

Zuhörförderung

Tipps, Links und Spielideen

Tipps und Links

1 Internet-Links

- Ohrenspitzer-Homepage: www.ohrenspitzer.de – mit praktischen Anleitungen, Hörbeispielen etc.
- Funkkolleg 2006-2007 des Hessischen Rundfunks (hr2) zum Thema Hören: www.hr-online.de/website/specials/wissen/index.jsp?rubrik=18386 - mit allen Sendungen als Podcasts zum Download
- Geräuschdatenbanken:
www.findsounds.com
www.sounddogs.com
www.soundsnap.com

2 Literatúrauswahl

- **Bernius, Volker; Gilles, Mareile (2004)**: Hörspaß. Über Hörclubs an Grundschulen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht (Edition Zuhören, 2).
- **Bernius, Volker; Kemper, Peter; Oehler, Regina, et al. (Hg.) (2006)**: Der Aufstand des Ohrs - die neue Lust am Hören. Reader Neues Funkkolleg: Vandenhoeck & Ruprecht.
- **Kohl, Rüdiger (2000)**: Spiele, die still machen oder Mucksmäuschenstill. Wie ich meine Klasse/Gruppe wieder zur Ruhe bringe. Ein Projektbuch von Rüdiger Kohl. 2. Auflage 2004. Kerpen-Buir: Kohl-Verlag.

3 Kontakt

Landesmedienzentrum Baden Württemberg Standort Stuttgart
Thomas Herbst
Rotenbergstr. 111
70190 Stuttgart

Alexandra Flaig
Rotenbergstr. 111
70190 Stuttgart

Tel: 0711 / 2850-745
Mail: herbst@lmz-bw.de

Tel: 0711 / 2850-776
Mail: flaig@lmz-bw.de

Spielideen

Ohrenmassage

Für diese kleine Meditation braucht ihr ein Glöckchen, eine Triangel, eine Klangschale, einen Gong oder einen anderen Gegenstand, der einen schönen Klang erzeugt.

Setzt euch bequem auf dem Boden, auf Kissen, Matratzen oder was ihr in eurem Raum habt.

Schließt die Augen. Dann lässt einer oder eine von euch (oder euer Betreuer/eure Betreuerin) mit dem Glöckchen einen Ton erklingen. Versucht diesen Ton intensiv in euch aufzunehmen. Wenn er verklungen ist, öffnet die Augen wieder und beginnt euer linkes Ohr zu massieren: kneten, zupfen, fest reiben – bis es ganz warm ist.

Schließt die Augen wieder und lauscht erneut auf den Ton des Glöckchens. Klingt es jetzt anders? Öffnet die Augen wieder nach einer Weile und macht das gleiche mit dem rechten Ohr. Hört das Glöckchen noch einmal mit geschlossenen Augen. Wenn es verklungen ist, streckt und reckt euch und beendet die Meditation.

Danach erzählt euch gegenseitig (zu zweit), was ihr gehört habt.

Stillespiel

Material: 4 beschriftete Blätter. Jedes Blatt ist groß beschriftet mit einem der folgenden Ausdrücke:

- STILLE
- Tierstimme
- Fahrzeuggeräusch

1. Die Teilnehmer sitzen reihum.
2. Eines der Blätter wird der Reihe nach durchgegeben, danach das Blatt STILLE.
3. Jeder Teilnehmer macht mit der Stimme und seinem Körper das Geräusch, das auf dem Blatt steht, so lange, bis ein neues Blatt kommt.
4. Durch geschicktes Austeilen der Blätter erzeugt man eine Spannung zwischen Stille und Geräuschen.

Der klingende Regenwald

Stellt euch ganz dicht beieinander im Kreis auf. Spielt das Spiel beim ersten Durchgang mit offenen Augen, danach könnt ihr die Augen schließen. Legt ein Kind fest, das immer als erstes mit den Geräuschen beginnt.

Am Anfang ist es still.

Dann fängt das erste Kind an, die Hände aneinander zu reiben. (Wind kommt auf.) Im Uhrzeigersinn nimmt ein Kind nach dem anderen die Bewegung auf. (Der Wind wird immer stärker). Fange erst damit an, wenn du das Geräusch bei dem Nachbarn rechts von dir hörst, das ist dein Signal, auch damit einzusetzen.

Sobald das Geräusch den ganzen Kreis umrundet hat, setzen alle die Bewegung fort, nur das erste Kind beginnt jetzt, mit den Fingern zu schnipsen. (Die ersten Regentropfen fallen.) Das Kind links daneben nimmt das Geräusch auf, sobald es es hört. Jetzt geht es wieder reihum, bis das Fingerschnipsen (Regentropfen) das Händereiben (Wind) ganz abgelöst hat. Jetzt beginnt das erste Kind damit, in die Hände zu klatschen. (Der Regen wird stärker.) Die anderen setzen nacheinander ein, sobald sie hören, dass ihr/e Nachbar/in mit dem neuen Geräusch angefangen hat. Beim nächsten Einsatz schlägt das erste Kind mit den Händen auf seine Schenkel, Brust, Po, ... (der ganze Körper kann abgeklopft werden). (Jetzt regnet es aus Kübeln.) Die anderen setzen reihum ein. Zuletzt stampft das erste Kind mit den Füßen kräftig auf dem Boden auf. (Jetzt hat das Unwetter seinen Höhepunkt erreicht und man muss genau auf seine/n Nachbarn/in hören, weil es sehr laut wird.) Die anderen setzen reihum ein. (Das Unwetter lässt nach.)

