

Ohrenspitzer

- ... ist ein Projekt zur Förderung des „Hörens“ und „Zuhörens“;
- ... liefert Ideen für den pädagogischen Alltag in Kita und Schule;
- ... macht Spaß!

Ein Hörbogen ...

- ... informiert über den Inhalt eines Hörspiels;
- ... steckt voller Ideen für die kreative Medienarbeit;
- ... erleichtert Pädagogen die Arbeit mit einer spannenden, aktuellen Geschichte!




Das wilde Määäh

Von Vanessa Walder

Jumbo Verlag

ISBN: 978-3-8337-3303-1

Preis 12,99 Euro

Dieser Hörbogen entstand in Kooperation mit 



Ohrenspitzer ist ein Projekt der
Stiftung Medienkompetenz
Forum Südwest

Die Stiftung MKFS wird getragen von LFK, LMK und SWR





Das wilde Määäh

Von Vanessa Walder
Hörbogen von Laura Keller

Inhalt des Hörbuchs

Ham ist ein Wolf. Ein schwarzer Wolf mit wolligem, flauschigem Fell und Eckzähnen, nun ja – auf dem Kopf. Er ist Vegetarier, das Jagen mag er nicht und sein bester Freund ist ein Rehbock. Und wenn er den Mond anheult, ertönt ein „Määäh“. Alles typisch Wolf, oder etwas nicht? Irgendwie spürt Ham, dass er ganz anders als seine Wolfsgeschwister ist. Doch was könnte er sein, wenn er kein Wolf ist? Ein Bär? Eine Katze? Oder sogar ein Mensch? Schnell wird Ham klar, dass er die Antwort auf seine Frage nach dem „Wer und was bin ich?“ nicht im Wald finden wird. Von Selbstzweifeln und Abenteuerlust angetrieben, begibt sich Ham auf eine Reise, die von Freundschaft, Mut, der weiten Welt und der Suche nach Heimat erzählt. Diese Reise führt ihn und seine Freunde, die ihn selbstverständlich begleiten, hinaus aus dem Wald in eine für die Waldbewohner unbekannte Welt, in der neue Erfahrungen und vielleicht auch neue Freunde auf alle warten.

Anmerkungen zum Hörbuch

Das Hörbuch erzählt auf liebevolle Art und Weise eine Geschichte, in der es um viel mehr geht als das sprichwörtliche Schaf im Wolfspelz. Ham will wissen, wer er ist und wo er herkommt. Seine Freunde und er zeichnen sich durch ganz verschiedene Stärken aus und wachsen im Laufe der Erzählung mehrfach über sich hinaus. Robert Missler verleiht den zahlreichen Charakteren dabei Stimmen mit Wiedererkennungswert. Je nach Hörspielerfahrung und Reife der Kinder ist eine Bearbeitung der Geschichte **ab der 3./4. Klasse** zu empfehlen. In der Erzählung kommt es zu zahlreichen Handlungswechseln und schnellen Erzählabläufen, weswegen aufmerksames Hören notwendig ist, um dem Handlungsstrang zu folgen. Die Geschichte enthält zudem lustige Dialoge und einen Sprachwitz, den ältere Kinder besser verstehen. Bei jüngeren Kindern ist es sinnvoll, zusätzliche Verständnissarbeit zu leisten. Zudem kann es an vereinzelten Stellen ein bisschen traurig oder auch gruselig werden. Alles in allem ist "Das wilde Määäh" aber eine herzergreifende Geschichte zum Mitfiebern.



Hams Freunde aus dem Wald

Gesamtlänge des Hörspiels: ca. 180 Minuten

Bildquelle: www.loewe-verlag.de – Das wilde Määäh

Themen

Freundschaft, Selbstfindung/Identität, Familie, Abenteuer, Mut, Heimat, Freiheit, Toleranz

Inhalt des Hörbuchs

CD1

01 – Ansage

Ein Hörspiel von Vanessa Walder, gesprochen von Robert Missler.

02 – Prolog

Ein mysteriöses Wesen kommt nachts in den Wald. Die Tiere sind sofort alarmiert. Dieses Wesen, das sie nicht identifizieren können, legt ein Bündel in einer Baumstammhöhle ab und verlässt den Wald wieder. Das Bündel gibt ein merkwürdiges Geräusch von sich: Määäh!

03 – Das war der kläglichste Schrei...

Die Waldbewohner versammeln sich, um herauszufinden, um welches Tier es sich in der Baumhöhle handelt. Nacheinander schließen sie alle ihnen bekannten Tiere aus. Kurz bevor sie, auf Vorschlag des Fuchses, das Unbekannte fressen wollen, schreitet die Wölfin Rhea ein.

04 – Die anderen Tiere murmelten...

