

**Geometrische Spielereien mit Labyrinthen -  
Dimensions Verständnis erforschen**



**Gabriel Baumgarten**



Impressum:

Akademie Tutorium Berlin - Verlag Unternehmergeellschaft (haftungsbeschränkt)

"Realize your full Potential"

Verleger: Holger Schackert

Geschäftsführer: Gabriel Baumgarten

© / Copyright: 2017 Gabriel Baumgarten

Erste Auflage

Umschlaggestaltung, Illustration: Gabriel Baumgarten



# Geometrische Spielereien mit Labyrinthen - Dimensions-Verständnis erforschen

## Inhaltsverzeichnis

1	Einführung / Motivation .....	4
2	1D-Labyrinth - Spielen auf der Linie .....	4
3	2D-Labyrinth .....	5
4	Oberflächen-Labyrinth .....	5
4.1	Einführung .....	5
4.2	Verzerrungsarme und freie Oberflächen - Labyrinth (zum Anfassen) .....	6
4.2.1	Würfel-Labyrinth + Theorie -- Projektionen, Ursprünge, Raster, Grenzverhalten und deren Bedeutung? .....	6
4.2.2	Quadratische Pyramide .....	8
4.2.3	Möbius-Band - Was ist ein Möbius-Band? .....	9
4.2.4	Möbius Kreuz .....	10
4.2.5	Möbius-Band + durchgängige Dimensionssprünge .....	10
4.3	Verzerrte Oberflächen .....	10
4.3.1	Torus .....	10
4.3.2	Kugel .....	11
4.3.3	kleiner Zusatz Merkatorprojektion .....	12
5	2D+ Portale Labyrinth .....	12
6	Überlagerte 2D- Labyrinth .....	13
7	Geebnete 3D-Labyrinth .....	15
8	Grundideen des Lösens .....	16
9	Grundidee erweitern - Arten, Varianten, Kombinationen, Rhythmuswechsel .....	16
10	Feedback & Aussichten .....	17
11	Über den Akademie Tutorium Berlin – Verlag .....	18

# 1 Einführung / Motivation

---

Ich möchte hiermit eine weitere Möglichkeit (Werkzeug) anbieten, sich 3D Figuren vorzustellen und zu verstehen, die auch auf höhere Dimensionen angewendet werden kann.

Ich möchte auch gerne eine Vorschau auf die Herangehensweise an Probleme geben . Auch beim Aufbau dieses e-book nutze ich dieses Wissen, so können Sie z.B. das Inhaltsverzeichnis als Hub sehen, einen Punkt, von dem sich viele Möglichkeiten ergeben. Auch meine Verweise nutzen diese Technik. Aber dazu später mehr.

Falls Dir irgendetwas in diesem Buch nicht ganz verständlich sein sollte, kannst Du mich gerne kontaktieren, dann kann ich Dir das erklären und in einer neuen Auflage genauer ausführen. Ohne Feedback vor Dir wäre das nicht möglich.

Ich freue mich auf Deine Nachricht und werde Dir ein kleines Dankschön für Dein Interesse zusenden.

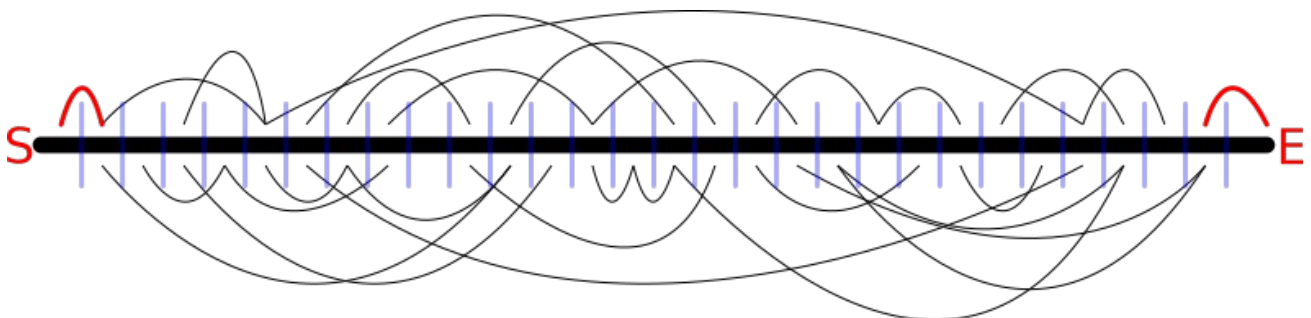
Kontakt-Informationen Findest du am Ende dieses e-book's.

**Viel Spaß beim lesen!**

## 2 1D-Labyrinth - Spielen auf der Linie

---

Wenn wir auf einem 1D-Strich ein Labyrinth zeichnen möchten, dann ist dies nur möglich wenn wir mit Sprüngen arbeiten, da wir sonst immer nur 1 vor oder zurück können, Somit könnten wir aber keine Mauern ziehen. Darum also der Ansatz dass wir in jedem Punkt die Möglichkeiten definieren, in welche Richtung und um wie viel wir springen können, damit schaffen wir uns virtuelle Mauern, das heißt, wir sehen sie nicht direkt visuell, aber durch die Einschränkungen schaffen wir sie. In diesem Beispiel hast Du jeweils die unterteilten Breiche, die mit Linien verbunden sind. Du kannst entlang der Linien gehen und sie auf beiden Seiten eines Abschnittes nutzen. ( das dient nur der Übersichtlichkeit)

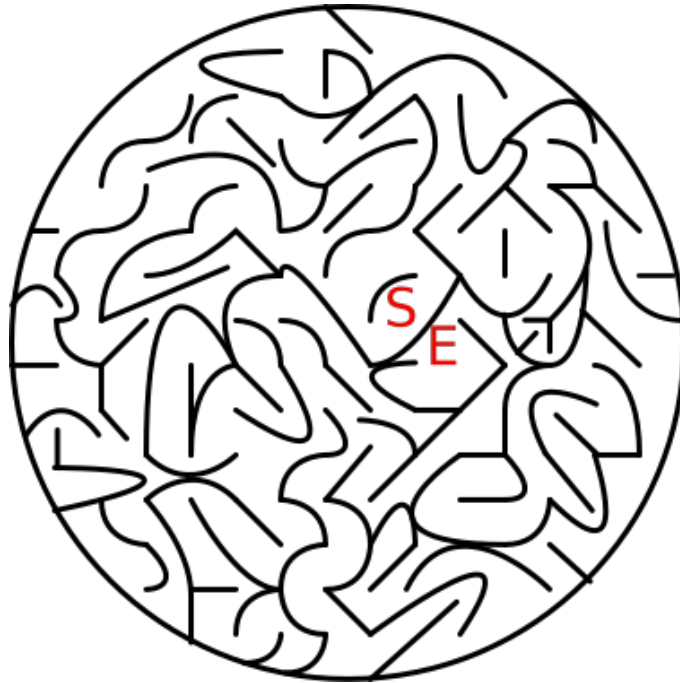


### 3 2D-Labyrinth

---

Bevor wir überhaupt mit Rastern anfangen, möchte ich hier vorher einen Impuls geben, um das Rastern leichter zu machen und die Anfänge zu beschreiben. Dies wäre aber nicht unbedingt notwendig. (Relativ) freigestaltete Labyrinth haben viel mehr Variationsmöglichkeiten, sind aber meist schwerer zu lösen, weil sie gewissermassen für die Augen orientierungslosig sind.