Auf das Stampfen folgt:

- mit den Händen auf den Körper schlagen
- in die Hände klatschen

- mit den Fingern schnipsen
- in die Hände reiben
- Stille.

Achtet darauf: Während ein Teil der Kinder mit dem jeweiligen neuen Geräusch einsetzt, machen die anderen immer mit dem alten weiter – bis der Kreis geschlossen ist.

Zeitbomben

Material: 2 – 5 tickende Eieruhren

Im Raum werden mehrere kleine tickende Küchenuhren versteckt. In drei Minuten gehen sie hoch, sie fangen an zu läuten. Die Gruppe bekommt nun den Auftrag, Bombenentschärfer zu spielen. Sie erhält Information über die Anzahl der Bomben und den Auftrag, sie zu finden. Dabei müssen – nur mit den Ohren (d. h. ohne Hände) – alle versteckten Wecker gefunden werden. Erst dann dürfen sie herausgeholt und entschärft, d. h. abgedreht, werden.

Das Funkerspiel

Setzt euch im Kreis hin. Dann zählt der Reihe nach durch. Jeder hat jetzt eine Nummer. Ihr seid Funker und funkt euch gegenseitig an. Die Hände müsst ihr dabei so halten, dass der Daumen gegen die Schläfe drückt und die Handflächen nach vorne zeigen. Wenn ihr funkt, müsst ihr mit den Fingern winken. Nummer eins fängt an und ruft seine und eine andere Zahl: „Hauptfunker 1 ruft Hauptfunker 6“. Die beiden, die neben diesem Hauptfunker sitzen, sind Nebenfunker. Sie müssen gleichzeitig immer mit einer Hand mitwinken und zwar auf der Seite, wo der Hauptfunker setzt. Wenn Nummer 4 funkt, müssen also Nummer 3 und 5 mitwinken. Das Kind, das angefunkt wird, muss sich gleich ein neues Ziel suchen. Wer nicht rechtzeitig reagiert – die Nebenfunker oder das Kind, das angefunkt wird –, darf nicht mehr mitfunken, denn seine Funkstation ist kaputt. Wenn jetzt ein anderer Funker ein Kind anfunkt, das ausgeschieden ist, fällt auch dieser Funker aus. Die Nebenfunker machen weiter. Das Spiel geht so lang, bis alle Funkstationen ausgefallen sind.

Stille hören

Nehmt Papier und Bleistift und sucht euch einen bequemen Platz im Raum.

Auf ein Zeichen schließen alle die Augen. Versucht ruhig zu werden und gleichmäßig zu atmen. Jetzt hört, was es zu hören gibt, wenn es ganz still wird. Ist es wirklich ganz still?

Nachdem ihr eine Weile auf die klitzekleinen Geräusche gelauscht habt, die in der Stille plötzlich zu bemerken sind, öffnet die Augen und notiert all diese Geräusche auf eurem Zettel. Schließt die Augen wieder, um noch mal zu lauschen und weitere Geräusche zu entdecken.

Nehmt euch dafür ein paar Minuten Zeit! Dann setzt euch zusammen und tauscht euch darüber aus, was in der Stille zu hören war. Sammelt die Geräusche auf einem großen Bogen Papier und ordnet sie den Geräuschquellen zu.

Wiederholt das Ganze später noch mal bei einem anderen Treffen. Hört ihr jetzt mehr oder andere Dinge?

Geräusche-Memory

Für dieses HÖR-Spiel braucht ihr 30 Filmdöschen (oder Streichholzschachteln), die alle gleich aussehen (notfalls mit Papier bekleben!)

Sucht euch 15 Sachen, die ein Geräusch machen, wenn man sie in die Dosen steckt und dann schüttelt (z.B. Reißzwecken, Streichhölzer, Sand, Münzen, Knöpfe, Konfetti und so weiter). Dann füllt jeweils zwei Dosen mit dem gleichen Inhalt.

Jetzt mischt die Dosen (oder Schachteln) und stellt sie nebeneinander auf.

Versucht reihum die passenden Geräusch-Paare zu finden, indem jeder, der gerade dran ist, an zwei Filmdosen schüttelt. Ist der gleiche Inhalt drin, kann er oder sie das Paar nehmen und es noch mal versuchen. Wenn nicht, ist der oder die nächste dran. Wer am Schluss die meisten Geräuschpaare gesammelt hat, hat gewonnen.

