

# Bibliotheca Somnia

## Das Sommerferienprogramm in der Stadtbibliothek Weinheim

**Besondere Zeiten erfordern besondere Maßnahmen. Das führte dazu, dass die Corona-bedingten Absagen aller Kinderveranstaltungen in der Stadtbibliothek Weinheim Zeit und Rahmen für eine neue Art der Veranstaltung schufen: die Bibliotheca Somnia, eine Schule für Hexerei und magische Künste. Eine Veranstaltung aus dem Harry-Potter-Universum.**

Hinter dem magischen Abenteuer versteckte sich eine Art digitale Schnitzeljagd, bei der die Aufgaben per »elektronischer Eule« direkt an die Kinder geschickt wurden. Teilnehmer durften sich ab sieben Jahren als Schüler anmelden und ihre Antworten erbrachten ihrem Haus wertvolle Punkte im Wettbewerb um den Hauspokal.

Das Konzept war zwar eigentlich für jüngere Kinder geplant, im Laufe des Spiels stellte sich heraus, dass auch die Erwachsenen viel Spaß dabei hatten. Die Aufgaben wechselten zwischen Rätseln und Bastelarbeiten, die von zu Hause erledigt werden konnten. Alle paar Tage mussten die Kinder in die Weinheimer Innenstadt und in verschiedenen Schaufenstern nach Hinweisen, Figuren und weiteren Aufgaben suchen. Dazu suchte die Bibliothek die Unterstützung von 17 Geschäften und anderen Einrichtungen, die bereit waren, Dobby, Niffler oder Alraunen bei sich auszustellen. Ein Schokoladenhersteller entwarf sogar eine ganze Kollektion von magischen Süßigkeiten, die die Kinder am Ende als Preise erhielten.

Alle Aufgaben wurden eingebettet in eine erdachte Zaubererwelt, in der die diesjährige Geschichte spielte: Die neuen Zauberschüler kamen zum ersten Mal in die Bibliotheca Somnia und wurden in eines der vier Schulhäuser eingeteilt. Aeris ist das Haus der Freundlichen, Humorvollen und Kreativen. Aqua ist das Haus der Aufmerksamen, Geduldigen und Hilfsbereiten. Ignis ist das Haus der Ehrgeizigen,

Scharfsinnigen und Treuen. Terra ist das Haus der Empathischen, Fleißigen und Verlässlichen.

Das Schuljahr begann am 1. Juli und natürlich mussten erst einmal Unterrichtsutensilien und Schulzubehör besorgt werden. Es hätte ein guter Start sein können, wenn nicht schon in der ersten Nacht etwas Schlimmes geschehen wäre. Das alljährliche Willkommensfest für die neuen Schüler musste ausfallen, da jemand die Dekoration zerstört und die Feen vertrieben hatte. Zum Glück konnten die Schüler helfen, die Feen wiederzufinden. Danach ging es darum, den Eingang in die Schule zu finden, Besuch in Form von Dobby, dem Hauselfen, zu empfangen und am Unterricht teilzunehmen: von der Pflege der magischen Geschöpfe bis zur Geschichte der Zauberei, das Wissen über magische Tierwesen musste genauso bewiesen werden wie die Kenntnisse zur eigenen Familiengeschichte, die bislang unentdeckte magische Abenteuer bereithielt. Nach einer Pause mit Butterbier ging es weiter mit einem Schachturnier, bei dem die Bibliotheca Somnia gegen die Zaubererschule Durmstrang antrat. Nur kurze Zeit später wurde die Schule verflucht und sämtliche Professoren in ihren Büros eingesperrt.

Das geplante Quidditchspiel zwischen Ignis und Aqua musste ausfallen, weil der Quidditch-Schuppen sabotiert wurde. Die Schüler schafften es, die Schnatze wieder einzufangen – und die Lehrer konnten die aufgeschreckten Klatscher überwältigen. Eine missverständliche Prophezeiung brachte Lehrer und Schüler darauf, dass es ein Geist gewesen sein könnte. Schade, dass das noch nicht des Rätsels Lösung war. Vertauschte Getränke, ein freigelassener Niffler, ein gestohlener Schulschatz

und immer wieder Hausaufgaben – die Schüler hatten es nicht leicht.

Und dann passierte das Unfassbare: Die ehemalige Schulleiterin wurde verletzt. Jemand stieß ein Bücherregal auf sie. Die Ermittlungen nahmen Fahrt auf. Während es bis dahin noch schiefgelaufene Scherze hätten sein können, war nun klar: Da ist Böses im Busch!

Mit vereinten Kräften fanden die Schüler heraus, was geschehen war. Zuerst mussten unsere Helden sich von Theeves, dem Schulpoltergeist, zu einem Schultreich gegen Hogwarts anstiften lassen – der rechtzeitig vereitelt wurde. Neben einem Haufen Strafarbeiten mussten die Schüler dann bei der Post nach fehlgeleiteten Briefen suchen. Schließlich neigte sich das Schuljahr dem Ende zu. Das geplante Abschlussfest stand vor der Tür und der Übeltäter war immer noch nicht gefunden.

Die Schule bekam Unterstützung von einem Team Auroren, aber schließlich waren es die Schüler, die alle Hinweise kombinieren konnten. Beim Belauschen eines geheimnisvollen Gesprächs gab es dann endlich den Beweis: Peter Grindelmord, ein ehemaliger Schüler, der wegen unlauterem Verhalten einen Schulverweis erhalten hatte, wollte Rache üben. Nur durch die Teamarbeit aller Schüler, rascher Kombinationsgabe und wahren Mut konnte die Bibliotheca Somnia dieses Schuljahr halbwegs unbeschadet überstehen.

Das alles passierte in einem Zeitraum von zweieinhalb Monaten. Am Ende fiel es nicht nur den Lehrern, sondern auch den über 70 Schülern schwer, von der digitalen Zaubererschule Abschied zu nehmen. Über 1 500 elektronische Eulen wurden empfangen, die beantwortet und benotet werden mussten. Mit der Flut an Rückmeldungen war die Stadtbibliothek oft den ganzen Tag beschäftigt. Trotzdem ist bereits ein ähnliches Projekt geplant und im nächsten Sommer öffnet die Bibliotheca Somnia hoffentlich wieder ihre Pforten.

*Anna Sonnenfeld, Elisabeth Ebel;  
Stadtbibliothek Weinheim*