Aber probiere es doch einfach mal selbst mit diesem Beispiel aus:



### 4 Oberflächen-Labyrinth

---

#### 4.1 Einführung

Vorab merke ich hier an, dass ich Verzerrungen in der Projektion auf ein Quadratisches Grundraster auf Grund des einfacheren Verständnisses abbilde.

Bei Labyrinthen geht es zu allererst nicht um die Längengenauigkeit, deshalb können wir die Verzerrungen und Verdrehungen vorerst außer acht lassen.

Wir können 2D-Projektionen mit verzerrungsreichen Oberflächen nicht auf Papier in 3D wiederherstellen, dies geht nur, wenn wir ein Medium benutzen, das eine Rasterverzerrung zulässt, zum Beispiel ein Gummi, welches über eine Form gespannt wird. Wir werden aber beim Möbiusband sehen, wie wir Grenzverhalten in das Transformieren mit einbeziehen müssen.

Die ersten jetzt folgenden verzerrungsfreien Labyrinth sind sowohl zum Ausdrucken als auch zum Basteln gedacht. Du kannst aber auch nur mit räumlicher Vorstellungskraft arbeiten.

Ich gehe in einem späteren Teil noch auf Projektionsschwächen und die Expansion /Verzerrungen von Rastern wie auch auf die Ausdehnungen vom Raum(Zeit) ein.

## **4.2 Verzerungsarme und freie Oberflächen – Labyrinth** **(zum Anfassen)**

### **4.2.1 Würfel-Labyrinth + Theorie -- Projektionen, Ursprünge, Raster, Grenzverhalten und deren Bedeutung?**

Was sind sie und wofür brauchen wir sie hier? Wie entstehen sie?

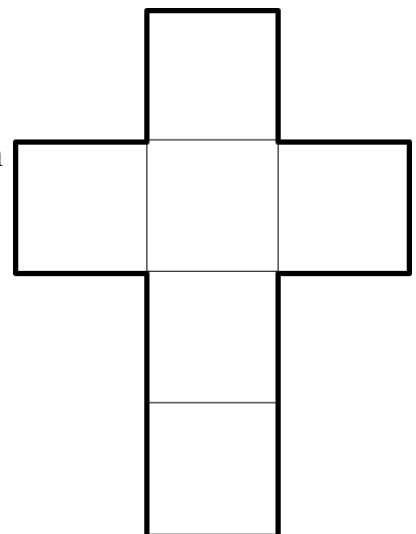
Wenn wir versuchen wollen, komplexe (geometrische) Situationen zu erfassen, zu beschreiben und zu projizieren, also in eine abgewandelte, meist abgebrochene Form zu verwandeln, könnten wir ein paar grundlegende Hilfen benötigen.

Da wir hier alles in 2D (eine Fläche) projizieren wollen, stellt sich zuerst die Frage, wie können wir im Sinne eines Labyrinthes eine unterschiedlich gelegene, womöglich noch verzerrte, Oberfläche in 2D (in eine Fläche) abbilden?

Ich gehe hier in diesem "Theorie"-Teil nur auf Oberflächen von 3D Körpern ein, später gehen wir auch darüber noch hinaus. Wir beginnen mit verzerrungsfreien, unverdrehten (später mehr dazu) Oberflächen. Hier möchte ich zuerst einmal die Bedeutung von Grenzverhalten und Rastern untersuchen.

Wir starten dabei, wie es viele vermutlich schon kennen, damit, die Kanten zu trennen, das heißt also zB. für einen Würfel, wir schneiden gedanklich an den Kanten bis jede einzelne Seite an mindestens einer anderen hängt. Dabei entsteht dieser bekannte Netzplan (Bild). Damit haben wir nun die Möglichkeit, dieses in eine Ebene zu legen. Wir haben gleichzeitig auch die Grenzen geschaffen.

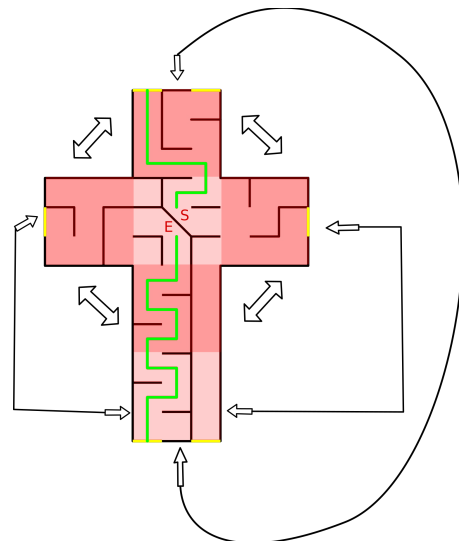
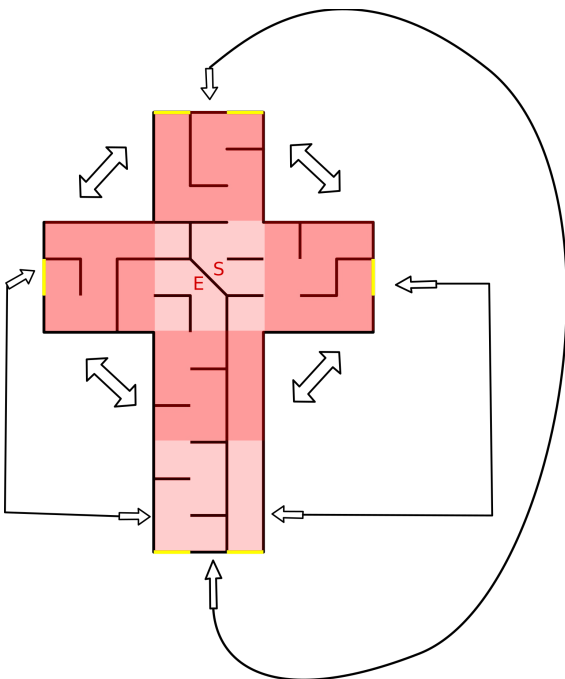
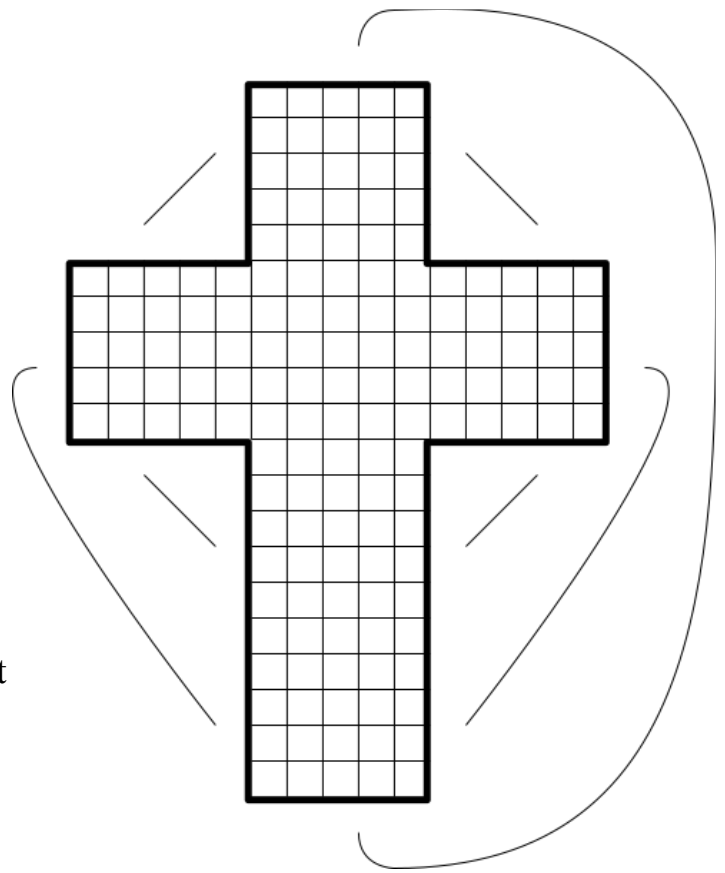
Damit wir nun wahrnehmen können, wie der Körper mal in 3D ausah, müssen wir sein, wie ich es hier nenne, "Grenzverhalten" oder "Übergangsverhalten", beschreiben. Das können wir in diesem Fall (verzerrungsfrei, unverdreht) noch durch einfache Verbindungs-Linien tun. Ich habe dies hier für Euch aufgezeichnet: (Bild)