Rhea weiß auch nicht, um welches Tier es sich im Baumstamm handelt. Es määh erneut und alle erschrecken. Rhea hingegen rührt sich nicht. Aus dem Bündel erscheint ein schwarzer Lockenkopf, der Rhea wiederholt über die Nase leckt. Da dies der Wolfsgruß ist, entschließt sich Rhea, trotz des Protests der anderen Waldbewohner, das Bündel zu adoptieren. Es erhält den Namen „Ham“, begründet auf dem Hungerlaut seiner Wolfsschwester Feder.

05 – Mama!

Es ist Winterbeginn im Wald und der erste Schnee fällt. Die Wolfskinder beginnen ein Wettrennen zum Fluss, doch Ham ist, wie immer, der langsamste. Auf dem Weg trifft er Onkel Bär, sie beginnen ein Gespräch. Onkel Bär erzählt Ham vom bevorstehenden Winter, seinem Winterschlaf und seinen Träumen.

06 – Du solltest lieber auch schlafen...

Ham findet immer mehr Sachen, die er am Winter nicht mag. Als Onkel Bär Ham nach der Jagd fragt, wird diesem ganz mulmig. Jagen kann und mag er nämlich so gar nicht. Weil er sich das aber nicht eingestehen will, lügt er Onkel Bär an und erzählt ihm, wie toll er das Jagen findet. Doch dann kommt das Eichhörnchen und verrät, dass Ham Vegetarier ist. Ham verrät dem Zuhörer ein geheimes Talent. Am Fluss trifft er einen Rehbock. Dieser wundert sich, dass Ham so gar nicht wie ein Wolf aussieht.

07 – Äh... musst du mich jetzt jagen...

Ham und der Rehbock werden von Feder, seiner Wolfschwester, überrascht. Beim Versuch, das Reh anzugreifen, rutscht sie mehrfach auf dem glatten Eis aus. Der Rehbock und Ham fangen an zu lachen, da es so witzig aussieht, wie Feder auf dem Fluss immer wieder hin und her rutscht. Der Rehbock stellt sich Ham mit dem Namen Flöckchen vor und die beiden wollen sich wiederzusehen. Auf dem Rückweg raufen sich Ham und seine Schwester Feder, vertragen sich aber auch ganz schnell wieder. Sie laufen nach Hause, und Rhea singt ihnen zum Einschlafen das „Schlaflied der Wölfe“.

08 – Ham, aufstehen!

Die Rückkehr des Kuckucks deutet das Ende des Winters an. Rhea erzählt Ham von der Welt hinter dem Wald, und Ham hört fasziniert zu. Als das Rudel zur Jagd aufbrechen will, versucht Ham, eine Ausrede zu finden, um nicht mitgehen zu müssen. Ham trifft sich heimlich mit Flöckchen und erzählt ihm dabei vom „Auge der weisen Wölfin“.

09 – Guten Morgen, Frau Krähe!

Von Frau Krähe und Flöckchen erfährt Ham, dass das „Auge der weisen Wölfin“ noch viele andere Namen hat. Die Krähen nennen es das „Himmels-Ei“, die Rehe die „Träne des großen Rehs“. Darauf reagiert Ham mit Unglaublichkeit. Als Ham und Flöckchen den Fluss erreichen, sprechen sie über das gruselige Flusstier. Ham schafft es nicht, über den gefrorenen Fluss zu springen und bricht ein. Hams Herz pocht und ihm ist eiskalt. Während die Vögel nach Hilfe rufen, versucht Flöckchen, ihm vom Fluss aus zu helfen.

10 – Ham wünschte sich...

Flöckchen versucht, Ham aus dem Loch im Eis zu ziehen, doch Ham ist in Gedanken bei seinem Wolfsrudel. Sollten sie ihm zur Hilfe eilen, würden sie dann Flöckchen fressen? Schließlich sind Rehe Beute. Das Rudel erreicht die Lichtung, und Rhea eilt zu Flöckchen aufs Eis. Sie arbeiten zusammen um Ham zu retten und schaffen es, ihn aus dem Fluss zu ziehen. Durch Flöckchens Hilfe bei Hams

Rettung ist er nun ein Freund der Wölfe, wie Rhea verkündet. Flöckchen und Ham sind erleichtert. Hams kalter Körper wird vom Rudel gewärmt.

11 – Ham wachte erst wieder auf...

Nach seinem langen Schlaf fällt ihm die Erinnerung an all die Turbulenzen schwer, doch dann erinnert er sich an den Kuckuck und dessen Behauptung, dass Ham gar kein Wolf sei. Im Gespräch mit seiner Schwester Feder erfährt Ham, dass sie es schon die ganze Zeit gewusst hatte und ist entsetzt. Feder zählt all die Dinge auf, die an Ham anders sind. Ham will Rhea zur Rede stellen.

