

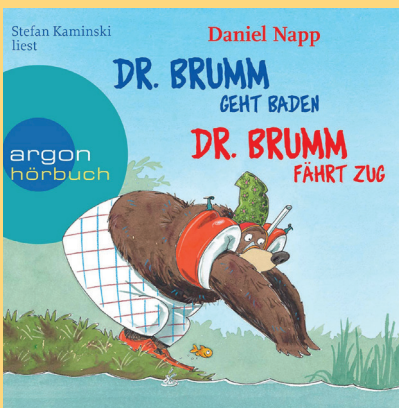
Hier kommt ein
Hörbogen!

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



Dr. Brumm geht baden und Dr. Brumm fährt Zug

Daniel Napp



Dr. Brumm geht baden und Dr. Brumm fährt Zug

Daniel Napp

Argon Verlag
9,95 €
ISBN 978-3-8398-4011-5

Dr. Brumm macht heute das, was er jeden Montag macht: mit Pottwal, seinem Goldfisch baden gehen. Am See angekommen, erfahren sie vom gefährlichen Zornickel, der am Grund des Sees lauern soll. Da der sogar Bären verschlingen kann, bleibt Dr. Brumm lieber an Land. Doch als Pottwal samt Fischglas im See verschwindet, bekommt er es mit der Angst zu tun und will den kleinen Freund retten. In einer weiteren Episode ist Dienstag und natürlich macht der Dr. Brumm das, was er jeden Dienstag macht: mit dem Spielzeugzug spielen. Doch heute versucht er sich an einer richtigen Lok. Als der Bär dort aber den falschen Knopf drückt, fährt das Ding überraschend los. Dumm nur, das die Lok mit Dr. Brumm und Pottwal direkt auf eine morsche Brücke zufährt.

Alter: ab dem Kindergarten

Hörbogen von Sven Vosseler

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



Dr. Brumm geht baden und Dr. Brumm fährt Zug

Daniel Napp

Zeit: je nach Intensität ca. 1-2 Stunden

Themen: Abenteuer, Gefahren, Geräusche, Singen und Tanzen

Anmerkungen zur CD

Daniel Napps beliebte Bilderbücher werden hier mit Hilfe des Stimmenjongleurs Stefan Kaminski zu einem lustigen Hörspielspaß. Kaminski spricht den Dr. Brumm, seinen Goldfisch und alles andere ebenso. Durch witzige Geräusche und Stimmen werden Dr. Brumms kleine Geschichten zu einem sehr unterhaltsamen Hörcomic. Eine kurzweilige und hervorragend kindgerechte Gestaltung, die kleine Hörer*innen amüsieren wird. Die vielen lustigen Geräusche werden zudem in einem Hörrätselspiel noch einmal dargeboten. Der gemütlich, tollpatschige Bär lädt dann auch noch zum Mitsingen ein. Die Kinder können mit verschiedenen Stimmen mitmachen und mittanzen. Ein rundum tolles Hörvergnügen mit Dr. Brumm und Pottwal. „Tonnerwetter!“

Empfehlung

Zwei lustige Episoden mit den beiden Freunden, die vor allem Spaß machen. Mit kleinen Hörer*innen kann man dann über die Geschichten sprechen und vor allem die lustigen Geräuschkulissen mit den Ohren erkunden. Hörverstehen und Auseinandersetzung rund um Stimme und Geräusch, können Anstoß zum Experimentieren und eigenen Hörspielgestalten sein. Interessant auch, dass der Sprecher alle Stimmen selbst spricht. Welche Stimmen und Geräusche können die Kinder selbst erzeugen?

Dr. Brumm geht baden und Dr. Brumm fährt Zug

Daniel Napp



Hören in Etappen

Mit kleinen Hörer*innenn, z.B. Kindergartenkindern, ist das Hören in Etappen äußerst angebracht. Dr. Brumms kleine Hörepisoden sind dafür bereits passend.

Track	Geschichte
1-3	Dr. Brumm geht baden
4	Singspiel
5-7	Dr. Brumm fährt Zug
8-9	Hörspielchen mit Geräuschen

Malen, Erzählen, Spielen
oder Basteln – Es gibt so
viele Möglichkeiten, ein Hörbuch
kreativ zu reflektieren.



