

Katrin Grieco

Gefangen im alten

# BABYLON



**Katrin Grieco** ist Sozialpädagogin und liebt Kinderbücher, lesen und schreiben. Sie war als Kinder- und Jugendreferentin und für ein religionspädagogisches Institut im Einsatz, schreibt Bücher und entwickelt Material für Kindergottesdienste, um biblische Geschichten für Kleine lebendig werden zu lassen.

Mit ihrem Mann, einem Pastor der Kinder- und Jugendarbeit, und den beiden Töchtern lebt sie in Süddeutschland.

# SCM

## Stiftung Christliche Medien

SCM ist ein Imprint der SCM Verlagsgruppe,  
die zur Stiftung Christliche Medien gehört, einer gemeinnützigen Stiftung,  
die sich für die Förderung und Verbreitung christlicher Bücher,  
Zeitschriften, Filme und Musik einsetzt.



© 2023 SCM Verlag in der SCM Verlagsgruppe GmbH  
Max-Eyth-Straße 41 · 71088 Holzgerlingen  
Internet: [www.scm-verlag.de](http://www.scm-verlag.de); E-Mail: [info@scm-verlag.de](mailto:info@scm-verlag.de)

Illustrationen und Gestaltung: Dietmar Reichert, Dormagen  
Illustrationskonzept: Evi Gasser, Kastelruth  
Druck und Verarbeitung: GGP Media GmbH, Pößneck  
Gedruckt in Deutschland  
ISBN 978-3-417-28983-1  
Bestell-Nr. 228.983

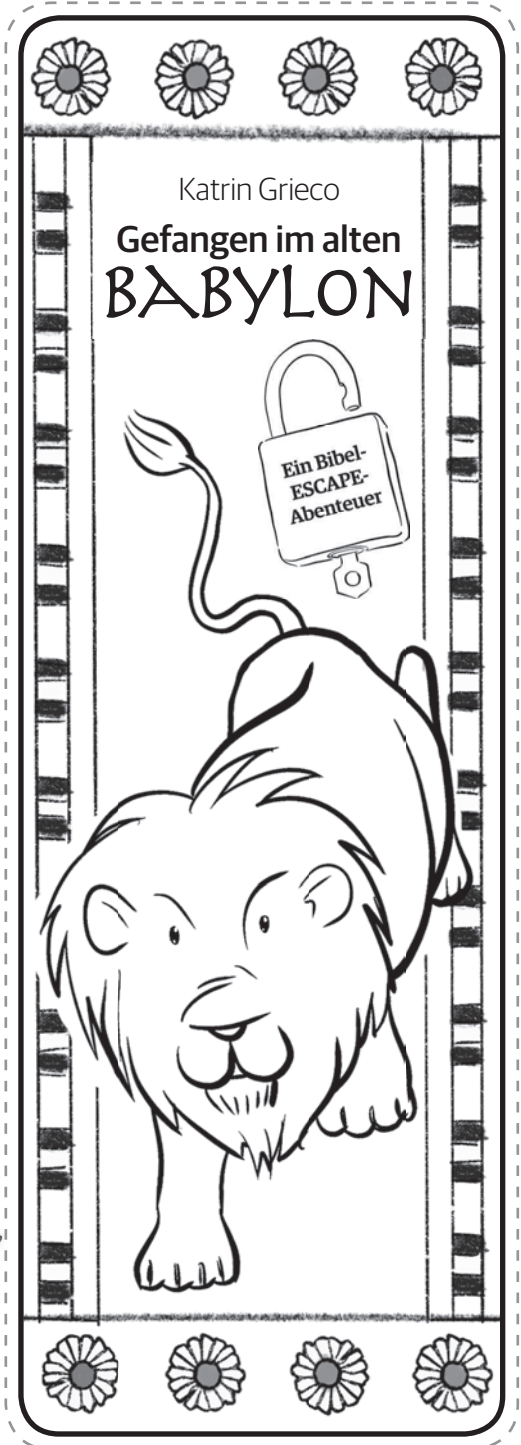
# INHALT

<b>Einleitung</b> .....	<b>11</b>
<b>1. Kapitel</b> .....	<b>17</b>
<b>2. Kapitel</b> .....	<b>29</b>
<b>3. Kapitel</b> .....	<b>51</b>
<b>4. Kapitel</b> .....	<b>59</b>
<b>5. Kapitel</b> .....	<b>67</b>
<b>7. Kapitel</b> .....	<b>89</b>
<b>6. Kapitel</b> .....	<b>127</b>
<b>8. Kapitel</b> .....	<b>135</b>
<b>Tipps und Lösungen</b> .....	<b>149</b>
<b>Ideen für ein Fest</b> .....	<b>154</b>



*Du wirst in diesem Buch  
ganz schön viel hin- und  
herspringen.*

*Damit du dich immer  
wieder zurechtfindest,  
wenn du eine Pause  
gemacht hast, kannst  
du diesen Löwen aus-  
schneiden und anmalen  
und als Lesezeichen  
verwenden.*



Verliere nie den Mut!  
Du wirst es aus  
dem Buch nach Hause  
schaffen!





# EINLEITUNG,

in der du die  
Regeln in diesem  
Buch verstehst und  
erste rätselnde  
Schritte in eine  
fremde Welt wagst.