Zuhörförderung

Hörangebot: Detektiv Dünkelstein

- Quelle:** Hörspiel: Das Geheimnis der schwarzen Kassette. Auf der Audio-CD: Dagobert Dünkelstein, der Detektiv, Produktion: Hessischer Rundfunk, ca. 16 Min. Autoren: Georg Feils, Detlef Ram (unter ISBN 3-935036-30-2 vergriffen; aber im HörspielSet Schule (Kl. 1/2) der [Stiftung Zuhören](#) enthalten)
- Inhalt:** Dünkelstein, der etwas schusselige, wenngleich sympathische Detektiv, findet eine schwarze Tonbandkassette mit aufgezeichneten Umgebungsgeräuschen aus seiner Stadt. Aufgrund der Aufnahmen wird er durch die Stadt zum vermeintlichen Tatort – und zu einer Überraschung geführt.
- Technik/Material:** CD-Spieler, großformatiges Papier zum Bemalen, Wachsmalstifte o. ä.; großer Stadtplan auf Folie, als Dia oder Poster, Zeigestab; Augentuch
- Ziele und Inhalte:** Gezieltes Hinhören und Konzentration fördern
Gehörte Umgebungsgeräusche und Vorstellungen versprachlichen
Fantasie anregen; Vorstellungen grafisch umsetzen
Neugier wecken
- Zielgruppe / Vorwissen:** Grundschüler ab Kl. 1.
- Durchführung:** Die Zuhörphase und Unterrichtsgespräche finden im Stuhlkreis statt; später werden Tische benötigt, auf denen auch große Malposter Platz finden.
- Links / Weitere Anregungen:**
- <http://www.zuhoeren.de/projekte/kinder-und-jugend/hoerclubs/hoerspielsets.html>

Didaktische Einordnung

In der Geschichte geht es um das Identifizieren von typischen Klängen und Geräuschen aus der Stadt. Diese sollen erkannt und die damit verbundenen Vorstellungen verbalisiert und grafisch ausgedrückt werden. Die Assoziationen zu Geräuschen und Klangkulissen sind bei jedem Menschen anders. Auf diese Tatsache sollten wir in der Unterrichtsgestaltung eingehen. Je nachdem, wie ausführlich man mit dem Hörangebot arbeiten will (ggf. auch über mehrere Einzelstunden), verwendet man ausgewählte Elemente des folgenden Angebots.

Ablauf

Einstimmung

Die Einstimmung führt in mehreren abwechslungsreichen Aktivitäten zu den Themen "Detektiv" und "Stadtgeräusche" sowie "Stadtplan". Sie kann zunächst im Unterrichtsgespräch (UG), ggf. mit visuellen Hilfen, stattfinden. Danach stimmen wir uns auf das konzentrierte Hören ein.

Unterrichtsgespräch (UG): Was ist ein Detektiv? Was ist seine Aufgabe? Wie ist er ausgerüstet? Kennt ihr eine Detektivfigur?

Lied: Dagobert Dünkelstein (CD, Track 1, 0:00 – 1:32 Minuten)

UG zum Lied: Was haben wir über Dagobert Dünkelstein gelernt?

Einzelarbeit (EA) Zeichenaufgabe: *Zeichne Dagobert Dünkelstein, wie du ihn dir vorstellst. – Warum sieht er bei allen verschieden aus?*

Detektiv-Spiel "Verfolgen" (Einzelübung): Alle gehen (auf Musik) kreuz und quer im Raum herum. Dabei versucht jeder hin und wieder, einem anderen Teilnehmer unauffällig zu folgen. Wenn der Verfolgte es merkt, muss man so tun, als sei nichts gewesen.

Partnerübung "Unterschied wahrnehmen": Die Teilnehmer stehen sich im Raum verteilt paarweise gegenüber und betrachten sich. Während sich einer umdreht, verändert der andere eine Kleinigkeit an sich (z. B. macht einen Knopf auf). Der 'Detektiv' versucht danach die Änderung zu beschreiben.

Kreisübung "Konzentriertes Hören": Alle stehen im Kreis. Einer geht hinaus. Nun machen alle Teilnehmer mit ihrer Stimme oder ihrem Körper Geräusche; nur einer summt. Der 'Hör-Detektiv' findet mit geschlossenen Augen (Augenbinde) heraus, wer summt, indem er innen den Kreis abschreitet.

UG Stadtgeräusche: Dagobert Dünkelstein, der Detektiv, wohnt in einer Stadt. - *Welche Geräusche kann man in einer Stadt hören? Wie hören sie sich an? Hörte ihr im Moment ein Stadtgeräusch? Kannst du eines nachmachen? Welches ist das lauteste, welches das leiseste? Welche Geräusche magst du am liebsten?* etc.

UG Stadtplan – Ort raten: Ein Kind sucht sich einen Ort auf dem Stadtplan. Die anderen müssen durch geschickte Fragen herausfinden, wo sich das Kind 'befindet'.

Weg beschreiben: Lehrerin oder ein Kind beschreibt von einem allen bekannten Startpunkt aus einen Weg durch die Stadt. Die anderen folgen in Gedanken und überprüfen hinterher, ob alle am gleichen Ziel 'angekommen' sind.

Hauptteil: Wem gehört die schwarze Kassette?

Zuhören:

Die Kinder hören zunächst die erste Hälfte der Geschichte (CD 1:32 – 7:30 Minuten), ohne vorher zu wissen, was die Aufgabe sein wird. Nach jeder 'Bandaufnahme' wird das Hörspiel unterbrochen, und die Kinder raten, von welchem Ort die Geräusche stammen. Hier ist der richtige Zeitpunkt für eine Verbalisierung des Gehörten. Freilich kann auch im Einführungsteil (bis 3:33 Minuten) oder in späteren Teilen des Hörspiels das reine Zuhören durch ein UG oder eine andere Aktivität vertieft oder Inhalte wiederholt werden.