12 – Was bin ich...

Rhea erzählt Ham von seiner Ankunft im Wald und von den Menschen. Er denkt über das Rätsel seiner Herkunft und seine andere Mutter nach und entschließt sich, sie zu suchen. Nach einem Moment der Stille gibt Rhea ihm den Ratschlag den Fuchs aufzusuchen und ihn nach dem Weg zu den Menschen zu fragen. Für einen kurzen Moment wünscht sich Ham, nie erfahren zu haben, kein Wolf zu sein.

13 – Du bist kein Wolf?

Ignatius schickt Ham zu seiner Freundin am Ende des Waldes. Anfangs ist er noch froh, ohne seine Geschwister aufgebrochen zu sein, doch schnell ergreift ihn die Sehnsucht nach dem Rudel. Er stellt fest, verfolgt zu werden. Er beginnt zu rennen, doch seine Verfolger bleiben an ihm dran und er spürt, wie er schwächer und schwächer wird. Im letzten Moment erinnert sich Ham an eine von Rheas Lehren und täuscht einen Schwächeanfall vor.

14 – Damit wusste Ham...

Ham lässt sich regungslos auf den Waldboden fallen. Als seine Angreifer ihn erreichen, kommt es zum Kampf, bei dem Ham sich zwar zuerst siegessicher fühlt, dann jedoch in den Schwanz gebissen wird. Als Ham endlich die Augen öffnet starren ihn Feder und Flöckchen an, die er fälschlicherweise für gefährliche Verfolger gehalten hatte. Er ist nun unfassbar froh seine Freunde wieder bei sich zu haben und nicht mehr alleine zu sein.

15 – Das ist sie also.

Am nächsten Morgen erreichen die Freunde eine für sie riesige Holzhütte. Ham nähert sich dem Haus zuerst alleine und findet schnell Madame Katze, die Freundin des Fuchses. Er erzählt ihr von seinem Plan, seine Familie zu finden. Sie jedoch zeigt sich von Hams Plan unbeeindruckt.

16 – Feder und Flöckchen...

Inmitten ihres Gesprächs mit Ham entschließt sich Madame Katze zu schlafen. Flöckchen und Feder sind von der unfreundlichen Art der Katze irritiert und raten Ham zu gehen. Doch plötzlich verkündet sie zu wissen, dass Ham eine Kuh ist! Ham reagiert ein wenig enttäuscht, hatte er doch immer gehofft, vielleicht ein Reh zu sein. Um seine Familie zu finden, muss Ham auf einen Bauernhof. Die Katze, Madame Nobia, schließt sich der Gruppe an.

17 – Bis der Bauernhof...

Die Freunde erreichen den Bauernhof und Ham fällt es schwer zu glauben, auch eine Kuh zu sein, da diese ihm riesig erscheinen. Sie überlegen, wer Hams Mutter sein könnte und einigen sich auf eine weiße Kuh mit schwarzen Flecken. Ham macht sich auf den Weg zur Weide und kann, umso näher er kommt, das Lied der Kühe hören.

18 – Am Fuß des Hügels...

Ham konfrontiert die Kuh mit dem Verdacht seine Mutter zu sein. Diese entpuppt sich jedoch als Bulle und versichert ihm, dass er weder das eine noch das andere ist. Der Bulle schickt Ham zu seinem Sohn in den Stall. Der Jungbulle steht im Stall, weil er versucht hat, vom Bauernhof auszubrechen und sehr unglücklich mit dem eingezäunten Leben ist, berichtet sein Vater.

CD2

01 – Der Bauernhof war riesig.

Bei der Frage, was er eigentlich ist, kann der Jungbulle Ham zwar nicht weiterhelfen, dieser ist aber umso mehr an Hams Erfahrungen aus der Freiheit interessiert. Ham schwärmt vom Wald. Geduldig lauscht ihm Ham den Erzählungen des Jungbullens und gerade als er sich verabschieden will, bittet ihn der Jungbulle, ihn zu befreien. Erstaunlich leicht schafft es Ham das Tor zu öffnen und mit dem Jungbullens den Stall zu verlassen. Der Jungbulle, Quentin, verabschiedet sich von seinem alten Onkel in der benachbarten Box. Dieser fragt ihn jedoch ganz verwundert, warum er denn mit einer Ziege unterwegs sei.

02 – Dann bist du also eine Ziege?

Mit der Vermutung, eine Ziege zu sein, konfrontiert Ham seine Freunde. Madame Nobia beharrt weiterhin darauf, dass Ham eine Kuh ist und verärgert alle mit ihrer Arroganz. Quentin ist ihr jedoch dankbar, denn wenn sie Ham nicht zum falschen Bauernhof geführt hätte, wäre er

immer noch in Gefangenschaft. Zu fünft ziehen sie weiter. Voller Erschrecken müssen sie feststellen, von Hunden verfolgt zu werden. Quentin und Madame Nobia erklären daraufhin den Freunden, dass Hunde ganz grausame Tiere sind, die den Menschen dienen.

