

Hier kommt ein
Hörbogen!



Ein **Hörbogen** informiert über den Inhalt eines Hörbuchs und steckt voller Ideen für die kreative Medienarbeit.

999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura



999 Froschgeschwister ziehen um Ken Kimura

Oetinger Audio Verlag

9,99 €

ISBN 978-3-8373-0705-4

Können Sie sich vorstellen, auf 999 Kinder aufzupassen? Genau dieser Aufgabe müssen sich Mama und Papa Frosch stellen, als aus den 999 Froscheiern die 999 Froschgeschwister schlüpfen. Da ist der anfangs so groß wirkende Teich für die Großfamilie plötzlich zu klein. Ein Umzug steht an! Doch lauern auf dem Weg zum neuen Zuhause zahlreiche Gefahren, zum Beispiel der Falke oder die Riesenschlange. Doch sind die Froschgeschwister erst einmal wach, kann die Kleinen nichts von ihren Plänen abhalten.

Alter: ab dem Kindergarten

Hörbogen von Jennifer Madelmond

Mehr Tipps und Hinweise
finden Sie auf
www.ohrenspitzer.de



999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura

Zeit: je nach Intensität ca. 1 Stunde

*Themen: Sachthema Frosch, Geschwister, Familie, Freundschaft,
Umzug, Frühling*

Anmerkungen zur CD

Drei abenteuerlustige Geschichten von 999 Froschgeschwistern und deren Eltern warten auf die jungen Zuhörerinnen und Zuhörer. Zahlreiche Geräusche, tolle Musik und eine hervorragend umgesetzte und abwechslungsreiche Lesung von Simon Jäger unterstützen dabei ein kinderleichtes Einfinden in die Handlung und verbildlichen diese einmalige Hör-Reise in das Reich der Frösche. Da jede Geschichte nur ca. sieben bis neun Minuten dauert, können die Froschgeschichten gut in der Kita oder in der Grundschule angehört und weiterführend bearbeitet bzw. thematisiert werden.

Empfehlung

Die CD kann sowohl am Ende der Kindergartenzeit als auch in den ersten beiden Jahrgangsstufen der Grundschule eingesetzt werden. Auf schulischer Seite bieten sich vor allem die Fächer Deutsch und Sachkunde an, wobei der „Frosch“ thematisiert und mithilfe der CD auf besondere Weise bearbeitet werden kann. Hauptsächlich sind in diesem Hörbogen Spiele und kleine Gesprächs-Leitfäden wiederzufinden, um nicht nur die Inhalte für beide Bildungsinstitutionen zu ermöglichen, sondern auch, um den Schwerpunkt auf den drei kleinen Hör-Geschichten selbst zu belassen.

999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura



Klatsch-Spiel mit Quak

Dauer: ca. 5-10 Min.

Aufwand: einfach

Zeitpunkt: als Einstieg

Kein Material benötigt

So geht's:

1. Die Kinder stellen sich in einem großen Kreis auf. Entsprechend muss ausreichend Platz im Raum vorhanden sein. Ein Kind beginnt: Es dreht sich zum links benachbarten Kind, klatscht in die Hände und sagt dabei „Quak“.
2. Das „angeklatschte“ Kind wiederum dreht sich nun ebenfalls zu dem links benachbarten Kind, klatscht es an und sagt „Quak“. Der Klatsch und das Quak-Geräusch werden so einmal durch den kompletten Kreis gegeben, bis es wieder am Beginn ankommt.
3. Um die Schwierigkeit zu steigern, können Sie das Tempo ankurbeln oder einen zweiten Klatsch mit Quak in die Runde geben. Dieser kann nacheinander in eine Richtung oder gleichzeitig in beide Richtungen gegeben werden, sodass sie sich irgendwann auf der anderen Seite des Kreises treffen. Jedes Kind muss entsprechend reagieren und den Klatsch mit Quak in die eine und die andere Richtung weitergeben.

Die Froschabenteuer können auch im Morgenkreis oder in den Frühstückspausen zum Einsatz kommen!



999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura

Inhalt des Hörbuchs

Track 1 – „999 Froschgeschwister ziehen um“

Als auf einmal 999 Froschgeschwister im Teich von Mama und Papa Frosch geboren werden, ist eines klar: Hier kann die Familie nicht bleiben, denn der Teich ist viel zu klein. Doch wohin nur? Die Großfamilie macht sich also auf den Weg, ein neues Zuhause zu finden. Aber ist es gar nicht so einfach, 999 Froschgeschwister zu beschützen, gerade weil in der Natur zahlreiche Gefahren lauern.