Dr. Brumm geht baden und Dr. Brumm fährt Zug

Daniel Napp

Dr. Brumm geht baden – Track 1-3

(Hören, Verstehen, Erzählen, Malen, Spielen)

- Was macht Dr. Brumm jeden Montag?
- Macht ihr auch ganz bestimmte Sachen an bestimmten Tagen?
- Wie genau sieht der gefährliche Zornickel aus? Wo lebt er und was kann der gefährliches?
- Wir malen alle den gefährlichen Zornickel.
- Was zieht Dr. Brumm zur Rettung von Pottwal alles an? Kann man so überhaupt tauchen? Was zieht ihr zum Schwimmen an?
- War da in der Tiefe wirklich der Zornickel? Warum hat Pottwal gedacht, dass er den Zornickel sieht? Und warum dachte der Biber, dass er den Zornickel sehen würde?
- Im Anschluss lässt sich ein altbekanntes Spiel spielen. Wir nennen es heute: „Ich packe meine Badetasche...“. Ein Kind beginnt und sagt, was es in die Badetasche packt. Das nächste Kind zählt den Gegenstand vom Vorgänger mit auf und packt zusätzlich etwas ein. Wer neu an die Reihe kommt, muss sich an alle zuvor genannten Badeutensilien erinnern und ein neues einpacken. Gut zuhören und erinnern!

Ein Singspiel bringt
Abwechslung in den Alltag und
die Kinder in Bewegung!

Dr. Brumm geht baden und Dr. Brumm fährt Zug

Daniel Napp



Singspiel – Track 4

(Singen und Tanzen)

- Wir singen mit Dr. Brumm.
- Dr. Brumm fordert die Kinder zum Stimmenverstellen auf. Alle singen mit der Brummstimme von Dr. Brumm und später mit der hohen Stimme vom kleinen Pottwal.
- Und nachdem alle gute Sänger*innen sind, tanzen wir zur Musik. Dr. Brumm gibt dazu lustige Tipps. Erst singen und klatschen alle gemeinsam, dann stampfen wir mit den Beinen und wackeln mit dem Po. Dann drehen wir uns im Kreis, halten uns die Nase zu und machen alles zusammen.

Dr. Brumm geht baden und Dr. Brumm fährt Zug

Daniel Napp



Dr. Brumm fährt Zug – Track 5-7

(Hören, Verstehen, Erzählen, Malen, Spielen)

- Hat den Kindern die Geschichte gefallen? Was fanden sie am lustigsten?
- Die Kinder malen ein Bild, von der Szene, die ihnen am besten gefallen hat.
- Was macht Dr. Brumm jeden Dienstag?
- Mit einer richtigen Lok fährt Dr. Brumm sonst nie. Eigentlich wollten die Freunde ja nur spielen. Was ist dann passiert?
- Und was hat sich Dr. Brumm heute alles angezogen als Lokomotivführer?
- Was hat Dr. Brumm durch seine Lok-Fahrt alles zerstört?
- Wer ist selbst schon einmal Zug gefahren? Wie war das?
- Haben wir auch Züge im Haus (z. B. im Kindergarten)? Die Kinder sammeln die Züge die sie finden können. Was gehört alles dazu? Und was gibt es für Unterschiede? Was ist z. B. eine Lok? Welche Züge kennen wir und wo können wir Bilder von ganz verschiedenen Zügen und Loks finden? Machen wir also eine Recherche und sammeln die Fundstücke.
- Am besten spielen wir die Zugfahrt mit Dr. Brumm: Dazu brauchen wir Platz. Mit verfügbaren Gegenständen bauen wir uns die Fahrbahn, bzw. stecken diese ab (oder malen die Gleise auf dem Hof auf). Der Zug fährt nämlich nur auf diesen „Schienen“. Die Kinder können Ideen entwickeln, verschiedene Bahnen legen und auch Brücken oder Tunnels einbauen. Dabei können sie sich auch von Dr. Brumms Fahrt inspirieren lassen. Vielleicht gibt es so am Ende auch den Hühnerstall, in den die Lok braust. Ein paar Kinder stellen sich hintereinander und legen dem Vordermann die Hände auf die Schultern. Das ist der Zug und der kann nun losfahren. Der Vorderste ist der Lokführer und muss darauf achten, dass die anderen nicht abgehängt werden. Welcher Zugführer bekommt seinen Zug am schnellsten durch den Parcours, ohne die Gleise zu verlassen?

