuhören, und zwar überall im ganzen Land, in der gleichen Nacht und unter dem gleichen Motto.

Dieses Jahr lautet es:

Streng geheim

Ultrasecret

Segretissimo

Secretischem

WERDEN SIE ERZÄHLNACHT-VERANSTALTER

Die Schweizer Erzählnacht lebt von den Anlässen, die in den Schulen, Bibliotheken, Buchhandlungen, Kleintheatern und anderen Institutionen organisiert werden. 2015 fanden über 663 Veranstaltungen in der ganzen Schweiz statt.

Werden auch Sie Erzählnacht-VeranstalterIn und ermöglichen Sie Ihrem Publikum ein unvergessliches Geschichten-Erlebnis. Das SIKJM unterstützt Sie bei Ihren Vorbereitungen mit Ideen und Tipps zum Motto, die Sie nachfolgend finden. Auf www.sikjm.ch finden Sie ausserdem eine Liste mit thematisch passenden Büchern, Hörbüchern und DVDs sowie Hintergrundinformationen zur Erzählnacht und Tipps, wie Sie Ihren Anlass öffentlich bekannt machen können.

Ab August 2016 können Sie Plakate und Postkarten bestellen und Ihren Anlass auf unserer Website anmelden: www.sikjm.ch – Literale Förderung – Projekte – Schweizer Erzählnacht. Auch wenn Sie keine Plakate bestellen, bitten wir Sie um die Anmeldung Ihres Anlasses. So wird sichtbar, wie vielseitig und flächendeckend die Schweizer Erzählnacht ist.

Die Schweizer Erzählnacht ist ein Leseförderungsprojekt des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien SIKJM in Zusammenarbeit mit Bibliomedia Schweiz und UNICEF Schweiz.

Die Schweizer Erzählnacht beruht auf drei Prinzipien:

1. Gleiche Nacht

Die Schweizer Erzählnacht findet immer am zweiten Freitag im November statt. Mit dem Übergang vom Spätherbst zum Winter kommen Erzählen und Vorlesen so richtig zum Zug. Und der Freitag ist ideal, er lädt zum Ausdehnen der Nacht geradezu ein. Das gemeinsame Übernachten am Ort des Lesens wirkt bei Kindern und Jugendlichen häufig nachhaltig im Sinne einer Bindung an den Ort des Lese-Geschehens.

2. Gleiches Motto

Das Schweizerische Institut für Kinder- und Jugendmedien SIKJM, Bibliomedia Schweiz und UNICEF Schweiz legen gemeinsam ein Motto fest, das breit einsetzbar ist und der Fantasie von VeranstalterInnen weiten Raum lässt.

3. Individuelle Gestaltung

Wie die einzelnen Veranstaltungen aussehen und für wen sie bestimmt sind, ist offen, ebenso das Wo. Zum Vorlesen, Erzählen, Rezitieren und Inszenieren eignet sich jeder Ort, an dem Sie Ihr Publikum ins Reich der Fantasie und der Geschichten entführen können. Ihren Ideen sind keine Grenzen gesetzt: Ausgangspunkt können bestehende oder eigens für diesen Anlass produzierte Texte sein, die dann vorgelesen oder szenisch mit verteilten Rollen und musikalischer Untermalung dargeboten werden; es eignen sich z.B. Märchenstunden und Autorenlesungen, auch Rätsel und der Einbezug von kulinarischen Elementen sind attraktiv für alle.

Auf den folgenden Seiten bieten wir Ihnen verschiedene Materialien

Wort- und Textsammlungen zum Motto der Erzählnacht 2016	S. 4
Symbole und Bilder zum Motto	S. 6
Action! Sprechen und spielen	S. 8
Weitere Ideen mit Büchern, Tönen, Düften und Orten	S. 11
Weitere nützliche Links	S. 12
Organisations-Checkliste für Schulen	S. 13

Eine Liste mit Büchern, Hörbüchern und DVDs für Kinder, Jugendliche und Erwachsene finden Sie in einem separaten PDF auf unserer Website: www.sikjm.ch – Literale Förderung – Projekte – Erzählnacht.