03 – Ham konnte sich nicht...

Da Hunde im Wasser keine Gerüche verfolgen können, suchen die Freunde ein Gewässer in der Nähe um sich zu verstecken. Madame Nobia zeigt ihnen den Weg. Die Hunde sind ihnen dicht auf der Spur und sie müssen rennen, um noch vor ihren Verfolgern das Wasser zu erreichen. Hinter großen Bäumen kommen sie gerade rechtzeitig am See an.

04 – Und jetzt?

Die Freunde begeben sich in das Wasser und beginnen zu schwimmen. Sie verstecken sich unter großen Blättern und Zweigen. Bemüht, sich besonders leise zu verhalten, schaffen sie es, von den Hunden unentdeckt zu bleiben. Als die Hunde, mit dem Bauern, der auf der Suche nach Quentin ist, erfolglos umkehren, schwimmen die Freunde zurück ans Ufer und schlafen erschöpft ein.

05 – Diesmal wusste Ham...

Am nächsten Morgen geht es weiter mit der Suche nach Hams Familie. Je näher sie dem Bauernhof der Ziegen kommen, desto sicherer ist sich Ham, dass seine Suche ein Ende hat. Vor dem Zaun überlegen die Freunde ihre weiteren Schritte und treffen dabei auf Pastor, den Hirtenhund des Hofes.

06 – Lass uns abhauen!

Ham ist ein Schaf, keine Ziege! Endlich ist das Rätsel gelöst. Sie blicken auf die Wiese und hören zahlreiche „Määähs“. Nur Quentin und Ham können auf den Bauernhof, den anderen verweigert der Hirtenhund den Eintritt. Wer sich für die Weide und den Bauernhof entscheidet, wird außerdem von ihm nicht wieder runter gelassen, wie Pastor erklärt. Von Vorfreude überwältigt ignoriert Ham diese Warnung. Seine Freunde bleiben am Gatter zurück. Kurzerhand entscheidet sich Nobia über den Zaun zu springen und ihm auf den Bauernhof zu folgen.

07 – Ham stand vor der Weide...

Ham erreicht die Schafe auf der Weide und hört ihnen gespannt zu. Als sie ihn entdecken und wieder erkennen, bricht Trubel auf der Weide aus. Plötzlich steht Hams Mutter vor ihm. Er erkennt sie sofort, die Wiedersehensfreude ist riesig. Nobia beobachtet stolz das Wiedersehen. Hendrik August Magnus ist der Name, den seine Mutter ihm gegeben hatte, und sie hat ach so viele Fragen an ihn.

08 – Also erzählt Ham

Ham erzählt seine Geschichte, vom Wolfsrudel, von Flöckchen und Quentins Befreiung und dem Weg zu seiner Mutter. Beeindruckt hört die Schafsherde ihm zu. Doch dass Ham in einer Höhle ohne andere Schafe aufgewachsen ist, erschreckt die Herde und sorgt für Unverständnis. Die Wut und Traurigkeit über die blöde Reaktion der anderen Schafe auf seine Erzählungen mischen sich mit der Freude über das Wiedersehen mit seiner Mutter und lösen in Ham ein kleines Gefühlschaos aus.

09 – Nachtruhe...

Auf dem Bauernhof beginnt die Nachtruhe. Pastor und Hams Mutter sprechen über „weiße Wolle“ und Ham versteht so was damit gemeint ist. Zum Schlafen legen sie sich auf Stroh. Seine Mutter erzählt ihm vom Licht, welches der Bauer für sie nachts am Himmel anmacht. Ham stellt fest, dass dieses „Licht“ nichts anderes als das Auge der Wölfin ist und nur einen anderen Namen für die Schafe hat. Seine Mutter singt Ham zum Einschlafen das „Schlaflied der Lämmer“.

10 – Kiiiek’riiiiie-Kiiiiie!

Der Hahn kräht seinen unsanften Weckruf. Nobia fragt Ham, ob er bereit für seine Rückkehr sei, doch Ham will erst seine Herde kennenlernen. Nobia entscheidet sich ebenfalls dafür, auf dem Bauernhof zu bleiben und erzählt Ham, wie viel besser sie hier behandelt wird als zu Hause beim Förster.

11 – Aufstehen!