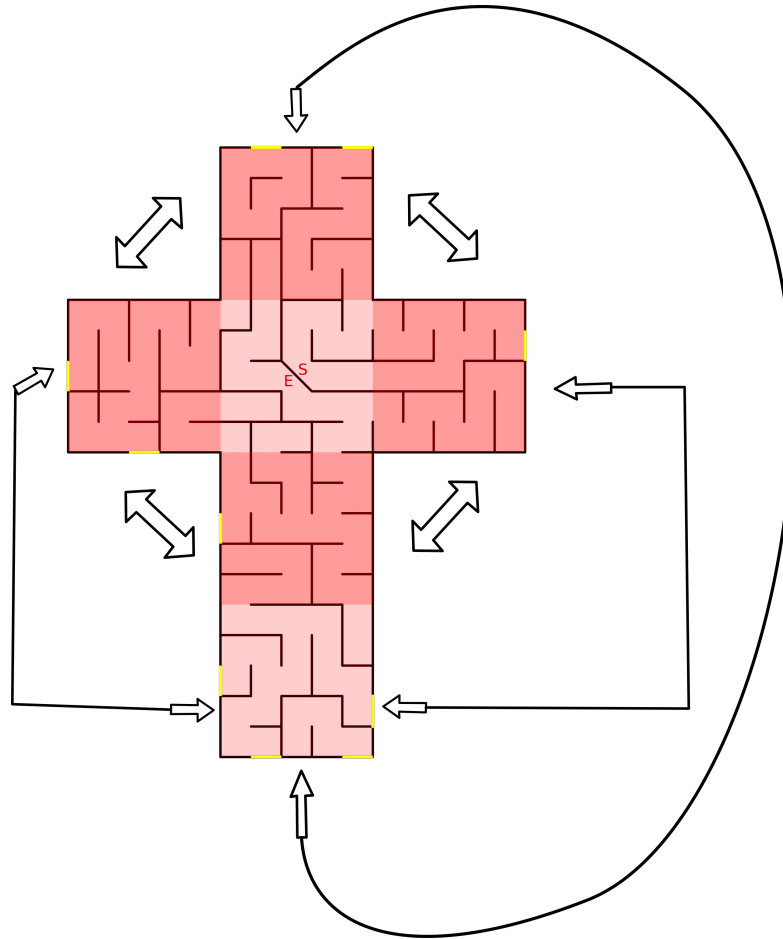


Um nun auf den Oberflächen besser Labyrinth zeichnen zu können, ist es sinnvoll, ein Raster darauf zu legen. ABER es geht natürlich, wie bei allen Fragenstellungen/ Problemen, auch ohne, ist aber so in mancher Hinsicht leichter zu überblicken. Für unserm Würfel schlage ich ein quadratisches Raster vor. Danach kann mit dem Zeichnen des Labyrinthes begonnen werden (vergl. meine Anleitung zum Zeichnen von Labyrinthen), nur ist hier auf die Grenzübergänge zu achten. Ihr könnt auch den Netzplan über einen Würfel legen, sodass Ihr ein besseres 3D-Gefühl beim Zeichnen habt, Dies gilt auch insbesondere beim Lösen, dafür sind Klebmaschen kenntlich gemacht. Damit öffnet sich eine neue Form, in welche der Würfel bei Lösen gewendet werden muss. Ich freue mich, dass Du

Dich für meine Labyrinth-Ideen interessierst. Hier bekommst Du schon einmal einen exklusiven kleinen Impuls, worum es in Teil 2 meiner Labyrinth-Serie geht: Nämlich weniger um das Zeichnen, sondern um das Lösen von Labyrinthen.

Ich habe die Übergänge gelb markiert. Das heißt, dass Du, wie bei anderen Labyrinthen, nicht über die schwarzen, wohl aber über die gelben Linien "gehen" kannst. Versuche, Dir das Ganze als dreidimensionalen Würfel vorzustellen. Die Verbindungslinien und die rote Unterlegung auf der Grafik sollen Dir helfen, eine Vorstellung dafür zu bekommen, welche Kanten aneinander stoßen. Hier findest Du noch ein größeres Rätsel dieser Art:



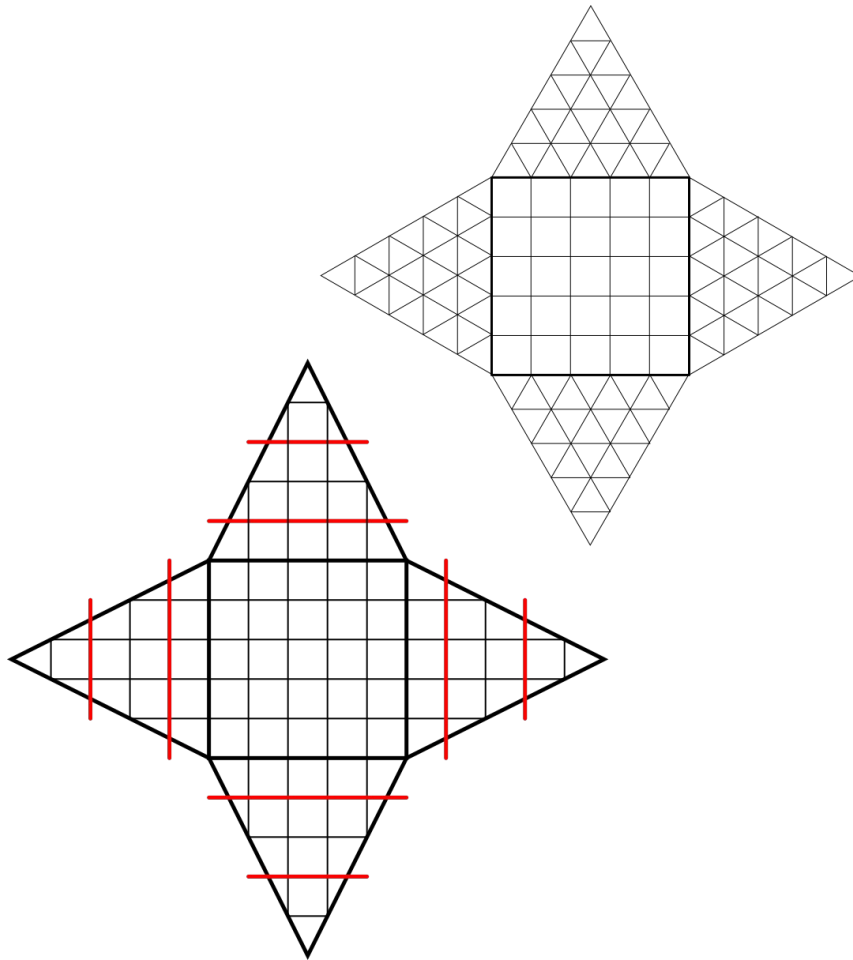


#### 4.2.2 Quadratische Pyramide

Bei diesem Beispiel geht es vor allem darum, Rasterübergänge zu beschreiben, da wir bei quadratischen Grundfläche einen quadratisches Raster verwenden können, dies aber bei den dreieckigen Außenflächen Schwierigkeiten bereitet wenn die Größen verhältnisse nicht gut gewählt sind. Du kannst auch ausprobieren, ein anderes Raster auf die dreieckigen Flächen zu legen, dafür müssen dann aber die Übergänge zwischen den Rastern gut gestaltet sein.

Ich habe hier mal ein Beispiel und die Erklärung zum Grenzverhalten und den Rasterübergängen. Dabei stellen wir fest, dass nicht alle Rastervarianten für alle Pyramiden möglich sind. Das Verhältnis Höhe und und Grundrisslänge spielt hier eine entscheidende Rolle. Probiere es doch einfach mal aus.





#### 4.2.3 Möbius-Band - Was ist ein Möbius-Band?

Ein Möbius Band ist eine Fläche die sowohl nur eine Kante als auch nur eine Seite hat. Sie ist nicht orientierbar. Es gibt kein oben oder unten, innen und außen. Du kannst es Dir so vorstellen: Ein längerer Streifen Papier, den Du an den kurzen Seiten einmal gedreht und zusammen geklebt hast.

Normalerweise nutzen wir hier eine längliche rechteckige Projektion, die nur ein Grenzverhalten an den kurzen Seiten aufweist. Dies tun wir auch im ersten Schritt.

An diesem Beispiel können wir gut untersuchen warum wir bei gleichem Grenzverhalten dennoch unterschiedliche 3D-Interpretationen erhalten können. Wie oben beschrieben würde eine unverdrehtes Grenzverhalten, wie bei einem einseitig genutzten Ring, genau dasselbe sein, wie bei einem Möbius-Band.

Wir haben in diesem Kapitel also zwei Möglichkeiten: Wir belassen es bei einer unverdrehten Überbrückung, was in 3D zu mehrere Interpretationen führt, oder einer verdrehten, dafür brauchen wir beide Seiten eines Blattes zum Zeichnen. Letzteres spielt erst im folgenden Kapitel eine besondere Rolle, da dort Bezüge zu gegenüberliegenden Abschnitten hergestellt werden.

## 4.2.4 Möbius Kreuz

Hier habe ich mich in Erweiterung des "normalen" Möbius-Bandes folgende Frage gestellt: Das Rechteck hat nur an eine Seite ein Grenzverhalten, was wäre wenn wir dem anderen Rand ebenfalls dasselbe Grenzverhalten zuweisen? Hier wieder meine Visualisierung der Verbindungen:

## 4.2.5 Möbius-Band + durchgängige Dimensionssprünge

Auch wenn dieser Teil Vor "*2D+ Portale Labyrinth*" kommt bitte ich dich um einen Sprung ;) zu diesem Kapitel, um Hintergrundwissen über Subdimensionen bzw. Dimensionsverbindungen in einer höheren Dimension zu erhalten und dann hier fortzufahren.

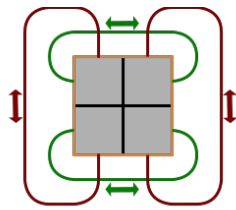
Da die im Kapitel 4.6 als "normales" Möbiusband vorgestellte Variante einer Figur aus dem 3D-Raum entspricht und die Flächen sozusagen rückwertig aufeinanderliegen, haben wir die Möglichkeit, Durchgänge zu , die du auch als Portale, Brücken oder Wurmlöcher betrachten kannst. Dazu musste ich zuerst feststellen, welche Segmente des Bandes "gegeneinanderliegen". Hierzu habe ich mal eine Skizze angefertigt, um das zu verdeutlichen.

## 4.3 Verzernte Oberflächen

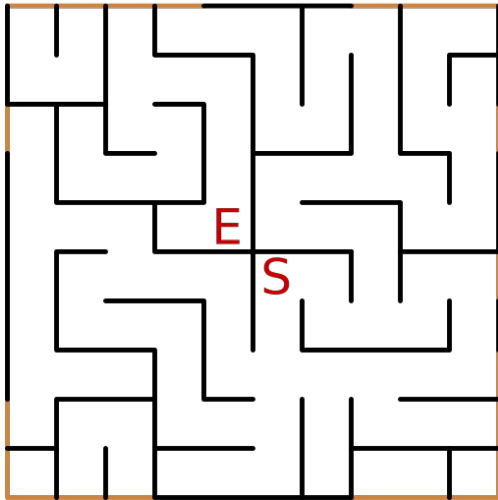
### 4.3.1 Torus

Ein Torus ist ein Körper, der wie ein Rettungsring, Donat oder Reifen geformt ist. Dies ist der erste Körper in diesem Buch, den wir mittels einer quadratischen Basis nicht nachbilden können. Wir brauchen hier einen ganz anders geformten Netzplan. Später gehe ich in diesem Zusammenhang noch auf Merkator-Projektionen ein, dies sind Projektionen von Kugeln/... auf Flächen die längengetreu(nicht aber flächenge-treu) sind, also zum Beispiel eine Landkarte. Anfangs möchte ich hier aber erst einmal weiter bei quadratischen Raster-Labyrinthen bleiben. Um diesen dennoch die dimensionellen Eigenschaften von einem Torus zu geben, brauchen wir wieder das richtige Grenzverhalten.