Track 2 – „999 Froschgeschwister wachen auf“

Die zweite Geschichte „999 Froschgeschwister wachen auf“ erzählt vom Frühling und dem Erwachen der Tiere. Manchmal muss man den Tieren aber nachhelfen, merken die Froschgeschwister, als sie endlich wach sind. Doch lernen sie schnell, dass es gar nicht so gut ist, tatsächlich alle Tiere wecken zu wollen.

Track 3 – „999 Froschgeschwister und ein kleiner Bruder“

998 Froschkinder entwickeln sich prächtig und können schließlich den Teich verlassen. Nur der 999ste Frosch wächst nicht so schnell und bleibt alleine zurück. Doch dann macht er die Bekanntschaft mit seinem neuen kleinen Bruder, einem Flusskrebs, der ihm später auch helfen möchte, als der Frosch von einer Schlange angegriffen wird.

Basteln, Malen, Spielen,
Sprechen – Es gibt viele
Möglichkeiten, ein Hörbuch
zu bearbeiten.



999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura

Track 1 – „999 Froschgeschwister ziehen um“

Hören und Besprechen in Etappen

Einstieg

- Worum könnte es dem Titel nach in der Geschichte gehen?
- Wer kann denn noch alles umziehen?
- Wie ist es, wenn man sein Zuhause verlässt?
- Wie werden sich die Froschgeschwister bei einem Umzug fühlen?

Anfang - Minute 2:30

- Warum muss die Froschfamilie umziehen? Was ist passiert?
- Wie sieht bei uns Menschen ein Umzug aus? Verlassen wir einfach unser Haus und gehen woanders hin? Wie gehen die Frösche vor?
- Wovor warnt die Mutter, bevor der Umzug losgeht?
- Welche Gefahren lauern denn für Frösche in der Natur?

Minute 2:30 - Minute 4:20

- Welchen Gefahren begegnet die Familie?
- Ihr habt gerade gehört, dass ein hungriger Falke über der Familie seine Kreise zieht und sich mit einem Mal auf die Frösche hinabstürzt. Wie könnte es weitergehen?

Minute 4:20 - Minute 6:49

- Was ist in diesem Teil passiert?
- Wie fühlen sich die Froschkinder, während sie am Falken hängen?
- Wie fühlen sich die Froscheltern?
- Was denkt der Falke?
- Denkt ihr, jetzt wo die Frösche alle zu Boden fallen, wird ihnen etwas Schlimmes passieren?

999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura



Minute 6:49 - Schluss

- Wohin sind die Frösche gefallen?
- Kann man letztendlich sagen, dass der Umzug der Frösche gut ausgegangen ist?

Spiel: „Alle Kinder, die ... ziehen um!“ (ca. 10 Minuten)

Die Schüler*innen setzen sich in einen Sitzkreis. Dabei gibt es einen Stuhl weniger, als Kinder in der Runde sind. Entsprechend muss dieses Kind in die Mitte. Alle Kinder stellen sich vor, sie sind Frösche. Auf dem Stuhl sind sie in Sicherheit, doch natürlich will das Froschkind in der Mitte auch in Sicherheit sein. Entsprechend hat es die Aufgabe, möglichst viele Kinder aus dem Kreis dazu zu bringen, auf einen anderen Stuhl umzuziehen, damit es eine Chance hat, einen der frei werdenden Stühle zu ergattern. Damit sich die Kinder bewegen, sagt es „Alle Kinder, die ...“ und wählt ein eigenes Satzende aus, zum Beispiel „... einen grünen Pullover anhaben, ziehen um!“ oder „... schonmal einen Frosch gesehen haben, ziehen um!“. Alle Kinder, die sich angesprochen fühlen, müssen nun den Stuhl wechseln. Wer als Letztes im Kreis stehen bleibt, ist das neue Froschkind. Sollen alle Kinder auf einmal aufstehen, kann das Wort „Schlangenalarm!“ gerufen werden - denn schließlich haben die Frösche Angst vor Schlangen!

Spiel: „Zu eng!“ (ca. 5-10 Minuten)

Die Schüler*innen stellen sich in einen breiten Kreis. Immer, wenn Sie nun sagen: „Die Frösche wachsen, der Teich wird enger!“, gehen die Kinder einen Schritt nach innen. Schritt für Schritt wird der Kreis nun kleiner, der Platz enger und das Gefühl für die Kinder wahrscheinlich unangenehmer. Wenn die ersten Schüler*innen aus dem Kreis stolpern, wird das Spiel beendet und eine kleine Gesprächsrunde angehängt: Wie haben sich die Kinder im Kreis gefühlt? Warum stört es, wenn man so eng aneinanderhängt? Wie haben die Frösche das Problem gelöst?