Die Schafe kehren zurück zur Weide und Ham frisst sich fröhlich durch die Gräser. Immer wieder denkt Ham an sein Wolfsrudel und hinterfragt das Leben im Wald. Doch dann denkt er an die Worte Quentins und warum dieser so unglücklich mit dem Zaun war. Pastor erinnert ihn jedoch daran, dass er sich bereits für die Weide und gegen das Leben in Freiheit entschieden hat. Unruhe kommt in der Herde auf, als sie nacheinander in einen langen, schmalen Holzschuppen getrieben werden.

12 – Als er etwas später...

In dem Holzschuppen werden die Schafe geschoren. Seine Mutter erkundigt sich zwar nach Hams Wohlergehen, doch dieser ist ganz aufgeregt. In seiner Aufregung begreift Ham, das nicht auf die Weide, sondern in den Wald gehört. Auf seinen Wunsch zurückzukehren, reagiert seine Mutter mit Unverständnis. Endlich erfährt Ham, wie es überhaupt dazu kommen konnte, dass er die Schafherde als Baby verlassen hat. Die Tochter des Bauern hatte ihn in den Wald gebracht, um ihn, als schwarzes Schaf, vor ihrem Vater, der nur weiße Schafe züchtet, zu schützen. Hams Mutter weint bitterlich.

13 – Wie lautet der Plan?

Ham fällt es schwer, ohne Flöckchen und Feder einen Plan für seinen Ausbruch zu machen, doch er bekommt Unterstützung von Madame Nobia. Der Plan sieht vor, noch in dieser Nacht dem Hof und Pastor zu entkommen. Ham verabschiedet sich schweren Herzens von seiner Mutter und schleicht sich aus dem Stall.

14 – In diesem Augenblick...

Kurz hinter dem Zaun begegnet Ham der Bauerntochter. Das Mädchen hebt Ham hoch, in der Freude, einen neuen Spielgefährten gefunden zu haben. Ham versucht vergeblich, sich zu befreien, es gelingt ihm erst mit der Hilfe seiner Mutter. Er rennt und rennt Richtung Wald, doch Pastor hat bereits die Verfolgung aufgenommen. Voller Mut will Ham den Kampf mit dem Hund aufnehmen, als am Waldrand seine Freunde auftauchen.

15 – Guten Abend allerseits

Pastor gesteht, viel zu alt und schwach fürs Kämpfen und das Leben als Hirtenhund zu sein. Er wünscht sich, von den Freunden mit in den Wald genommen zu werden. Die Freunde sind überrascht und verwundert, doch entscheiden sie sich, ihn mitzunehmen und auch ihm das Leben in Freiheit zu ermöglichen. Ham fängt an zu erzählen, was er alles auf dem Hof erlebt hat.

16 – Epilog

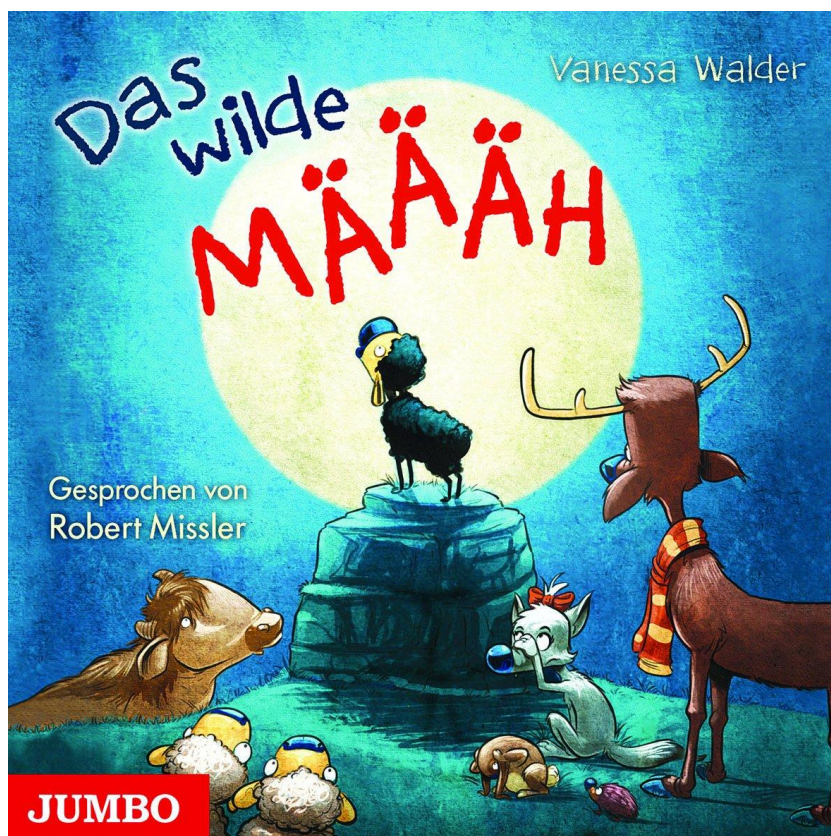
Bei ihrer Rückkehr in den Wald werden die Freunde bereits sehnsüchtig erwartet. Sie werden von ihren Familien in Empfang genommen und erzählen tage- und nächtelang von ihren Abenteuern. Ham weiß endlich, wo er wirklich hingehört und was für ihn Heimat bedeutet.