Dann können die Geräusche auf der Tonbandkassette nochmals wiederholt und einzeln angehört werden (CD ab 3:33 Minuten). Erst dann hört man den Rest der Geschichte an (7:30 Minuten bis Ende – 15:55 Minuten).

Stadtplan-Aufgabe:

Die Kinder bilden Vierergruppen. Die Aufgabe besteht darin, einen Stadtplan jeweils zu viert zu entwickeln und großformatig zu zeichnen. *Wie stellen wir uns die Stadt vor, durch die Dünkelstein anhand der Geräusche geleitet wurde?*

Möglich ist hier eine **Reflexion**: *Wie entwickelte sich die Gruppenarbeit? Hat ein Teilnehmer oder eine Teilnehmerin die Führung in der Gruppe übernommen oder waren alle gleichmäßig beteiligt?*

Vorführung: Die Ergebnisse werden gezeigt, und es wird kurz berichtet, worum es in der Geschichte ging, und wie die Gruppe ihre Vorstellungen visualisiert hat.

Alternative: Jedes Kind sucht sich eine Station (z. B. Park, Baustelle, Uhrenladen) aus und malt diese auf ein DinA4 Papier. In einem großen Raum wird mit diesen Bildern auf dem Boden der Stadtplan gelegt, und dieser kann beim zweiten Anhören des Hörspiels selbst nachgelaufen werden.

Weiterführende Aufgaben

Perspektivwechsel: *Berichte die Geschichte aus Sicht Elviras, die Dünkelstein auf seinem Gang durch die Stadt heimlich verfolgt.*

Nehmt in Kleingruppen selber einen 'Hör-Spaziergang' auf. Lasst genügend Pause zwischen den einzelnen Aufnahmen. Eure Lehrkraft organisiert die Technik am Medienzentrum.

Zuhörförderung

Hörangebot: Der Buchstabenfresser

- Quelle:** Hörbuch Audio-CD: Der Buchstabenfresser, Igel Records 2004, ca. 33 Min.
Autor: Paul Maar, Sprecher: Friedhelm Ptok
- Inhalt:** Claudia findet im Garten ein rätselhaftes großes Ei. Daraus schlüpft unbemerkt ein seltsames Wesen, ein Buchstabenfresser, der durch seine nächtliche Tätigkeit nicht nur Worte verändert, sondern auch die damit benannten Dinge: So wird unversehens aus der Schale eine Schule – nicht die einzige Wortveränderung, die immer dramatischere Verwicklungen nach sich zieht. Also müssen Claudia und ihre Familie den Buchstabenfresser wieder loswerden – was nicht einfach ist, aber mit einem Trick schließlich gelingt.
- Technik/Material:** CD-Spieler, 1 Ei-Objekt, Stabpuppen für Claudia, Mutter etc. (erstellt aus Schaschlikspieß und Papiersilhouette), Großbuchstaben zum Legen (für alle sichtbar; Vorlage aus Geier-Hagemann (2004), evtl. Bastelmaterial: alte Zeitungen mit großen Lettern zum Ausschneiden o. ä.,
- Ziele und Inhalte:** Neugier wecken
Gezieltes Hinhören fördern
Inhalte versprachlichen
Schreibung und Bedeutungswandel einzelner Wörter bewusstmachen
Fantasie anregen; Einfühlungsvermögen stärken
- Zielgruppe / Vorwissen:** Die Grundschüler müssen das Alphabet und einzelne Wörter und ihre Schreibweise kennen. Verwendete (veränderte) Wörter im Text: *siehe Liste am Ende*.
- Durchführung:** Die meisten Aktivitäten finden im Stuhlkreis statt; in der Mitte ist genügend Platz für den Warm-up zu lassen.
- Literatur / Weitere Anregungen:**
- Maar, Paul: Der Buchstaben-Fresser, Oetinger, Hamburg, 1996
 - Hörbogen zu diesem Hörangebot unter <http://www.ohrenspitzer.de>
 - Geier-Hagemann, Steffi: Literatur-Werkstatt zum Kinderbuch von Paul Maar „Der Buchstaben-Fresser“, Verlag an der Ruhr, Mülheim 2004
 - Czerny, Gabriele (2005): Vorlesegespräch und SAFARI-Modell. In: Bildung und Wissenschaft. Zeitschrift der GEW Baden-Württemberg H10. Jhg.59. S. 49-54.

Ablauf

Einbettung (Warm-up und Bezug zum Thema)

1. **Einzelübung (EÜ) - Bewegen im Raum.** Wir bewegen uns frei zur Musik und begehen dabei den ganzen Raum.
2. **EÜ: Riesenbuchstaben.** Wir tauchen einen großen Pinsel in den Farbtopf und malen riesige Buchstaben in den ganzen Raum. Wir schreiben unsere Anfangsbuchstaben, unseren Namen oder andere Wörter.
3. **Partnerübung (PÜ): Rückenbuchstaben.** Wir malen mit dem Finger Buchstaben auf den Rücken des Partners. Dieser errät sie.