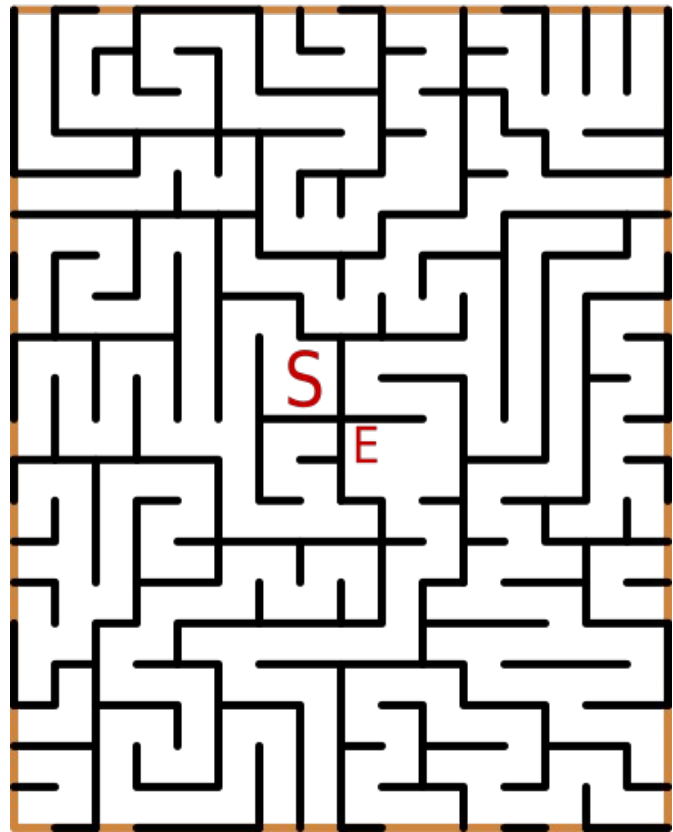
Hierfür nehmen wir ein Quadrat als Basis. Wie können wir also ein Labyrinth von einer Torus-Oberfläche in ein Quadrat projizieren? Stellen wir uns vor, dass die obere und die untere Kante wie bei einer Röhre zusammenstoßen. Dann verbinden wir noch die beiden offenen Enden, dies geschieht beides unverdreht (genau beschreibe ich dies im Kapitel über Möbius Bänder ). Für das Grenzverhalten reicht es zu verstehen, dass jeweils die genau gegenüberliegenden Quadrate (Ausgänge) aufeinander treffen. Nimm doch mal rasch ein Blatt Papier und halte die langen Seiten zusammen, vielleicht kannst Du es Dir so besser vorstellen welche Kanten zusammen kommen und dass alle Ecken zusammen stoßen. Dabei stellst Du auch fest, warum dies ohne Verzerrung nicht nachgebildet werden kann. Ich habe hier in diesem Labyrinth die Grenzübergänge braun und die Sperren wie gewohnt schwarz koloriert.



S = Start E= Ende



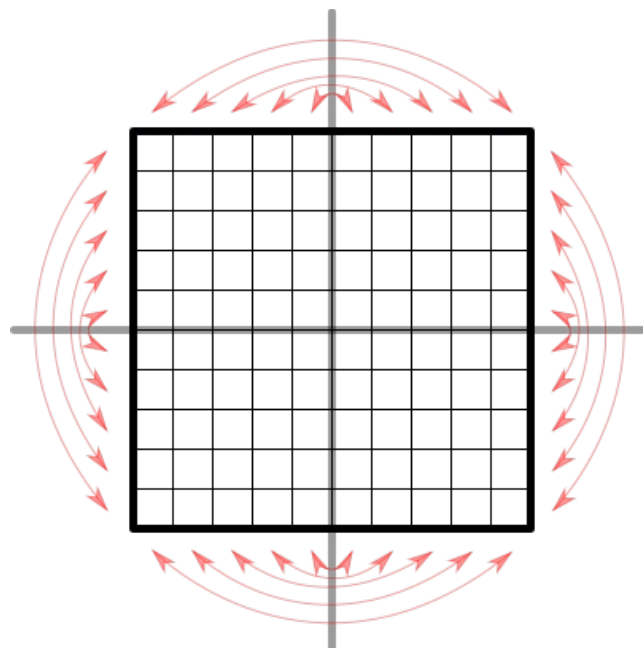
S = Start E= Ende



#### 4.3.2 Kugel

Im Vergleich zum Torus ist das Grenzverhalten einer Kugeloberfläche, die in ein Quadrat projiziert wird, ein ganz Anderes.

Ich habe mich hier wieder für, auch da es hier etwas anders ist, eine grafische Darstellung des Grenzverhaltens entschieden:





### 4.3.3 kleiner Zusatz Merkatorprojektion

Hier möchte ich schon mal einen Hintergrund für ein oft genutztes Verfahren vorstellen, dieses und viele weitere werde ich dann in einem weiteren Teil dieser Labyrinth-e-Book-Reihe detaillierter ausführen.

Mekator-Projektionen (M.P.) werden in der Kartografie genutzt. Dort bestehen natürlich ganz andere Anforderungen, als wir hier bei den Anfängen unseren Labyrinth-Betrachtungen benötigen. Wir wollen hier eher ersmal die Oberflächen imitieren. Bei M.P. geht es vorallem darum reale Raster möglichst wirklichkeitsgetreu abzubilden. Darauf haben wir hier bei den vorgestellten Möglichkeiten noch gar nicht richtig geachtet, nur bei den Pyramiden wurde es angedeutet. Bei kleinen Karten haben wir mit winkel- und längentreue wenig Probleme aber wenn wir global die Kugel abbilden, wir wir es mit oben genannten Grenzverhalten imitiert haben, weichen die innere Raster vom Orginal mitunter stark ab. Auch gibt es neben Winke- und Längentreue noch weitere Fatoren, auf die es zu achten gilt: zum Beispiel. die Flächentreue.

Mehr über dieses Thema erfahrt Ihr in einen weiteren e-Book. Dies sollte hier vor allem ein Beispiel für einen "Realitäts-" bezug sein.