WORT- UND TEXTSAMMLUNGEN ZUM MOTTO 2016

Wort- und Textsammlungen

Zitate

Das schönste aller Geheimnisse ist, ein Genie zu sein und es als einziger zu wissen. Winston Churchill

Das Schönste, was wir entdecken können, ist das Geheimnisvolle. Albert Einstein

Das Geheimnis des Glücks ist die Freiheit, das Geheimnis der Freiheit aber ist der Mut. Thukydides

Dir sind die Alpen nicht hoch, nicht geheimnisvoll genug, du träumst von den Anden, vom Kaukasus, vom Himalaja. Und doch gilt es eben hier die Seele ganz zu weiten und schon hier letzte Erhabenheit zu empfinden. Sind nicht alle diese Berge gleiche Klippen der großen blauen, strahlenden Geister- und Gottes-See, auf die immer wieder hin zu blicken, ja, die früher oder später mannhaft zu befahren unsere edelste Bestimmung und Freiheit ist? Christian Morgenstern

Geheimnis ist Instinkt der Phantasie. Bettina von Arnim

Wie geheimnisvoll ist alles für alte Menschen und wie klar alles den Kindern! Leo Tolstoi

Das Geheimnis der Liebe ist größer, als das Geheimnis des Todes. Oscar Wilde

Die Vorsehung will versucht werden. Das ist das Geheimnis jeden Erfolges. George Bernard Shaw

So schwer drückt nichts, wie ein Geheimnis drückt. Jean de la Fontaine

Leichter lässt sich eine glühende Kohle auf der Zunge halten als ein Geheimnis. Sokrates

Wer verrät, er verwahre ein Geheimnis, hat schon dessen erste Hälfte ausgeliefert. Und die zweite wird er nicht lange behalten. Jean Paul

Ein Geheimnis ist wie ein Loch im Gewande. Je mehr man es zu verbergen sucht, desto mehr zeigt man es. Carmen Sylva

Je näher wir uns kennen, umso geheimnisvoller werden wir einander. Albert Schweitzer

Sprichworte

Männer verschweigen fremde, Weiber eigene Geheimnisse. (aus Deutschland)

Seinen Kopf darf man hingeben, sein Geheimnis nie. (aus der Türkei)

Gib deine Liebe deiner Frau und dein Geheimnis deiner Mutter! (aus Irland)

Wer fragt, geht nicht fehl, aber sein Geheimnis ist aufgedeckt. (aus Liberia)

Wenn ich mein Geheimnis verschweige, ist es mein Gefangener. Lasse ich es entschlüpfen, bin ich sein Gefangener. (aus Arabien)

Redewendungen (auch als Anregungen für das Gestalten von Stationen)

Etwas unter dem Deckel oder Teppich halten

Mit etwas hinterm Busch oder Zaun halten

Etwas unter den Tisch kehren

Etwas mit keiner Silbe erwähnen

Etwas geheim halten, verschweigen, verheimlichen

Informationen vorenthalten

Sich nicht in die Karten blicken lassen

Mit verdeckten Karten spielen

Um eine Sache den Mantel des Schweigens hüllen

Sein Schweigen brechen

Ein offenes Geheimnis

Synonyme

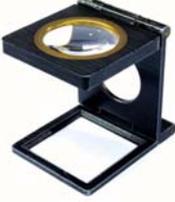
getarnt, heimlich, hintenherum, verborgen, vertraulich, verborgen, verdeckt, verschleiert, verhüllt, nicht öffentlich/bekannt, intern, konspirativ, im Geheimen, hinter verschlossenen Türen, intra muros, heimlich, unbemerkt, unerkannt, verstoßen, unauffällig, unter der Hand, inoffiziell, insgeheim, intern, ohne Aufsehen, still, diskret, verschwiegen, geheimnisvoll, inkognito, undurchdringlich, anonym, unter vier Augen, intim, vertraulich, unter dem Siegel der Verschwiegenheit, hintenherum, unter der Hand, abgekartet