Die Elfchen können auch mit passenden Geräuschen untermalt werden!



999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura

Spiel: „Der Teich ist zu klein!“ (ca. 5-10 Minuten)

Für das Spiel werden Tücher, instrumentale Musik und ein Abspielgerät benötigt.

Auf einer großen, freien Fläche im Klassensaal werden die Tücher (= Teich) aneinandergelegt. Die Schüler*innen (Froschkinder) stellen sich darauf und beginnen sich zu bewegen (sie können auch darauf laufen), wenn Sie die Musik einschalten. Erlischt die Musik, wird eines der Tücher weggenommen. Mit jedem Anhalten der Melodie wird nun der Teich der Froschkinder kleiner. Entsprechend wird es für die Schüler*innen immer schwieriger, sich auf der kleinen Fläche zu bewegen. Wenn schließlich die ersten Kinder von den Tüchern fallen, ist das Spiel beendet. Nun werden die Tücher gezählt. Wie viele sind übrig geblieben? Das Spiel kann wiederholt werden, um zu testen, ob noch ein besseres Ergebnis erreicht werden kann. Gibt es möglicherweise auch Strategien, wie die Kinder Platz sparen können?

Schreibübung: „Klein“ – Wir schreiben ein Elfchen (ca. 20 Minuten)

Für die Schreibübung werden Papier, Stift und optional ein Aufnahmegerät benötigt.

In Kleingruppen oder in Einzelarbeit erstellen die Schüler*innen ein Elfchen zum Thema „Klein“ (das Thema kann natürlich auch angepasst werden!).

Sind die Elfchen fertig, können diese nicht nur vor der Klasse vorgelesen, sondern auch mit einem Aufnahmegerät aufgenommen werden. So erhalten Sie auf schnelle und kreative Weise eine tolle Klassenerinnerung für die Kinder und deren Eltern. Ebenso lernen die Kinder auf diesem Wege die Grundlagen der Audio-Aufnahme und den Klang ihrer Stimme über ein Mikrofon kennen.

Mehr Tipps und Hinweise
finden Sie auf
www.ohrenspitzer.de



999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura

Track 2 – „999 Froschgeschwister wachen auf“

Hören und Besprechen in Etappen

Einstieg

- Was könnte mit „Aufwachen“ gemeint sein? Geht es um das Aufwachen am Morgen? Oder um ein anderes Aufwachen?
- Wie könnte es aussehen, wenn 999 Froschgeschwister gleichzeitig aufwachen?
- Wie ist das Aufstehen bei den Kindern zuhause?

Anfang - Minute 1:05

- Alle Frösche wachen auf, denn der Frühling ist da! Doch wo ist der 999ste Frosch? Habt ihr eine Idee, was mit ihm los sein könnte?

Minute 1:05 - Minute 2:15

- Wie haben die Frösche den großen Bruder wach bekommen?
- Auf einmal schnarcht da noch jemand. Wer könnte das sein?
- Welche Tiere gibt es noch im Wald, die Winterschlaf halten?

Minute 2:15 - Minute 6:09

- Welche Tiere haben die Froschgeschwister in ihrem Aufweck-Spiel aufgeweckt?
- Welches Tier könnte jetzt an der Reihe sein? Wie klingt das Schnarchen des Tieres?

Minute 6:09 - Ende

- Wie schaffen es die Froschkinder, sich aus der Gefahr der Schlange zu befreien?
- Wo ist der 999ste Frosch schon wieder hin?

999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura



Spiel: „Die Frösche wachen auf!“ (ca. 10 Minuten)

Für das Spiel werden vorbereitete Kärtchen (1x Frosch Mama, 1x Frosch Papa, 1x Schlange, restliche Anzahl der Kinder in der Klasse = Froschkind) und freie Spielfläche (Tische an den Wänden) benötigt.

Die Schüler*innen ziehen je eine Karte, ohne sie jemandem zu zeigen. Alle verteilen sich im Klassensaal und setzen sich auf den Boden. Die beiden Kinder, die die Karte „Frosch Mama“ und „Frosch Papa“ gezogen haben, bleiben stehen. Wenn Sie nun rufen: „Aufwachen!“, geht das Spiel los, die beiden Froscheltern gehen los und tippen nacheinander die Froschkinder auf dem Boden an. Was sie aber nicht wissen: Welches Kind die „Schlangen“-Karte gezogen hat. Wurde die Schlange geweckt, darf sie alle wachen Kinder leicht zwicken und „Schlange“ sagen. Dadurch verwandeln sich nun die Froschkinder in Schlangen. Einziger Weg, um die Schlange aufzuhalten, ist, dass Mama und Papa Frosch alle Kinder (Schlangen und schlafende Kinder) antippen, um sie in Frösche zurückzuverwandeln. Auch das Kind mit der Schlangenkarte kann so zurückverwandelt werden. Das Spiel wird entweder durch sie beendet oder eines der Teams gewinnt das Spiel.