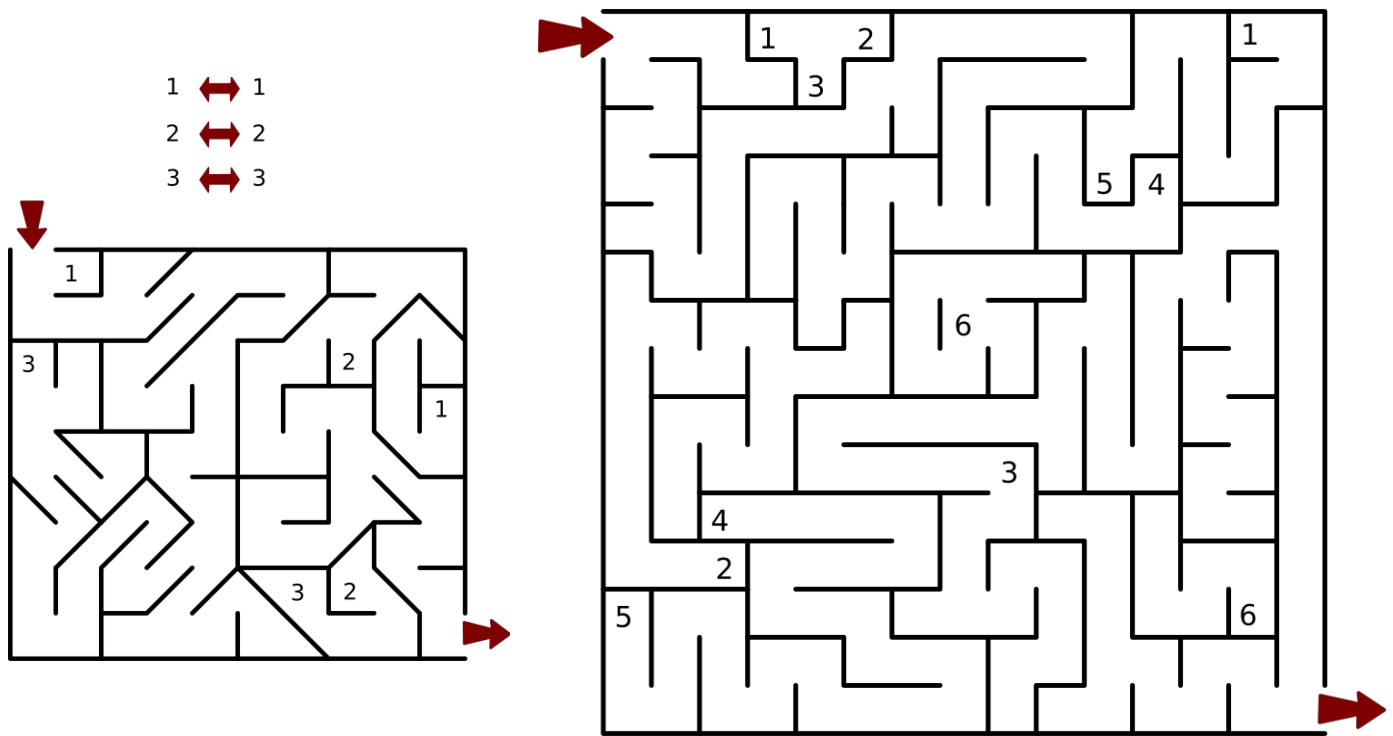
Wer schon jetzt mehr dazu wissen will kann schon mal vorab auf Wikipedia vorbeischaun:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Mercator-Projektion>

## 5 2D+ Portale Labyrinth

---

Wenn wir Sprünge in Fächen durchführen wollen, also im 3D-Raum Punkte einer Fläche zusammenziehen wollen, ergibt sich ein sehr komplexes Grenzverhalten an sich, Dies klammern wir aber hier an dieser Stelle aus und betrachten nur Sprünge. Genug also über Grenzverhalten! Hier geht es darum, dass wir im Grunde von einer Stelle zur anderen einen Sprung, eine Brücke oder ein Portal haben, wie Du es bezeichnen magst. Ich habe bei meinen Labyrinthen einfach Zahlen gewählt, um sie zu makieren, das heißt also die 1 ist mit der anderen 1 verbunden, die 2 mit der 2 und so weiter. Wir brauchen also Labyrinth, wenn sich der rotefaden-wahre Weg selbst überschneiden soll, ansonsten kann man sie natürlich auch einsetzen, aber dort sind sie notwendig. Wir vermeiden damit, dass sich eine Schleife bildet, die dann nicht unbedingt abgegangen weden muss. Dazu gab es schon Hinweise im ersten Teil "Labyrinth Zeichen". Ich habe hier mal zwei labyrithe für dich vorbereitet.



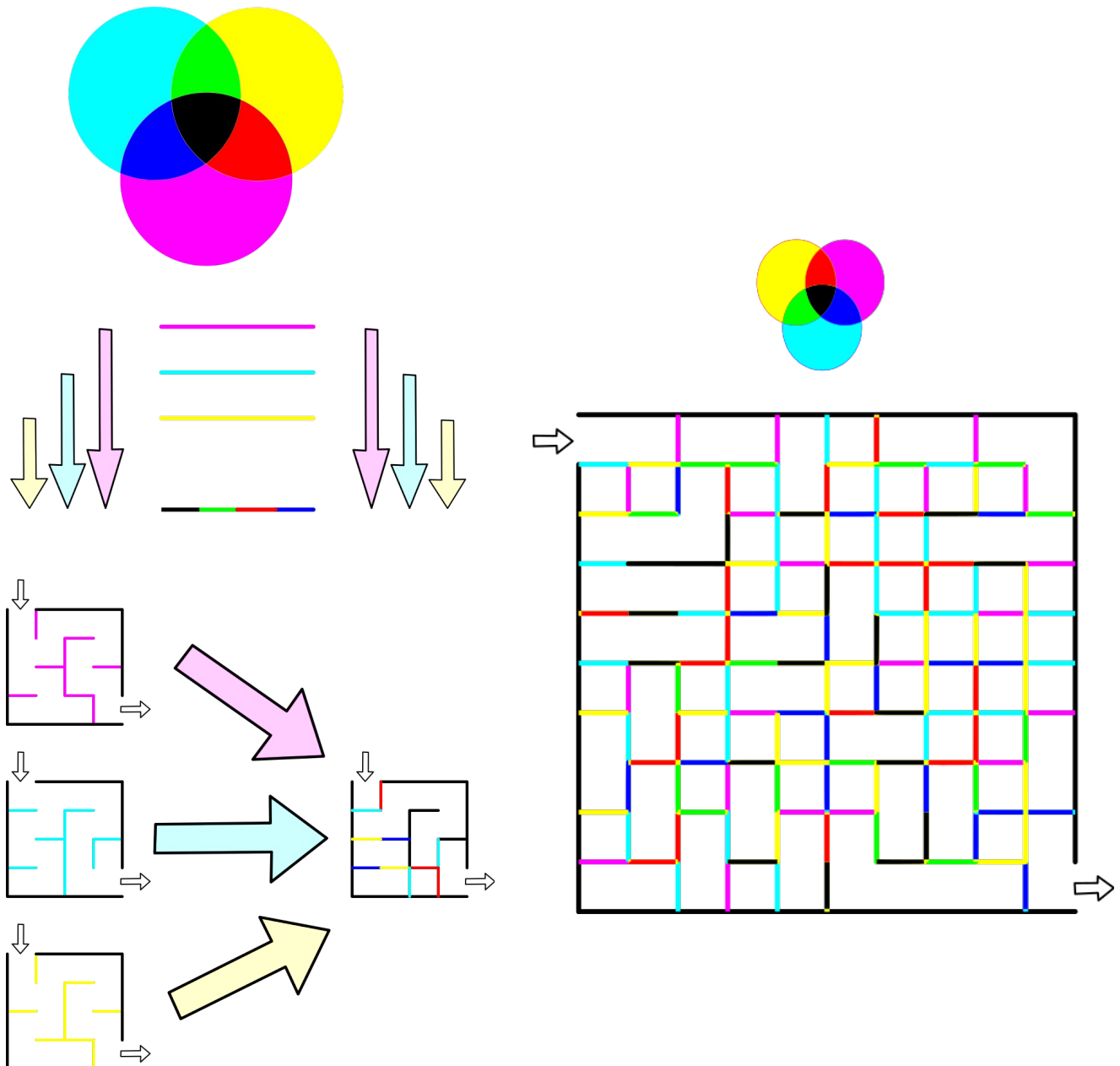
Ich habe in diesem Buch auch viele Verweise, die du auch als Brücke auffassen kannst. Auf die Bedeutung der hier beschriebenen Inhalte gehe ich noch in einem weiteren Band dieser Reihe ein.