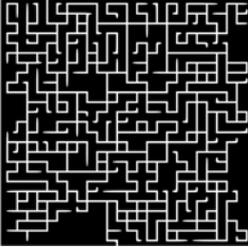
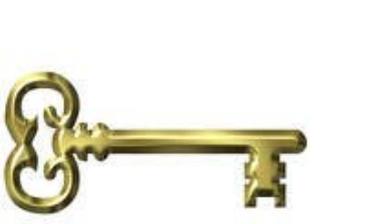
Wortfeld

Geheimversteck, Geheimhaltung, Geheimfavorit, Geheimschrift, Geheimfach, Geheimniskrämerei, Geheimnistuerei, Geheimnis, Geheimfach, Geheimgang, Geheimtipp, Geheimzahl, Geheimrezept, Geheimtreppe, geheimnisvoll, Heimlichtuerei, Heimlichkeit, heimlicherweise, klammheimlich,

SYMBOLE UND BILDER ZUM MOTTO

Alle Bilder von Pixabay (Die Bilder und Videos auf Pixabay sind frei von Urheberrechten unter Creative Commons CC0 veröffentlicht. Man kann diese kostenlos herunterladen, verändern und für beliebige Zwecke verwenden, auch in kommerziellen Anwendungen.)

Lupe			
Sherlock Holmes			
Schatztruhe			
Spuren			
Tagebuch			

geheim			
Labyrinth			
Zauberer			
Schlüssel			
Flüstern			
Liebesbrief			

Mit diesen (und weiteren) Bildern lassen sich verschiedene Spiele herstellen, z.B. Memory (App, erhältlich im Appstore, 3.-), Geschichten schmieden durch Ziehen von Karten etc.

ACTION: SPRECHEN UND SPIELEN

Geheimsprachen, Geheimschriften und geheime Botschaften

- **Geheimsprachen.** Auf dieser Webseite finden Sie drei Geheimsprachen zum Ausprobieren.
http://www.kindernewsletter.de/mai11/thema_2.html
- **Die Hühner-, die Löffel- und die Räubersprache** können auf dieser Webseite gelernt werden.
(z.B. die Löffelsprache oder die Räubersprache aus Astrid Lindgrens Kinderbuch "Kalle Blomquist")
- **Geheimschriften.** Auf diesen Webseiten finden Sie verschiedene Geheimschriften:
http://www.stopkidsmagazin.de/GEHEIM_SCHRIFT/geheim_schrift.html
<http://www.jungschar.biz/wp-content/uploads/HFZ/HB%204/15%20GS%20HB%20IV.pdf>
- **Geheimsprachen.** Auf diesen Webseiten finden Sie verschiedene Geheimsprachen
<https://de.wikipedia.org/wiki/Spielsprache>
- **Morsealphabet.** <http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=472&titelId=1319>
- **Blindenschrift.** <http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=472&titelId=4819>
- **Fingersprache.** <http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=472&titelId=4379>
- **Gebärdensprache.** <http://www.gebaerdenlexikon.ch>,
<https://de.wikipedia.org/wiki/Geb%C3%A4rdensprache>
- **Hieroglyphen.** <http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=472&titelId=1320>
- **Kryptologie: Verschlüsselungstechniken.** Auf der Webseite: <http://www.blindekuh.de/geheim/geschichte.html> werden verschiedene Techniken gezeigt, wie Texte codiert werden können.

Geheimnisvolle Sprachspiele

- **Von A bis Z**
Wörter von A bis Z zusammentragen, die etwas mit dem Erzählthema zu tun haben: A Arztgeheimnis, B Betriebsgeheimnis, C ..., D D..., E E..., F Fingerabdruck, etc.
- **Sprachenwirrwarr?**
Man trennt Wörter in Silben auf: z.B. Au-to-fah-ren. Auf alle Gruppenmitglieder werden gleichmäßig die jeweiligen Silben verteilt. Alle sprechen nun gleichzeitig, aber nur ihre eigene Silbe. Ein Freiwilliger muss raten, um welches für ein Wort es sich handelt. (U, M)
- **Wer bin ich?**
Ein Kind denkt sich einen Beruf aus. Es darf ihn nicht verraten. Es fragt die anderen Kinder: „Wer bin ich?“ Die anderen Kinder versuchen durch Fragen, die nur mit ja und nein beantwortet werden können, herauszufinden, welchen Beruf es sich ausgedacht hat. Die Nein-Antworten werden an der Tafel mit einer Strichliste gezählt. Nach 10-mal Nein ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat die Gruppe, wenn sie den Beruf errät, oder das Kind nach 10 Nein-Antworten. Variante: Welches Tier bin ich? (U, M)