Methoden und Übungen zum Hörbuch

Auf den folgenden Seiten werden Methoden und Übungen zum Hörbuch „Das wilde Määäh“ vorgestellt und beschrieben, die sich verschiedenen pädagogischen Schwerpunkten widmen. Es müssen jedoch nicht alle der aufgeführten Methoden und Übungen bearbeitet werden. Hier ist es sinnvoll, sich an den Vorlieben und Interessen der Schüler/-innen zu orientieren. Die Methoden knüpfen an bestimmte Hörpassagen des Stücks an und es empfiehlt sich, bei längerer Hörzeit zwischen den Übungen kleine Hörpausen einzulegen und mögliche Verständnisfragen zu beantworten.

Für den Einstieg:

Das CD-Cover



Zeitpunkt: Vor dem Hören des Hörspiels

Ziel/Hintergrund: Sensibilisierung für das Hörspiel

- Zeit:** ca. 15 Minuten
- Durchführung:** Um in die Geschichte einzusteigen, bietet es sich zunächst an, nur das CD-Cover anzuschauen und gemeinsam in der Klasse zu besprechen, was dort zu sehen ist. Die Kinder sollen zudem ein wenig rätseln und überlegen, wovon die Geschichte handeln könnte.
- Was ist auf dem Cover der CD zu sehen? Welche Tiere könnt ihr entdecken? Wo könnte die Geschichte spielen?
 - Guckt euch die Tiere mal genauer an. Wie sehen sie aus? Können ihr Besonderheiten entdecken? Wie verhalten sie sich? Gucken sie alle ein Tier an? Was könnte das Besondere an diesem Tier sein?
 - Worum könnte es in der Geschichte gehen? Beachtet auch, dass die Geschichte „Das wilde Määäh“ heißt. Stimmen eure Ideen mit dem überein was man auf dem Cover sehen kann?
- Erweiterung:** Nachdem die Kinder das CD-Cover beschrieben und erste inhaltliche Vermutungen angestellt haben, wird der Prolog (CD1 – Track 2) gehört. Er verrät gerade so wenig über die Geschichte, das die Kinder umso neugieriger auf das Hörspiel werden.

CD1

Track 4 - Deutschland und der böse (!) Wolf

- Zeitpunkt:** Nach dem Hören von Track 4
- Ziel/Hintergrund:** Sensibilisierung für die Inhalte des Hörspiels
- Material:** Computer mit Internetzugang oder ausgedruckte Materialien rund um das Thema Wölfe in Deutschland
- Linktipps:** <https://www.nabu.de> – Aktionen und Projekte: Willkommen Wolf
<http://www.wwf.de/> - Bedrohte Tier- und Pflanzenarten: Der Wolf
<http://neuneinhalb.wdr.de> – Mission Rotkäppchen: Wer hat Angst vorm bösen Wolf?
- Zeit:** ca. 30 Minuten

Durchführung: Rhea hat Ham in ihr Rudel aufgenommen. Er ist nun ein Wolf. Aber was wisst ihr eigentlich über Wölfe? Wem sein eigenes Leben oder das seiner Großmutter lieb ist, der sollte lieber von Wölfen Abstand halten? Schließlich wollen Wölfe einen nur fressen und können sich im Zweifelsfall sogar verkleiden, um dies zu tun. Wer hat uns das beigebracht? Richtig! Rotkäppchen! Dass unsere Freundin aus dem Wald da vielleicht ein bisschen übertrieben hat, versuchen uns Tierexperten zu vermitteln. Wölfe sind faszinierende Tiere, die in Deutschland lange Zeit als ausgestorben galt. In welchen Teilen Deutschlands es mittlerweile wieder Wölfe gibt und was sie zu so besonderen Tieren macht, sollt ihr in dieser Rechercheaufgabe herausfinden.

Sollte ein Internetzugang vorhanden sein, können die Kinder eine kleine Internetrecherche rund um das Thema „Wölfe in Deutschland“ machen. Auch Bücher und Lexika sind sinnvolle Recherchemittel. Vielleicht gibt es ja auch einen Förster vor Ort, der als Experte Fragen beantworten kann? Die Kinder sollen überlegen, wer richtig und fundiert Auskunft geben kann! Alternativ kann Material ausgedruckt werden, welches die Kinder dann nach spannenden Informationen durchsuchen.

Track 5 - Wovon träumst du?