Dr. Brumm geht baden und Dr. Brumm fährt Zug

Daniel Napp



Es können auch nur
ausgewählte Kapitel der
CD bearbeitet werden.

Hörspielchen – Track 8-9

(Hören, Raten, Malen, Sammeln, Spielen)

- Ohren spitzen und Dr. Brumms Hörrätsel erraten. Achten Sie darauf, dass die Kinder Zeit haben, um das Rätsel erraten können. Dazu sollten sie idealerweise nach dem ersten Hörbeispiel auf „Pause“ drücken. Wenn die Kinder die Episoden erlauscht haben, ist es möglich, die Geräusche aus dem Hörspiel zu erkennen.
- Wenn wir alle Rätsel erraten haben, sammeln wir die Geräusche, indem wir sie auf ein Karteikärtchen malen. Die Kinder können entscheiden, wie man das Geräusch symbolisch darstellen kann.
- Haben wir alle Geräusche aufgemalt, sortieren wir diese in zwei Gruppen. Die einen gehören zur „Badegeschichte“ und die anderen zur „Zugfahrt“.
- Dann hören wir uns erneut die Geschichten an und lauschen nach den Geräuschen auf den Kärtchen. Dies kann als Spiel gestaltet werden. Die Geräuschkarten kommen in die Mitte. Das Kind, das ein Geräusch im Hörspiel erlauscht, schnappt sofort zu und sichert sich das Kärtchen. Wer hat die spitztesten Ohren und die schnellste Hand?

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



Dr. Brumm geht baden und Dr. Brumm fährt Zug

Daniel Napp

Auseinandersetzung mit gestalterischen Elementen

(Geräusche, Stimmen und Hörspiel)

- Welche weiteren Geräusche können die Kinder identifizieren? Welches Geräusch fanden sie besonders lustig?
- Machen wir es wie Dr. Brumm und nehmen eigene Geräuschrätsel auf. Mit einem Aufnahmegerät suchen sich Kinder Hörrätsel in der Umgebung (Haus oder Garten) und nehmen diese auf. Dann dürfen die anderen diese Rätsel erraten.
- Noch weiß niemand, was Dr. Brumm am Mittwoch immer tut. Was könnte das sein? Eine Kleingruppe erfindet ihre eigene Dr. Brumm-Geschichte:

Für die Geschichte brauchen wir viele Geräusche. Gemeinsam überlegen wir, wie die passenden Geräusche fabriziert werden können. Wenn wir Geschichte und Geräusche haben, können wir diese nacheinander mit einem Aufnahmegerät aufnehmen. Wie ist das im echten Hörspiel, was für Stimmen sind denn da zu hören? Die Kinder sammeln alle Stimmen, die sie hören können. Wie könnte man in die eigene Geschichte auch solche Stimmen einfügen? Sie können auch erwähnen, dass auf der CD nur ein einziger Sprecher seine Stimme verändert. Hätten die Kinder das gedacht?

- Die Kinder versuchen sich selbst als Stimmkünstler und sprechen Dr. Brumm, Pottwal und andere mögliche Figuren, die in ihrer Geschichte auftreten, mit verstellter Stimme.
- Am Ende einigen sich alle auf die Einsätze der Schauspieler*innen. Wann sollen die Stimmen in der Geschichte zu hören sein? Im PC lassen sich die einzelnen Aufnahmen dann passend einfügen und mit den Geräuschen unterlegen.*
- Sind alle mit dem Resultat zufrieden, lässt sich das neue Werk auf CD brennen. Fehlt nur noch die Gestaltung eines eigenen Bilderbuchs dazu

Dr. Brumm geht baden und Dr. Brumm fährt Zug

Daniel Napp



*Hörspiele lassen sich mit einer Audioediting-Software, wie z.B. „Audacity“ auf mehreren Spuren aufnehmen. Dann können die selbst gestalteten Geschichten mit Geräuschen untermalt werden. Deshalb kann man gerade auch Teile von Hörbüchern (denen fehlen die Geräusche und das Ambiente) einmal selbst im Hörspielformat gestalten. An Technik benötigt man einen PC (samt der frei erhältlichen Software) und ein Mikrofon oder Aufnahmegerät. Tipps zur technischen Umsetzung gibt es auch unter www.ohrenspitzer.de. Los geht's – und viel Spaß!