4. **PÜ: "Lauschen & folgen".** a) Vorübung fürs Vertrauen: Der eine Partner führt den anderen (der die Augen geschlossen hält) durch den Raum. – b) Die Partner vereinbaren 2 Buchstaben (z. B. die Initialen). Der erste Buchstabe bedeutet "Gehen", und zwar in Richtung des sprechenden Partners, der zweite Buchstabe bedeutet "Stopp!". Der eine Partner 'führt' den anderen (der die Augen geschlossen hält) akustisch durch den Raum und achtet darauf, dass der 'Blinde' mit niemandem zusammenstößt.
5. **Gruppenübung (GÜ): Buchstaben-Standbild.** a) Vorübung 1: Wir gehen im Raum. Auf ein Klangsignal versucht jeder, einen vorgegebenen Buchstaben mit seinem Körper darzustellen. – b) Vorübung 2: Atomspiel: Wir gehen einzeln im Raum. Auf eine gerufene Zahl hin (z. B. 4) schließen wir uns zu entsprechenden Gruppen (hier: Vierergruppe) zusammen und bilden einen Kreis (Hände). Übriggebliebene dürfen eine kleinere Gruppe bilden. Nun sucht jede Gruppe so viele Wörter wie möglich zusammen, die so viele Buchstaben haben, wie die Gruppe groß ist (z. B. HAUS, BAUM). – c) Im Hauptspiel erarbeitet die Gruppe eine Mini-Präsentation: Sie entscheidet sich für ein Wort, stellt es als Standbild dar (*eingefrorene Situation, die charakteristisch ist, z. B. EIS – Eis lutschen*). Danach löst sich das Standbild auf, und die Spieler stellen nebeneinander das Wort mit ihren Körpern als Buchstaben dar. Dieses Wort erraten die anderen.

Nun sind wir bereit für das **Hörgespräch**.

Hinweis: Für die Gestaltung einer Hörsituation sind folgende Überlegungen wichtig: Bei einem Hörspiel entfallen normalerweise die persönliche Ansprache und der emotionale Bezug zu den Kindern. Dies würde besonders dann gelten, ließe man die Kinder beim Hören sich selbst überlassen. Dies kann aber durch die Methode "Hörgespräch" aufgefangen werden: Die Erzieherin/Lehrerin bedient den CD-Player und stellt das Verbindungsglied zwischen Medium und Kindern dar. Sie kann Blickkontakt mit den Kindern aufnehmen und die CD jederzeit unterbrechen, um Fragen zu stellen, zu beantworten oder Aktivitäten zu starten. - Die Kinder sollten einen **Halbkreis** um das Medium bilden (ohne störende Tische), damit ein leerer Raum entsteht. - Vor Beginn des Hörspiels ist es sinnvoll, die Kinder durch ein **Ritual** wie z. B. eine Stilleübung auf das Zuhören einzustimmen (z. B. Ohrenmassage; die Klangschale verklingen hören oder Glöckchen möglichst leise weitergeben). Der folgende Unterrichtsverlauf gibt einen **exemplarischen Einstieg** in die Methode des "Hörgesprächs", exemplarisch dargestellt am ersten Teil der Geschichte. Die ganze Geschichte wird sich in dieser Form sinnvollerweise natürlich über mehrere Unterrichtsstunden hinziehen, je nachdem, wie die Lehrkraft die Geschichte strukturiert und mit Impulsen versieht. - Wichtig ist dabei, die Reaktionen der Kinder auf die Impulse nicht zu bewerten oder zu kommentieren.

Einstieg und Einführung in die Geschichte

z. B. mit einem echten Ei (Straußenei?)

Sitzkreis mit Impuls zur Imagination und Einstimmung: *Ich schenke Dir ein Ei. Was könnte daraus hervorkommen? Denk Dir etwas aus, beschreibe kurz und reiche das Ei weiter.* - Claudia [AB HIER STABFIGUR VERWENDEN] *findet im Garten ein rätselhaftes, noch viel größeres Ei.* [TITEL DER GESCHICHTE NOCH NICHT NENNEN!]

Zuhör-Impuls: *Wie sieht Claudias Ei aus?- Was, glaubt Claudia, ist im Ei?*

Hörbuch: Track 1: Ein großes Ei im Garten (0:00 bis 1:22 Min. - Vater fährt weg)

Impuls zur Übernahme von Claudias Perspektive: Claudia erzählt, wie das Ei aussieht, und was darin sein könnte [KIND BEKOMMT STABFIGUR].

Hörbuch: Track 1: Ein großes Ei im Garten (1:22 bis 1:52 Min. - nachdem C. das (leichte) Ei hochgehoben hat - Musik)

Impuls zur Einfühlung / Vorstellung: Claudia trägt das Ei vorsichtig durch den Garten [KIND TRÄGT DAS EI ODER EIN ENTSPRECHENDES REQUISIT BEHUTSAM ZU EINEM ANDEREN KIND] – *Wie fühlt es sich an? Claudia hatte sich vorgestellt, das Ei sei sehr schwer. Wer kann das vorspielen?*

Hörbuch: Track 1: Ein großes Ei im Garten (1:52 bis 2:36 Min. - C. sagt zur Mutter "...das macht ganz komische Geräusche")

Impuls zur Vorerwartung (Antizipation): *Was mag die Mama wohl antworten?* [ZWEI KINDER SPIELEN DIE SITUATION MITTELS ZWEIER STABPUPPEN ODER DIREKT VOR DER GRUPPE VOR]

Hörbuch: Track 1: Ein großes Ei im Garten (2:36 - 4:26 Min. – bis nach Gespräch m. Mutter)
Habt ihr das Geräusch erkannt? [Lösung: PC-Tastatur]

Impuls zur Einfühlung: *Wie fühlt sich Claudia jetzt nach dem Gespräch mit Mama?* [KIND BEKOMMT DIE STABPUPPE UND ERZÄHLT AUS CLAUDIAS SICHT]

Hörbuch Track 1: Ein großes Ei im Garten (4:26 - 5:30 Min. – bis Musik, nachdem C. an ihrem Platz in der Schule sitzt)

Wo ist Claudia jetzt? [Das Wort SCHULE in Großbuchstaben auslegen, an die Tafel schreiben o. ä.]