Zeitpunkt: Nach dem Hören von CD1 -Track 5

Material: Arbeitsblatt „Wovon träumst du?“ aus dem Anhang, Buntstifte, Stift zum Schreiben

Zeit: ca. 30 Minuten

Durchführung: Onkel Bär steht kurz vor seinen langen, langen Winterschlaf. Er erzählt, wie er nun „traumhafte Träume“ träumen wird. Für ihn bedeutet das, dass er von einer Welt ohne Schnee träumen wird, da ihm im Winter immer so kalt ist. Könnt ihr euch noch daran erinnern, wovon ihr das letzte Mal geträumt habt? Super! Ihr könnt euch nicht mehr erinnern? Auch nicht schlimm. Tagträumt ein wenig und berichtet von eurem Wunschtraum.

Mithilfe des Arbeitsblatts „Wovon träumst du?“ erstellen die Kinder eine Art Traumtagebuch zu einem Traum bzw. Tagtraum. In die Traumwolke wird ein passendes Bild gemalt und auf den vorgegebenen Linien ein kleiner, beschreibender Text verfasst.

Track 7– Sich vertragen geht ganz schnell! Oder?

Zeitpunkt: Nach dem Hören von CD1 -Track 7

Material: CD 1, Track 7: 5:24-6:11 M

Zeit: ca. 45 Minuten

Durchführung: Bei Ham und Feder geht alles ganz schnell. Sie raufen und streiten sich spielerisch und schwuppdwupp haben die zwei sich auch schon wieder vertragen. Geht das bei euch auch immer so schnell? Nicht immer, oder?

Streit gehört zum Leben dazu. Doch was kann man tun, damit ein Streit nicht eskaliert oder sogar verhindert werden kann? Die Kinder sollen sich zuerst eine Situation überlegen, in der sie sich über jemanden geärgert haben oder wütend auf jemanden waren. Kam es zum Streit? Wenn ja, wie ist der Streit ausgegangen und wie haben sie sich beim Streit gefühlt? Wenn nein, wie konnte der Streit verhindert werden? An der Tafel werden diese Situationen gesammelt, (mögliche) Streitlösungen werden dazu geschrieben. Aus den gesammelten Punkten wird ein Plakat mit „Streitregeln“ erarbeitet, das im Klassenraum aufgehängt werden kann - damit es in der Klasse in Zukunft auch so friedlich zugeht wie bei Ham und Feder.

Wenn es an der Schule „Streitschlichter“ gibt, ist es sinnvoll, diese einzuladen, damit sie aus der Praxis und von ihrer Tätigkeit berichten. Haben die Kinder schon einmal die Streitschlichter gebraucht? Wenn ja, wie war das?

Hinweis: Ein Plakat mit Streitregeln könnte ähnliche Punkte enthalten:

- Die anderen nicht aus Langeweile ärgern!
- Den anderen nichts wegnehmen!
- Keine gemeinen oder verletzenden Witze über jemanden machen!
- Keine Schimpfwörter oder Beleidigungen!
- Keine Schläge oder Tritte!

oder

- Sag, was dich wütend macht!
- Sag, was du dir anders wünschst!
- Sag es ruhig und freundlich!

Track 14 – Freundschaft

- Zeitpunkt:** Nach dem Hören von CD1 – Track 14
- Ziel/Hintergrund:** Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels
- Material:** Din A4-Blätter, Stifte
- Zeit:** ca. 20 Minuten
- Durchführung:** Ham, Feder und Flöckchen sind Freunde. Doch was bedeutet das eigentlich? Was macht einen Freund zu einem Freund? Und wieso sind Freunde so wichtig für uns? Die Kinder sollen im Stil einer „MindMap“ (dt: Gedankenkarte) Begriffe zum Thema Freundschaft sowie Eigenschaften von guten Freunden sammeln. Hierzu nehmen sie ein Din A4 Blatt im Querformat vor sich und schreiben in die Mitte das Wort Freundschaft. Nun werden rund um das Wort in der Mitte Begriffe geschrieben, die die Kinder mit den Themen Freundschaft und Freunde assoziieren. Wenn Stichpunkte sich aus einem anderen, bereits genannten Begriff ableiten bzw. entwickeln, so sollen diese Worte an den Begriff, von dem sie sich ableiten, angeknüpft werden und nicht mehr an das Wort in der Mitte. So entsteht eine Karte, die es den Kindern ermöglicht, ihre Gedanken zum Thema Freundschaft zu sortieren und zu entwickeln.