## 6 Überlagerte 2D- Labyrinth

Hierbei geht es darum 3 Labyrinth übereinander zu legen. Wir können diese durch die Verwendung von Farben voneinander trennen. Damit später, wenn alle Farben in einer Linie übereinanderliegen und wir eine schwarze Linie erhalten, benutze ich hier den substrativen Farbkreis. Im Gegensatz zum additiven, der aus Rot, Grün, Blau besteht und Weiß aus allen Dreien entsteht lässt. Das Vermischen der drei substrativen Grundfarben verhält sich wie folgt:

Aqua + Gelb = Grün  
 Aqua + Magenta = Blau  
 Magenta + Gelb = Rot  
 Magenta + Gelb + Aqua = Schwarz

Jede der Farben symbolisiert ein Labyrinth, wenn wir also beispielweise das Labyrinth Magenta lösen wollen müssen wir auf die Farben magenta, Blau, Rot und schwarz achten, da in allen Fällen eine Linie im magentafarbenen Labyrinth vorhanden ist. Hier habe ich nochmal eine grafische Erklärung dafür:

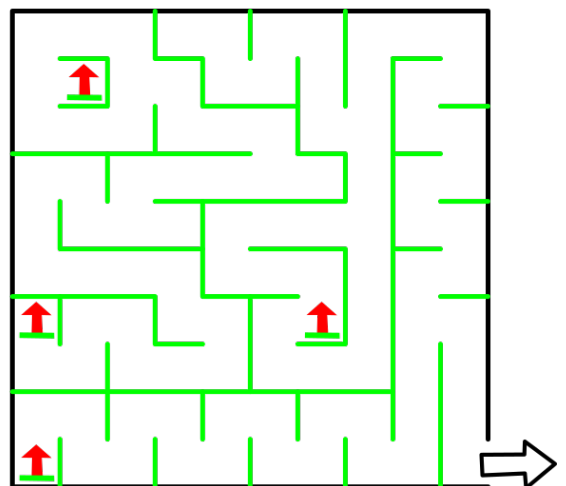
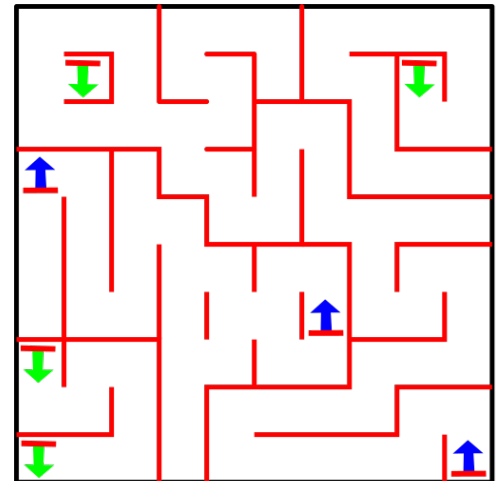
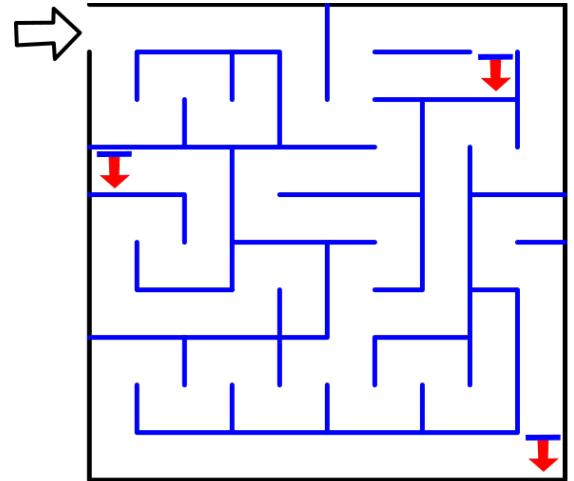
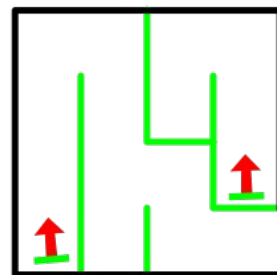
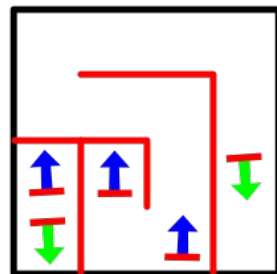
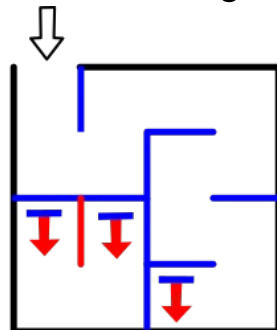
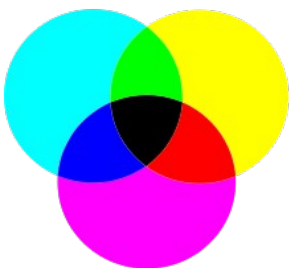
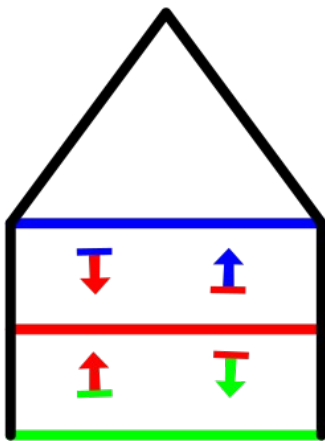




## 7 Geebnete 3D-Labyrinth

Die Farben stellen eine Möglichkeit dar, die 3D-Labyrinth in der 2D Projektion zu zeigen. Ich habe hier die Auflösung der Höhe auf 3 übereinanderliegenden Ebenen begrenzt, hier soll das Prinzip deutlich werden. Ich nenne es deshalb auch geebnetes 3D-Labyrinth da es nicht eine volle Dimension entspricht. Ich kann aber auch noch Auflösungsschwächen in 3. Dimension mit diesem Prinzip schreiben.