- Welche Buchfigur bin ich?**
 Jedes Kind bekommt ein Post-it-Zettel auf dem eine bekannte Kinderbuch-Figur steht (z.B. Pippi Langstrumpf, Harry Potter, Conni, Garfield, Sams, Olchis, Karlsson vom Dach, etc., je nach Kenntnissen der Kinder) auf die Stirn geklebt. Durch Fragen (die nur mit ja oder nein beantwortet werden dürfen) an die Mitspieler/-innen sollen alle Kinder herausfinden, wer sie sind. (U, M, O)
- Buchfiguren-Rätsel**
 Spielerisch können die Schülerinnen und Schüler der Primarschule mit diesem Rätselspiel ihr Wissen über bekannte Kinderbuchfiguren anwenden. Ev. können sie im Vorfeld der Erzählnacht zu selbst gelesenen Büchern, zu Hörbüchern usw. eigene Buchfiguren-Rätsel erstellen. Anleitung und Kopiervorlagen (http://www.schulportal-thueringen.de/c/document_library/get_file?uuid=c1072f29-f4ec-49f3-8ba4-9f01ca5923c9&groupId=10113) (M)
- Flüsterpost**
 Alle Mitspieler (mindestens 5) sitzen im Kreis. Der Spielleiter überlegt sich für den Anfang ein einfaches Wort z.B. „Geheimnis“. Dieses Wort flüstert er nun dem ersten Kind ins Ohr. Danach flüstert es das gehörte Wort seinem Nachbarn ins Ohr. Dieser gibt wiederum das Gehörte weiter und so fort. Der letzte Mitspieler spricht das gehörte Wort laut aus. Der Spielleiter kann prüfen, ob es sich um das losgeschickte Wort handelt oder er klärt auf, was er „versendet“ hat. Gelingt das Spiel mit einfachen Wörtern, können schwierige Wörter (z.B. Luxushotel oder Schlechtwetterprogramm) oder gar Sätze (z.B. Das geheimnisvolle Schloss verschwand über Nacht.) versendet werden. (V, U)
- „Mörderlis“**
 Es werden Zettel in der Anzahl der Mitspieler angefertigt. Auf einem der Zettel steht „Mörder“, auf einem steht „Detektiv“ und auf den restlichen Zetteln steht „Tänzer“. Alle Kinder ziehen einen Zettel und damit ihre Rolle im Spiel. Bei jüngeren Kinder kann der Spielleiter ihnen einzeln ihre Rolle zuflüstern oder es werden Zettel mit Symbolen verteilt z.B. Mörder = ein Messer, Detektiv = eine Lupe und Tänzer = eine Musiknote oder ein Strichmännchen. Keiner darf den anderen seine Rolle verraten. Nun wird das Zimmer etwas abgedunkelt. Der Detektiv verlässt den Raum. Die Musik spielt. Die Mitspieler tanzen dazu. Der „Mörder“ tanzt nah zu einem anderen Mitspieler und flüstert diesem ins Ohr: „Dich hats erwischt.“ Daraufhin schreit der/ die Erwischte laut und fällt zu Boden. Der Detektiv eilt sofort ins Zimmer und beginnt seine Befragung, der am Tatort befindlichen Personen. Er fragt jeden, was er soeben hier getan hat. JedeR erzählt sein Alibi z.B. „Ich habe etwas getrunken und dann getanzt“ oder „Ich habe mich unterhalten und auch etwas getanzt“,... Danach beginnt eine zweite Befragungsrunde. Alle „Tänzer“ wiederholen das Alibi von vorhin. Der „Mörder“ jedoch erzählt eine neue Version. So muss der Detektiv durch seinen Scharfsinn erkennen, welches der „Mörder“ war und eine neue Runde mit neuen Rollen kann beginnen. (U, M, O)
- Reise nach Alaska**
 Der Spielleiter denkt sich aus, was er auf seine Reise nach Alaska mitnehmen will. Dabei wählt er einen Oberbegriff, zum Beispiel Tiere, Früchte, Vögel, Fahrzeuge, alles mit dem Buchstaben A, oder alles mit vier Beinen. Die anderen raten jetzt bunt durcheinander und nennen, was ihnen einfällt. Immer wenn ein Vorschlag der geheimen Vorgabe zum Beispiel Fahrzeuge entspricht, lautet die Antwort ja. Durch kombinieren versuchen die Kinder zu erraten, was mit nach Alaska darf. Wer die Lösung nennt, wird neuer Spielleiter. (U, M)
- Smileys und Emoticons**
 Jedes Kind beschreibt mit den passenden Smileys (s. Smiley-Tabelle (<http://www.blinde-kuh.de/smiley/tabelle.html>)) eine Person. Ein anderes Kind zeichnet die Person mit allen Eigenschaften nun auf ein weisses Blatt Papier. Anschliessend werden die Beschreibungen und die gezeichneten Personen gemischt. Können nun die zusammenpassenden Beschreibungen und die gezeichneten Personen wieder richtig zugeordnet werden? (U, M, O)