Spiel: „Achtung, Gefahr!“ (ca. 10 Minuten)

Für das Spiel werden instrumentale Musik, ein Abspielgerät und freie Fläche zum Bewegen benötigt.

Die Schüler*innen verteilen sich im Klassenraum und beginnen sich zu bewegen, sobald Sie die instrumentale Musik anschalten. Dabei können Sie den Kindern vorgeben, wie sie sich bewegen sollen, zum Beispiel „Hüpft wie ein Frosch!“, „Lauft wie eine Schildkröte!“, „Kriecht wie eine Eidechse!“... Jedes Mal, wenn Sie nun die Musik anhalten, bedeutet das „Gefahr!“, und die Kinder müssen wie versteinert stehen bleiben, denn nur dann sind sie in Sicherheit. Das Kind, das sich als letztes bewegt, scheidet aus. Gewonnen hat das Kind, das in der letzten Runde übrig bleibt.

Gespräche eignen sich gut
als Einstieg in die Bearbeitung
eines Hörbuchs.



999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura

Track 3 – „999 Froschgeschwister und ein kleiner Bruder“

Hören und Besprechen in Etappen

Einstieg

- Wer könnte denn der große Bruder sein?
- Habt ihr Geschwister? Wie ist das für euch?

Anfang - Minute 1:38

- Was ist bei dem einen Froschkind anders als bei seinen Geschwistern?
- Warum will das Froschkind unbedingt aus dem Teich heraus?

Minute 1:38 - Minute 3:09

- Wen lernt der kleine einsame Frosch auf einmal kennen?
- Was unternehmen die beiden alles zusammen?
- Denkt ihr, der kleine Frosch ist glücklich, den Flusskrebs kennengelernt zu haben? Warum/ warum nicht?

Minute 3:09 - Minute 5:11

- Warum verschwindet der Flusskrebs auf einmal?
- Denkt ihr, der kleine Flusskrebs hat tatsächlich den Fluss verlassen?
- Wo könnte der Flusskrebs sein?

Minute 5:11 - Minute 6:03

- Hat das Flusskrebs-Kind es geschafft, seinen Freund zu befreien?
- Was machen die 998 Froschgeschwister?
- Können sie die Schlange überlisten? Was meint ihr?

Minute 6:03 - Ende

- Wer hat letztendlich die Schlange besiegt?
- Wie endet die Geschichte?

Mehr Tipps und Hinweise
finden Sie auf
www.ohrenspitzer.de



999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura

Spiel: „Ich bin ein Frosch!“ (ca. 5-10 Minuten)

Für das Spiel werden instrumentale Musik, ein Abspielgerät und freie Fläche zum Bewegen benötigt.

Die Schüler*innen verteilen sich im Raum und beginnen, sich wie ein Frosch zu bewegen, sobald Sie die instrumentale Musik anschalten. Dabei können Sie den Kindern vorgeben, wie sich der Frosch in diesem Moment fühlt: „Ihr seid traurige Frösche!“, „Ihr seid glückliche Frösche!“ (weitere Adjektive: wütend, enttäuscht, einsam, verwirrt, erkältet...). Jedes Mal, wenn Sie die Musik anhalten, bleiben alle Frösche stehen und beginnen zu quaken. Läuft die Musik wieder an, wird es ruhig und die Froschkinder laufen mit einem neuen Auftrag (z.B. „Ihr seid lustige Frösche!“) weiter.

Spiel: „Tiergeräusch-Gedächtnisspiel“ (ca. 5 Minuten)

Für das Spiel werden vorbereitete Karten mit Tiernamen (immer in zweifacher Ausführung) benötigt.

Die Schüler*innen ziehen eine Karte, ohne dass jemand sie sehen kann. Jedes Kind hat nun kurz Zeit, sich zu überlegen, welches Geräusch das Tier, dessen Name auf der Karte steht, machen könnte. Dann legt es die Karte auf den Tisch und das Spiel geht los. Alle Schüler*innen laufen durch den Raum und machen laut das Geräusch ihres Tieres, um das Kind mit der gleichen Karte zu finden. Hat sich ein Tierpaar gefunden, setzen sie sich leise zurück auf ihren Platz. Konnten alle Tiere ihr „Geschwisterchen“ finden?