Hörbuch Track 1: Ein großes Ei im Garten (5:30 – Ende Track 1 - 6:53 Min.) – Ende mit Schuhen im Keller - "Claudia nickte")

Was befindet sich denn jetzt im Keller? [DAS WORT SCHUHE WIRD PRÄSENTIERT.] *Was befand sich vor der Schule im Keller* [SCHALE]. - *Was hat sich denn bei den Wörtern geändert?*

Es kann sich nun eine Reihe von Schüleraktivitäten in Einzel-, Partner- oder Kleingruppenarbeit anschließen, die sich spielerisch mit dem Thema Wörter und vertauschte Buchstaben befassen, bevor es mit dem Hörbuch weitergeht. Zunächst wird man an den Wörtern **Schale – Schule – Schuhe** weiterarbeiten, in der Gesamtgruppe oder in Kleingruppen, ehe dann auch freiere Spielformen möglich sind. – *Da die Schüler vermutlich gespannt sind, wie die Geschichte weitergeht, darf diese Phase nicht zu lang sein.*

Spiele mit Wörtern und Buchstaben (3 Beispiele zur Anregung):

- Legespiel: Einer fängt mit einem Wort an. Es darf immer nur ein Buchstabe getauscht (entfernt) werden.
- Wortpaare wie HAUS → MAUS oder RAUM → BAUM ausdenken; die anderen müssen das zweite Wort erraten. Es kann ein Hinweissatz gegeben werden, etwa: „Mein Haus mag Käse.“ oder „Mein Raum hat Blätter“.
- Wir werden selber Buchstaben-Fresser: Jemand legt ein Wort mit essbaren Buchstaben ("Russisch Brot"). Wer es vorlesen und durch Entfernen von einem (zwei, ...) Buchstaben sinnvoll verändern kann, darf als richtiger Buchstaben-Fresser in Aktion treten!

Im weiteren Verlauf der Geschichte tauchen noch viele veränderte Wörter auf (s. Liste am Ende).

Hinweis: Der weitere Umgang mit dem Hörbuch kann ähnlich dem hier vorgestellten Hör-Gespräch erfolgen und ist eine didaktische Entscheidung der Lehrkraft. Siehe dazu unten die weiterführenden Aufgaben.

Wir überspringen (in dieser Fortbildung) den Mittelteil des Hörbuchs: Nach vielen Turbulenzen in Claudias Haus, die durch den Buchstabenfresser verursacht werden, hat schließlich gelehrter Mann namens Herr Dill einen Plan gegen den Buchstaben-Fresser: Er malt einen Kreis auf den Boden.

Was hat Herr Dill wohl vor? Was soll geschehen? [Der Buchstaben-Fresser soll das K, das R und das S wegfressen und dann in sein Ei zurückschlüpfen.]

Der Plan klappt, und das Ei wird vom Vater weit weg gebracht. Dennoch geschehen bald merkwürdige Dinge...

Hörbuch Track 8: Merkwürdige Ereignisse (0:00 - 2:22 Min. – Ende der CD)