- **Mit Emoticons eine kurze Geschichte schreiben** wie Roger Federer das so schön kann, wie die untenstehende Geschichte seiner Knieverletzung zeigt. Die Geschichten im Vorfeld schreiben lassen, gross ausdrucken und aufhängen zum Enträtseln. (M, O)



- **Hangman oder Galgenmännchen**

Der Spielleiter denkt sich ein Wort aus. Für jeden Buchstaben des Wortes zeichnet er einen Strich aufs Papier. Es werden dabei nur die 26 Buchstaben des Alphabets verwendet. Die Mitspieler/-innen raten nun der Reihe nach Buchstaben, die in dem Wort vorkommen könnten. Kommt ein Buchstabe im Wort vor, so trägt der Spielleiter den Buchstaben in allen Positionen ein. Ist der Buchstabe kein Wortbestandteil, erhält der Ratende einen Minuspunkt. Diese werden in Form eines Galgens mit einer daran baumelnden Seele gezeichnet. Pro Buchstabe, der nicht im Wort vorkommt, wird ein Strich des Galgens gezogen. Die Ratenden haben gewonnen, wenn sie das Wort richtig erraten, bevor die Figur "gehängt" ist. Schaffen sie das nicht, hat der Spielleiter gewonnen. (Auch als Onlinespiel: <http://hangman24.de/>) (U, M, O)

WEITERE IDEEN MIT BÜCHERN, TÖNEN, DÜFTEN UND ORTEN

- **Schattenspiel**

Die Kinder basteln mit Schuhschachteln ihr eigenes Schattentheater. (Anleitung:

[http://www.disney.de/disney-junior/art-](http://www.disney.de/disney-junior/art-attack/bastelanleitungen/cms_res/PDF/puppet_theatre_DE.pdf?)

[attack/bastelanleitungen/cms_res/PDF/puppet_theatre_DE.pdf?](http://www.disney.de/disney-junior/art-attack/bastelanleitungen/cms_res/PDF/puppet_theatre_DE.pdf?)) Kinderbuchfiguren (z.B. Google:

Bildersuche: Kinderbuchfiguren) ausdrucken und ausschneiden. Diese können nun im

Schattentheater präsentiert werden. Die Kinder raten, wer das sein könnte. (U, M)

- **Früher und heute**

Die Lehrpersonen und/oder Bibliothekarinnen bringen ein Foto mit, auf dem sie als Kind abgebildet

sind. Diese Fotos werden nun an einer Pinnwand aufgehängt. Daneben steht eine Pinnwand mit

aktuellen Fotos der Erwachsenen. Die Kinder sollen raten (evtl. als Quiz), welche Person dieselbe ist.