**H**erzlich willkommen! Oder hört sich das zu fröhlich an? Du bist schließlich nicht freiwillig hier. Du steckst fest in einer fremden Zeit an einem fremden Ort. Es ist dieses blaue Stadttor im Museum, an das du dich als Letztes erinnerst. Du willst wissen, wie du dieser Zeit und diesem Ort entkommen kannst?



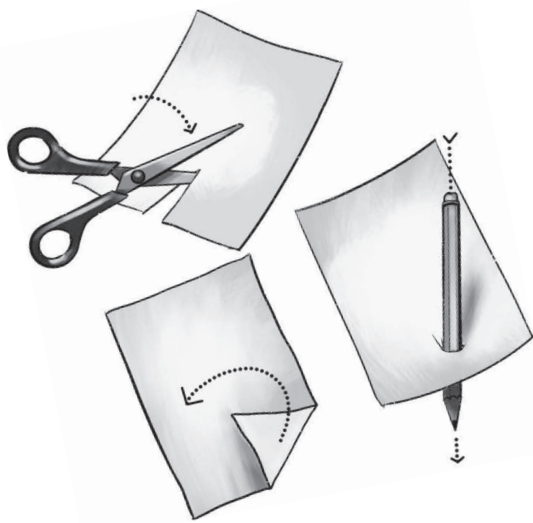
Dann brauchst du Stifte, eine Schere und jede Menge Abenteuerlust. Vielleicht möchtest du auch deine Familie oder Freunde dazu einladen? In diesem Buch wirst du rätseln, malen, schneiden und lesen, denn nur so kannst du es schaffen, den Weg aus diesem Buch zu finden.

*Bist du bereit? Dann leg deine Hand auf die Seite nebenan und lass deine Finger von der Person neben dir mit einem Stift umranden.*

*Sehr gut! Na? Wer legt als Nächstes seine Hand dazu? Lest erst weiter, wenn alle Hände gezeigt haben, dass sie bereit für dieses Abenteuer sind.*







**B**uchseiten würdest du normalerweise niemals mit einem Stift durchbohren, mit einer Schere zerschneiden oder knicken? Dann sage ich es mal so: Heute und hier ist nicht normalerweise ... Oder wann hattest du es das letzte Mal mit unberechenbaren Königen und hungrigen Löwen zu tun?

Sei gewarnt! Nur selten bestimmst du noch, wie es hier weitergeht. Der König von Babylon ist ab sofort der Bestimmer. Und mit ihm ist nicht zu spaßen. Halte dich an die Anweisungen, welche Seite als nächste gelesen wird, um das Abenteuer in diesem Buch zu bewältigen. Wenn es keine Anweisung zur nächsten Seitenzahl geben sollte, dann kannst du wie in einem gewöhnlichen Buch blättern und weiterlesen.

*Vielleicht sah er ja so aus, der gefährliche Bestimmerkönig von Babylon. Zeichne ihm eine dreifache Krone und verziere sie so prunkvoll, wie du es dir nur vorstellen kannst! Er hatte außerdem ein Zepter und einen Befehlsstab als Zeichen der Macht. Wie könnte das ausgesehen haben? Male die Gegenstände noch dazu!*



Du wirst in diesem Buch merken, dass so ein babylonischer König ganz schön gefährlich werden kann.

Die Geschichte erzählt das biblische Abenteuer von Daniel und seinen Freunden. Ich habe sie für dich etwas ergänzt und so formuliert, dass daraus eine Mitmachgeschichte als Escape-Abenteuer werden konnte. In der Bibel findest du die Grundlage für dieses Abenteuer in Daniel 1-6.

Aber jetzt zurück zu unserem gefährlichen König. Der wirkt jetzt doch ein bisschen bedrohlich auf dich? Sei unbesorgt, du hältst mit diesem Buch zwar jede Menge spannender Momente in deinen Händen, aber du bist nie alleine.

Wenn du doch einmal in eine schwierige Situation kommst: Ab S. 149 findest du Tipps und Lösungen.

*Probiere das direkt aus! Halte diese Ecke vor einen Spiegel und lies, welche Anweisung daraus entsteht!*


weiter zur 2. Etz  
aus dem Les für die Libs zur Bope  
NS jetzt dr. cas klabb dochr schou

Du bist zurück von S. 149? Gut gemacht! Damit bist du bestens vorbereitet, dieses Escape-Abenteuer im alten Babylon zu bestehen. Das erste Kapitel kann auf der nächsten Seite beginnen!



# 1. KAPITEL,

in dem diese Geschichte  
und die Welt von Babylon  
lebendig werden und du  
von einem besonderen  
Versprechen hörst.



**E**s wird höchste Zeit! Das Museum wird bald schließen. Und du hattest bislang kaum Gelegenheit, dieses Stadttor zu bestaunen, das im Museum nachgebaut wurde: das berühmte Ishtar-Tor aus dem alten Babylon.

Was ist denn mit dem „alten“ Babylon gemeint?



*Zeichne den Umriss von deinem Zuhause. Schreibe die Namen deiner Familie hinein und das Alter der Familienmitglieder darunter. Wer ist die älteste Person von euch?*

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the student to draw their home and write family information.