Weiterführende Aufgaben zum „Buchstaben-Fresser“

z. B. als Gruppenarbeit, Freiarbeit oder Hausaufgabe

- Die Geschichte könnte von einem **Arbeitsblatt** begleitet werden, das z. B. folgendermaßen aussieht: „Was wird aus den folgenden Dingen, nachdem der Buchstaben-Fresser sie verändert hat? SCHALE - _ _ _ _ _ BLUME - _ _ _ _ _ etc.“
- Malt ein **Bild** vom Buchstaben-Fresser-Ei, so wie ihr es euch vorstellt. Ihr könnt auch Buchstaben aus einer Zeitung ausschneiden und verwenden.
- **Bild**: Wie stellst du dir einen Buchstaben-Fresser vor? Male ihn.
- **Collage**: Klebt den Mann mit Hasen-Nase, Hunde-Händen und Bauchnabel-Gabel.
- Stellt ein 2D-Bild her (**Zieharmonika-Bild**), das die Wortpaare veranschaulicht, z. B. Schule – Schuhe. Dazu wird je ein gleich großes Bild einer Schule bzw. Schuhe in gleich breite Streifen zerschnitten und dann abwechselnd auf ein neues Blatt geklebt. Achtung! Richtige Reihenfolge einhalten. – Faltet man anschließend das mit Streifen beider Bilder beklebte Blatt an den Schnittkanten im Zickzack, sieht man von schräg links das eine und von rechts das andere Bild. So kann die Verwandlung des Sinns veranschaulicht werden. (Dies funktioniert auch mit groß ausgedruckten oder handgeschriebenen Wörtern – ein Buchstabe pro Streifen, empfehlenswert ist die Schriftart Courier New, z. B. S|S|C|C|H|H|U|A|L|L|E|E).
- Vom Lehrer gestaltetes **Arbeitsblatt**: Wortpaare der Geschichte – Schlüsselbuchstaben durch Symbol ersetzen – Kinder sollen verschiedene Wörter neu abschreiben, z. B. HAMME★ – HAMME★ oder ★ATER – ★ATER oder ★ANNEN – ★ANNEN.
- Legt mit Buchstaben ein Wort. Wer kann es durch ein (oder mehrere) Buchstaben ergänzen, so dass sich ein neuer Sinn ergibt? (**Legebuchstaben**)
- Denkt euch aus, wie die **Geschichte** des Buchstaben-Fressers weitergeht, als eines Tages ein Zirkus im Buchstaben-Fresser-Wald sein Lager aufschlägt. Erzählt sie der Klasse, evtl. mit einer selbst gestalteten Bildergeschichte oder nehmt ein eigenes Hörspiel auf. (Ältere Kinder können die Geschichte auch aufschreiben.)
- Schreibt ein **Buchstabenfresser-Gedicht**, mit Reimwörtern aus der Geschichte.
- Aus der **Literatur-Werkstatt** von Geier-Hagemann (2004) könnten folgende **Materialien** interessant sein: S. 22 (Verschluckte Buchstaben), S. 33-34 (Memory), S. 36-37 (Quiz), S. 53 (Rap).
- **Aufgabe**: Mit welchen anderen Wörtern, die Ähnliches meinen, hat der Erzähler folgende Begriffe umschrieben? Dose (*Lösung: Büchse*) - Hammel (*männliches Schaf*) - Fisch (*Forelle*) - Bäume (*Wald*) [sehr schwer]

Anhang: Im „Buchstaben-Fresser“ verwendete Wörter:

Getauschte Buchstaben:
 SCHALE – SCHULE – SCHUHE
 HAMMER – HAMMEL
 DOSE – HOSE
 TISCH – FISCH
 NASE – HASE
 HÄNDE – HUNDE
 NABEL – GABEL
 VATER - KATER
 KIND – RIND
 MUTTER – FUTTER
 JACKE – HACKE – ZACKE – BACKE
 BLUME – BLUSE od. BÄUME
 UHR - OHR
 BUCHEN – KUCHEN
 TANNEN – WANNEN
 EICHE – ELCHE

Gefressene Buchstaben:
 PLÄTZCHEN – LÄTZCHEN
 BUSCH – BUCH
 ROHR – OHR
 FLIEGE – LIEGE
 BRETT – BETT
 KREIS – REIS – EIS – EI

Zuhörförderung

Hörangebot: Großvater und die Wölfe

- Quelle:** Hörspiel: Per Olov Enquist: Großvater und die Wölfe, CD, SWR 2004, 52 min., vorgelesen von Hans Peter Korff. Aktive Musik Verlagsgesellschaft mbH, Dortmund. ISBN: 3893539034
- Inhalt:** Um seiner Enkelin Mina die Angst vor dem Unbekannten zu nehmen, bereitet Großvater mit seinen vier Enkeln eine geheime Expedition auf den Dreihöhlenberg vor. Ein Basislager wird eingerichtet, und dann beginnt das Abenteuer. Kurz vor dem Ziel stürzt der Großvater und bricht sich das Bein. Es wird Nacht und die Kinder sind mit Großvater und seinem Hund auf dem Berg, auf dem Wilderer Wölfe jagen und auch ein Bär unterwegs ist.
- Technik/Material:** CD-Spieler, Rucksack, Taschenlampe, Tierbilder. U.U. 5-6 mp3-Player.
- Ziele und Inhalte:** Fantasie anregen
Gemeinsames Gestalten eines Hörabenteuers:
Passagen des Hörspiels durch Zuhör- und Mitspielelemente ergänzen
- Zielgruppe / Vorwissen:** Grundschüler ab Kl. 1.
- Durchführung:** Als Hörexpedition im ganzen Gebäude.
- Links / Weitere Anregungen:**
- <http://www.zuhoeren.de/projekte/kinder-und-jugend/hoerclubs/hoerspielsets.html>

Didaktische Einordnung

Um Schülern den kreativen Umgang mit Sprache zu ermöglichen und ihre Fantasie anzuregen, werden Ausschnitte aus diesem Hörspiel in nicht-chronologischer Reihenfolge gehört und durch theaterpädagogische Elemente ergänzt.

Dies bildet für sich eine Einheit, könnte aber auch durch das Lesen des Buches oder durch das Anhören des gesamten Hörspiels im Unterricht abgeschlossen werden.

Ablauf

Diese Hörexpedition, die durch das ganze Gebäude führt, lässt beim Hören der Sequenzen des Hörspiels Räume neu entdecken. Ein abgelegener Lagerraum oder ein Kämmerchen auf dem Dachboden können zum Basislager und zur Höhle werden, ein Treppenhaus wird zum Berg, ein großer Raum zum Wald, in dem Tiergeräusche hörbar sind – die Möglichkeiten sind groß. Damit alle gut hören und mitspielen können, sollte die Teilnehmerzahl von 15 nicht überschritten werden. Große Klassen sollte man teilen.