Wenn die Paare zusammengeführt sind, können die Personen (falls anwesend) kleine Geheimnisse

aus ihrer Kindheit erzählen oder man hat diese Geheimnisgeschichten als ausgedruckte Texte

vorhanden und muss diese auch noch den Fotopaaren zuordnen. (U, M, O)

- **Vexierbilder** und optische Täuschungen „lesen“. Beispiele:

<http://www.sehtestbilder.de/optische-taeschungen-illusionen/vexierbild.php>

<http://www.sehtestbilder.de/optische-taeschungen-illusionen>

Binder, Hannes. Vexierbilder : Wo ist Mairgrets Pfeife? NZZ 2009 (nur antiquarisch erhältlich) (O)

- **Bücher und ihre Geheimnisse**

Es liegen ca. 20 Bücher auf dem Tisch und je eine kurze, kopierte Textstelle aus jedem Buch. Jedes

Kind nimmt einen Text und legt diesen auf das Buch, aus welchem die Textstelle stammt. Werden

zwei oder mehrere Texte auf das gleiche Buch gelegt, wird im Kreis diskutiert, wie die Texte richtig

verteilt werden sollen. Die Kinder können gegebenenfalls abstimmen. Die Spielleiterin gibt die Lösung

bekannt und die Kinder wählen, aus welchem Buch vorgelesen werden soll. (M, O)

- **Ratespiele**

Blackstories oder Quatschfrosch-Geschichten – durch geschicktes Fragen die Lösung herausfinden:

„Was ist passiert?“ (<http://www.bischu.zh.ch/Padagogik/Lese-Links.aspx> - Mysteries/Black Stories)

- **Buchanfänge raten**

Spielen Sie Anfänge (oder auch Stücke aus der Mitte) eines aktuellen Hörbuches oder eines

Buchklassikers ab. Die Teilnehmenden treten einzeln oder in Gruppen gegeneinander an. Ziel dieses

Wettbewerbs ist es, möglichst wenig Zeit für das Raten zu brauchen. Also Stoppuhr/Schachuhr für

jede Gruppe bereithalten. Die zu erratenden Bücher sind alle vorhanden und nach Absprache wird aus

einem vorgelesen. (M, O)

- **Hörbücher einmal anders -Bücher hören**

10 Bücher liegen bereit. Die Kinder schliessen die Augen. Die Spielleiterin erzeugt Geräusche mit den

Büchern: blättern, schliessen, fallen lassen, in die Seiten blasen. Die Kinder raten, zu welchem Buch

die Geräusche gehören. (U, M)

- **Geräusche- oder Duftmemory – Geheimnisvolles Essen**

Stellen Sie ein klassisches Memory her in kleinen Behältern. Füllen Sie diese z.B. mit Linsen,

Kichererbsen, Reis, Penne, Salz, Mehl und lassen sie die Kinder hinter die geheimen Klänge des

Essens kommen. Variante: Füllen sie stark riechenden Esswaren ab. Nach dem Spielen wird ein

geheimes Rezept gelüftet, eine Geschichte aus den erratene Esswaren entwickelt oder eine

Geschichte rund ums Essen vorgelesen. (U, M, O)

- **Wie tönt unser Schulhaus, unsere Bibliothek?**

Nehmen Sie schon vor der Erzählnacht Geräusche aus dem Gebäude/Zimmer auf. Spielen Sie diese ab und lassen sie die Kinder raten, wo diese Geräusche herkommen. Je geheimer die Herkunft der Geräusche, umso besser! (U, M)

- **Geheime Orte**

An geheimnisvollen, sonst verschlossenen Orten in der Bibliothek oder in der Schule Geschichten vorlesen oder erzählen: Im Estrich, im Heizungsraum, im Sammlungszimmer, im Sitzungszimmer, im Keller, im Lagerraum, in der Schulschwimmanlage, etc. (U, M, O)