Dies Labyrinth kannst Du Dir vorstellen, wie ein Haus mit hier drei Etagen, ein Pfeil nach oben/unten stellt sozusagen eine Treppe dar. In der ersten Grafik habe ich aufgezeichnet in welcher Reihenfolge diese übereinanderliegen

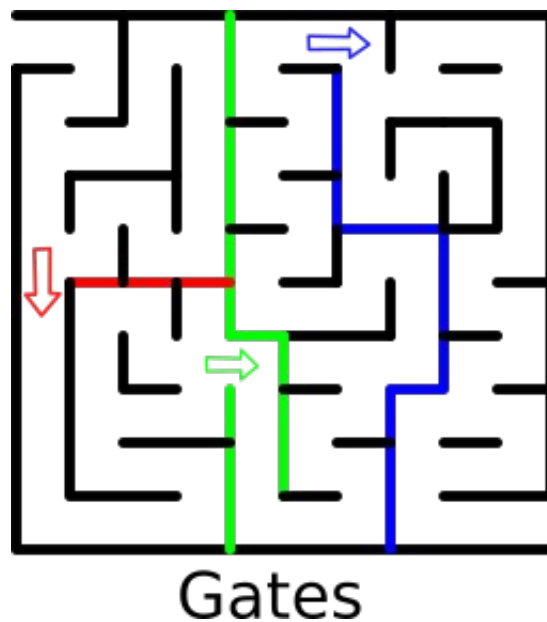


## 8 Grundideen des Lösens

---

Wenn Du ein Labyrinth lösen willst gibt es dafür jetzt ein paar Hinweise von mir, manche beginnen ganz einfach von vorne, manche beginnen von hinten, manche gehen strategisch vor, andere wiederum fangen einfach an und lassen sich treiben. Du kannst vermutlich am besten eine Mischung aus allem nehmen und von hinten und von vorne anfangen. Ein paar Gedanken von mir dazu, wie es möglich ist ein Labyrinth zu lösen. Ich denke, dass der gedankliche Wechsel zwischen einer globalen Übersicht und der lokalen Einzellösung wichtig ist. Versuche globale Gates zu suchen, denn diese sind nicht wirklich zu vermeiden, nur zu verschleiern, um dann im Detail Deine Wege zu finden. Man kann gut nach sogenannten Gates suchen. Diese sind eindeutige Stellen, an denen der wahre Weg vorbeiführen muss.

### BILD GATES



Ich werde das in einer weiteren Veröffentlichung detaillierter ausführen.

## 9 Grundidee erweitern - Arten, Varianten, Kombinationen, Rhythmuswechsel

---

Versuche, wie bei allem, zu spielen, zu entdecken und auf andere Bereiche zu übertragen. Dies sollten nur Werkzeuge sein, wie du vielleicht auch an den letzten Beispielen gemerkt hast. Du kannst diese auch verbinden, Gerne kannst Du das versuchen. Du kannst auch andere in diesem e-Book genannte Labyrinthe mit einander verküpfen und kombinieren. Wie Du vermutlich schon bemerkt hast, ist auch dieses e-Book eine 2D-Projektion, da wir hier genauso Sprünge/ Verweise haben, Bereiche übereinanderstapeln, usw. Weitere ausführliche Vergleiche und Hintergründe werde ich dann in in einem weiteren Teil meiner e-Book-Reihe beschreiben. Also auch solche Themen (wie die Merkatorprojektion, ... ) die ich hier schon angedeutet habe, erläutern.

## 10 Feedback & Aussichten

---

*Falls Dir irgendetwas in diesem Buch nicht ganz verständlich ist, kannst Du mich gerne kontaktieren, dann werde ich es gerne erklären und in einer neuen Auflage genauer ausführen. Ohne Dein Feedback ist mir das nicht möglich. Ich werde auch in einem extra e-Book und/oder auf der unten genannten website die lösungen der Großen Rätsel veröffentlichen. Ich würde mich auch sehr über Einsendungen Eurer Labyrinth freuen! Ich freue mich auf deine Nachricht! Ich werde Dir dann ein kleines Dankschön für dein Interesse zusenden.*

Gabriel Baumgarten

So kannst du mich erreichen:

Mein Webseite: <http://verlag-akademie.tutorium-berlin.de/mind-life/>

E-Mail: [mind-life@gmx.de](mailto:mind-life@gmx.de)

Meine Facebook-Seite: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100009436437165>

Unser Verlag:

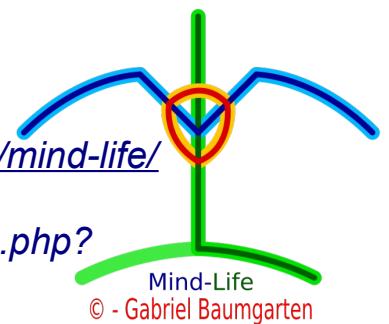
E-Mail: [akademie-verlag@tutorium-berlin.de](mailto:akademie-verlag@tutorium-berlin.de)

Verlags-Facebook-Seite:

<https://www.facebook.com/AkademieTutoriumBerlinVerlag/>

Nach Anmeldung erreichst Du mich auch über unsere Verlags-Webseite

<http://akademie.tutorium-berlin.de/finde-deine-moeglichkeiten/verlag>



Außerdem forsche ich gerade an eigenen Projekten. Ich werde davon einige nach und nach online stellen. Wer mehr von mir und meinen Projekten lesen möchten kann das gerne hier Mehr Informationen über meine Projekte findet Ihr hier:

<http://verlag-akademie.tutorium-berlin.de/mind-life/>

Ich freue mich über einen Austausch und über gemeinsame Projekte mit Euch.

Schreibt mir gerne eine Nachricht hier auf der Plattform



# 11 Über den Akademie Tutorium Berlin – Verlag

---

Wir bauen zur Zeit den "Akademie Tutorium Berlin – Verlag" auf.

Das Ziel des Verlages besteht zunächst darin, den Mitgliedern der Akademie Tutorium Berlin eine unkomplizierte Möglichkeit zur Veröffentlichung ihrer persönlichen, später dann auch ihrer wissenschaftlichen Erkenntnisse gemäß den Schwerpunkten, die der Akademische Rat 2017 festlegen wird, anzubieten.

Diese Veröffentlichungen erfolgen in den Jahren 2016 – 2018/19 ausschließlich als kostenlose eBooks.

In diesem Sinne werde ich 2017 meine Arbeit in den im Jahre 2016 bewährten Strukturen kontinuierlich fortführen.

Ich möchte Euch die Möglichkeit geben, Eure Ideen "gebunden" in Form von e-books, e-audios,

Videos (DVDs),... zu veröffentlichen und zu verbreiten; egal ob Kindergeschichten, Bild-Bände oder wissenschaftliche Erkenntnisse.



- **Wobei wir Dich unterstützen können:**

Wir können Dich im lektorischen Teil, bei der Covergestaltung und bei Deiner Videopräsentation beraten und unterstützen

- **Wie kannst du uns erreichen?**

Du erreichst uns entweder

über unsere Webseite , <http://verlag-akademie.tutorium-berlin.de/>

auf <https://www.facebook.com/AkademieTutoriumBerlinVerlag/>

oder per E-Mail [akademie-verlag@tutorium-berlin.de](mailto:akademie-verlag@tutorium-berlin.de)

Sprecht mich doch einfach gerne an, wir schauen gemeinsam nach einem geeigneten Weg für Dich.

Damit Ihr nichts verpasst, bieten wir auch einen Newsletter an.

Ganz unverbindlich informieren wir hier Interessierte über alle Neuigkeiten und Projekte.

<http://verlag-akademie.tutorium-berlin.de/anmeldung/>

Gabriel Baumgarten