Spiel: „Schlangenjagd“ (ca. 10-15 Minuten)

Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen ein: Die eine Hälfte sind Schlangen, die andere Hälfte sind Frösche. Die Schlangen stellen sich in einen großen Kreis auf und stellen sich mit gespreizten Beinen auf, sodass sie zu einer Art Tunnel werden. Die Frösche wiederum setzen sich in die Mitte. Wenn Sie nun das Spiel durch Rufen von „Schlangenjagd!“ beginnen, müssen die Frösche sich ganz schnell einen Tunnel suchen, um aus dem Kreis herauszukommen (zwischen den Beinen einer Schlange hindurch), einmal um den

999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura



Kreis rennen und durch die Beine der gleichen Schlange wieder zurück. Die zwei Spieler, die als letztes den schützenden Innenkreis erreichen, scheiden aus. Wenn am Ende nur noch ein Frosch übrig bleibt, hat dieser gewonnen und die Rollen werden getauscht.

Audioaufnahme: „Froschatmosphäre am Teich“ (ca. 15-20 Minuten)

Für die Audioaufnahme werden ein Aufnahmegerät, Lautsprecher und Geräuschemacher, die an eine Wiese mit Fröschen und einen Teich erinnern, benötigt (z.B. Schale mit Wasser für den Teich, Steine, die man vorsichtig in der Hand rollen kann, Knack- oder Klangfrösche, Kinder machen Summ-Geräusche für Bienen, Kinder machen Windgeräusche mit dem Mund, Kinder machen Froschgeräusche...).

Verteilen Sie Geräusch-Aufgaben und Instrumente an die Kinder (siehe Material). Verteilen Sie nun die Kinder um das Aufnahmegerät. Die Geräusche, die man lauter hören soll, werden näher an das Aufnahmegerät gestellt (z.B. Wasserschale), Geräusche, die man nur leise hören soll (wie zum Beispiel der Wind) gehen weiter in den Hintergrund. Auf ein Zeichen hin beginnen alle vorsichtig ihre Instrumente zu spielen bzw. ihre Geräusche zu machen. Klingt es bereits wie eine Wiese mit Froschteich? Was fehlt noch? Ist alles in Ordnung, kann die Aufnahme gestartet werden. Dazu geben Sie erneut ein Zeichen, drücken den Aufnahmeknopf des Geräts und lassen die Kinder loslegen. Bevor Sie schließlich die Aufnahme stoppen, geben Sie Ihrer Klasse ein Zeichen leise zu werden. So erhält die Aufnahme einen schönen Schluss. Am Ende können Sie sich die Aufnahme gemeinsam anhören. Welche Atmosphären könnte man noch nachmachen?

Diese Methode kann ganz leicht auf jedes beliebige Hörbuch übertragen werden!



999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura

Ausstieg

Spiel: „Wer wird Superhörer*in?“ (ca. 20 Minuten)

Für das Spiel werden das Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“ und die CD „999 Froschgeschwister“, ebenso wie ein Abspielgerät benötigt.

Verteilen Sie, nachdem das Hörbuch angehört wurde, das Arbeitsblatt an die Schüler*innen, mit der Aufgabe das darauf abgebildete Quiz zu lösen. Können sie alle Fragen beantworten?

999 Froschgeschwister ziehen um

Ken Kimura

Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“

Erinnerst du dich noch an die Einzelheiten aus dem Hörbuch „999 Froschgeschwister“? Teste es doch einfach aus. Im Folgenden siehst du fünf Fragen mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten. Doch nur eine davon ist immer richtig. Weißt du, welche es ist?

1. Warum müssen die Frösche den Teich verlassen?

- a) Der Teich ist zu klein.
- b) Die Frösche wollen etwas Neues erleben.
- c) Die Frösche wollen in Urlaub gehen.

2. Welche Gefahren lauern in der Natur für die Frösche?

- a) Mäuse
- b) Affen
- c) Schlangen

3. Warum wachen auf einmal alle Frösche auf?

- a) Weil sie Hunger haben.
- b) Weil Frühling ist.
- c) Weil es Morgen ist.

4. Mit wem freundet sich der kleine Frosch an?

- a) Mit einem Flusskrebs.
- b) Mit einer Qualle.
- c) Mit einem Seepferdchen.

5. Von welchem Tier wird der Frosch-Papa geschnappt?

- a) Von einem Adler
- b) Von einer Katze
- c) Von einem Falken