- **Spielereien mit dem Plakat**

Stellen Sie ein kleines Regal auf und bestücken es mit Büchern, Zeitschriften und einigen Gegenständen aus dem Plakat (oder eigenen Symbolträgern). Erfinden Sie vorbereitet oder spontan (mit Hilfe der Teilnehmenden) deren kleine Geschichten. (U, M)

- **Bibliotheks- oder Schulhausralley**

An verschiedenen Stationen im Gebäude müssen kleine Geheimnisse gelöst werden. Die Teilnehmenden begeben sich zu zweit von Station zu Station und sollten am Ende ein Lösungswort beisammen haben, für das sie etwas aus der geheimsten aller geheimen Kisten haben dürfen. (U, M)

Beispiele für Stationen:

1. Obrist- Bildfall lösen (Ratekrimi)
2. Satz in einer Geheimsprache lösen
3. Am Computer eine Lesespur lösen (www.lesespuren.ch oder www.lernolino.ch/seiten/d3_lesespuren.html)
4. ...

WEITERE NÜTZLICHE LINKS

- **Lieder und Spielesammlung:** <http://www.labbe.de>

- **Geheimnisvolle Bilder:**

- <http://www.sehtestbilder.de/optische-taeuschungen-illusionen>
- zum Ausdrucken: <http://www.raetseldino.de/optische-taeuschungen/optische-taeuschungen-schwarz-weiss.pdf>
- online: <http://www.michaelbach.de/ot/index-de.html>
- M.C. Escher: <http://www.wasistwas.de/archiv-wissenschaft-details/m-c-escher-meister-der-optischen-taeuschung.html>

- **Geheimnisvolle Geräusche:**

Downloads: http://theaterverlag.eu/28.Sounds__Geraeusche.html#atmosphaeren

Organisations-Checkliste für Schulen

Wann	Was	Wer	Status
Ab Juni	Medienliste und Tipps zur Erzählnacht zum Download: www.sikjm.ch/literale-foerderung/projekte/schweizer-erzaehlnacht	Einzelne Verantwortliche	
Juni	Ev. Kontakt zu einer Bibliothek oder Buchhandlung für eine Kooperation	Einzelne Verantwortliche	
Juni	Information Kollegium. Wer macht mit?	Stufenkolleg/innen	
Juni/Juli	Ev. Material bei Bibliomedia bestellen	Einzelne Verantwortliche	
August/September	Erarbeiten des Konzepts (Raum, Dauer, Inhalt, Behördeninfo), Arbeitsaufteilung, Termine	Team Erzählnacht	
August/September	Anmeldung der Erzählnacht, Bestellung Plakate beim SIKJM. www.sikjm.ch/literale-foerderung/projekte/schweizer-erzaehlnacht	Einzelne Lehrperson	
Ende September	Erlaubnis der Behörden einholen	Team Erzählnacht, Hauswart	
Mitte Oktober	Inhalte fertig stellen (Geschichten aussuchen, Material und Requisiten organisieren)	Team Erzählnacht	
Ende Oktober	Elternbrief abgeben (Flyer, Termin, Anmeldung inkl. Einverständnis zum Übernachten, ev. auch Einladung für Eltern, Organisation Frühstück)	Team Erzählnacht, alle beteiligten Klassen	
Anfang November	Kinder informieren	Alle Lehrpersonen	
Anfang November	Thema der Erzählnacht ev. in Unterricht integrieren (z.B. Material herstellen oder sammeln, das in der Erzählnacht zum Einsatz kommt)	Lehrpersonen	
1. Novemberwoche	Letzte Besprechung und Kontrolle von Material, Raum Helfer/innen etc.	Team Erzählnacht	
2. Freitag im November	Durchführung Erzählnacht Ablauf: Räume einrichten, Ankunft der Kinder Zeit zum Einräumen, Gemeinsamer Anfang Stationen/Vorlesen/Spiele etc., ev. kleine Verpflegung, freies Lesen Lichterlöschen, Taschenlampenlesen	alle	
Samstag danach	Aufstehen, gemeinsames Frühstück, Aufräumen		