Ein tragbarer CD-Player wird benötigt für das Vorspielen der Hörsequenzen während der Hörexpedition, mindestens ein Rucksack mit Proviant und eine Taschenlampe sind notwendige Requisiten. Im Flur/Treppenhaus sollten Tierbilder hängen.

Einstimmung

Zur Einstimmung kann ein Gespräch geführt werden, was man für eine Expedition braucht. Hier sollten auch, da das Hörspiel nur als Sequenzen vorgespielt wird, die Protagonisten vorgestellt werden: Großvater, seine Frau Gunilla, sein Hund Mischa (17 Jahre alt), seine Enkelin Mina (Icherzählerin als Kind/ als erwachsene Frau), ihre Schwester Moa, Minas Kusine Ia und Minas Cousin Marcus. Ein Mitspieler könnte der Expeditionsführer sein und bekommt später den Rucksack, ein Mitspieler könnte Mischa sein und aufpassen, dass keiner zurückbleibt.

Hauptteil: Hörexpedition

Station 1: Basislager

Ort: Basislager, z. B. Untergeschossraum

Ein Auszug aus dem Hörspiel, bei dem es um die Planung der Expedition geht, wird vorgespielt. (CD Track 3, 1:59 - 3:08).

Überleitung zum Spiel „Ich packe einen Rucksack und packe eine Taschenlampe ein“. Der nächste packt vielleicht ein Seil dazu, oder Schokokekse, und so weiter.

Es steht schon mindestens ein Rucksack bereit, in dem Verpflegung drin ist – allerdings wird sie für die Teilnehmer nicht ausreichen. Ein oder zwei Taschenlampen können ausgeteilt werden, bevor man aufbricht.

Station 2: Wanderung/Anstieg zur Höhle:

Ort: Flur/Treppenhaus – den Berg hinauf und hinunter

Während der Wanderung wird der passende Ausschnitt aus dem Hörspiel vorgespielt (CD Track 3, 3:08 – 4:00). Anhalten im Treppenhaus vor Bildern mit Tieren. Diese Bilder können Fotografien sein, oder von Kindern gemalte Bilder.

Anhören des Ausschnitts von Minas Schilderung mit dem Krokodilstrum (CD Track 1, 0:00 - 1:52).

Nach dem Anschauen der Tierbilder berichten Teilnehmer von Träumen und Erlebnissen mit Tieren.

Station 3: Höhle

Die Expeditionsgruppe betritt einen dunklen Raum (Raumatmosphäre vorher gestalten: Lagerfeuer – mit farbiger Glühbirne, die auf dem Boden liegt und mit einigen dünnen Scheiten verdeckt ist – Lichteffekt mit Teelichtern, Kerzen) und setzt sich auf Sitzkissen oder auf Decken, die auf dem Boden liegen.

Anhören des Ausschnitts aus dem Hörspiel: Ankommen in der Höhle (CD Track 3, 4:40 – 5:40)

Auspacken des mitgebrachten Rucksacks: Das Essen reicht nicht – es muss geteilt werden.

Alle essen und unterhalten sich.

Weiterhören der Szene: (CD Track 5, 1:37 – 3:50).

Während die gesamte Gruppe danach wieder aufbricht, kann die Lehrkraft kurz zusammenfassen, dass Großvater sich beim Sturz das Bein bricht und sich nur mühsam in die Höhle schleppen kann. Alle gehen wieder in die ‚Höhle‘ und hören den Ausschnitt aus dem Hörspiel, in dem diese kritische Situation beschrieben ist. (CD Track 6, 1:00 – 2:28)

Anschließend stellen Teilnehmer die Szene nach: Großvater mit gebrochenem Bein auf einer Decke/Liege, Kinder und Hund am Lagerfeuer.

Die Szene wird mit verteilten Rollen gespielt: Wie könnte es weitergehen? Wie kommt die Rettung? Hier können auch die fiktiven Gegenstände aus dem Rucksackpackspiel eingesetzt werden. Szene fertig hören (CD Track 6, 2:28-3:04)

Station 4: Wald

Im „Wald“, der im Hörspiel immer wieder erwähnt wird, wird ein Geräusche-Suchspiel veranstaltet: 5-6 Geräuschquellen (Tierlaute, Naturgeräusche ...) werden in einem großen Raum versteckt und müssen gesucht werden: alle gehen still im Raum umher und merken sich den Ort, an dem sie ein Geräusch hören.

Anschließend wird abgefragt, wie viele Geräusche hörbar sind. Dann werden die Orte nacheinander mit allen aufgesucht.

Statt Geräten, die die Geräusche abspielen (z.B. Bienensummen, Wolfsgeheul, Bachgeplätscher, Specht, Fröschequaken ...), können sich auch Kinder verstecken und Geräusche nachahmen.

Weiterführende Aufgaben

1. Anhören des gesamten Hörspiels oder Lesen des Buches.
2. Nehmt in Kleingruppen selber einen 'Hör-Spaziergang' auf. Lasst genügend Pause zwischen den Aufnahmen. Eure Lehrkraft organisiert die Technik am Medienzentrum.