Track 13-16 – Tabletop – Hams Weg aus dem Wald mit Stabfiguren

- Zeitpunkt:** Nach dem Hören von CD1 Track 13-16
- Ziel/Hintergrund:** Spaß haben, Kreativität fördern, Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels, Medienarbeit
- Material:** Bastelutensilien, Tonpapier, Holzstiele oder Strohhalme, Hintergrundmotiv (gemalt, gebastelt oder ausgedruckt) mind. im Format Din A3, Videokameras (ggf. Fotokameras mit Videofunktion), Computer/ Laptop, Kabel um Kamera mit Computer/Laptop zu verbinden, ggf. Stativ
- Zeit:** ca. 90 Minuten (Zeit zum Hören der Tracks beachten)
- Durchführung:** Ham hat es geschafft – er hat das Ende des Walds erreicht und Madame Katze gefunden! Doch auf seiner Reise ist ganz schön viel passiert, oder? Bastelt euch selber einen Ham, ein Flöckchen, eine Feder und eine Katze und spielt das Abenteuer nochmal nach.

Die Kinder arbeiten in Gruppen von ca. 4-5 Kindern, sie teilen die Rollen der Freunde und der Katze untereinander auf und basteln ihren jeweiligen Charakter aus Tonpapier nach. An der Rückseite ihrer Figur wird ein Holzstiel oder Strohhalm befestigt, an dem später die Stabpuppen gehalten werden.

Die Video- oder Fotokamera sollte idealerweise auf einem Stativ befestigt werden, um ein Verwackeln zu vermeiden. Das Hintergrundmotiv (in diesem Wald z.B. ein Teil des Waldes) wird an der Wand oder der Tafel befestigt und die Kamera so positioniert, dass das Hintergrundmotiv den gesamten Bildschirm ausfüllt. Vor der ersten Aufnahme sollten die Kinder ein wenig mit der Kamera und den Stabpuppen üben. Wo und wie müssen sich die Figuren bewegen? Wann ist meine Hand im Bild? Den Kindern hilft es, entweder einen „Kameramann“ zu beauftragen oder die Kamera an einen Beamer/Bildschirm anzuschließen, damit sie ihre Bewegungen sehen können.

Bei der Aufnahme sollte darauf geachtet werden, dass die Kinder in Richtung der Kamera bzw. des Mikrofon sprechen um gut verständlich zu sein. Die Kinder spielen jetzt die Geschichte von Hams Weg aus dem Wald heraus mit ihren Stabfiguren nach und sprechen die Dialoge der Figuren. Hier kurz darauf achten, dass klar ist wer welchen Part übernimmt. Mit der Tabletop-Methode entsteht so ein toller kleiner Film. Am Ende werden die Filmergebnisse gemeinsam angeschaut und besprochen. Los geht's – Film ab!

Hinweis: Eine ausführlichere Beschreibung der Tabletop-Methode ist zusätzlich unter www.medien-bildung.com bei den Materialien des mec (Der medienpädagogische Erzieher/-innen Club) zu finden.

Beispiel: Eine Szenenbild für Ham und seine Freunde im Wald könnte so aussehen:



Bewegungsspiel: Wie bewegt sich die Eule? Und wie der Bär?

- Zeitpunkt:** beliebig
- Ziel/Hintergrund:** Spaß haben, Bewegung fördern
- Zeit:** ca. 20 Minuten
- Vorbereitung:** Im Raum genügend Platz für Bewegung schaffen
- Durchführung:** Dieses Bewegungsspiel ist keinem bestimmten Track des Hörspiels zugeordnet, wann immer es Zeit für ein bisschen Bewegung scheint, kann es eingesetzt werden. Die Kinder überlegen sich, welche Waldbewohner ihnen im Hörspiel begegnet sind und welche Tiere aus dem Wald sie noch kennen. Im nächsten Schritt überlegen sie sich wie diese Tiere sich wohl bewegen. Schließlich bewegt sich ein mächtiger Bär anders fort als ein schreckhaftes Reh. Die Kinder stellen sich in einen Kreis und machen nacheinander die Bewegungen vor, die sie sich überlegt haben. Die andern Kinder müssen raten, um welches Tier es sich handelt.
- Am Schluss ist es Zeit für die große Waldversammlung, zu der alle Tiere erscheinen müssen! Nun schlüpfen alle Kinder gleichzeitig in ihre Rollen und laufen durchs Klassenzimmer. Was für ein tierisches Durcheinander!

CD2

Track 4 – Erstelle einen Stärkencomic!

- Zeitpunkt:** Nach dem Hören von CD2 -Track 4
- Ziel/Hintergrund:** Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels
- Material:** Arbeitsblatt „Erstelle einen Stärkencomic“ aus dem Anhang, Buntstifte, Stift zum Schreiben
- Zeit:** ca. 40 Minuten
- Durchführung:** Das war knapp! Fast hätten die Hunde Ham und seine Freunde geschnappt! Gut, dass sie es gemeinsam gerade noch rechtzeitig zum See geschafft haben. Dafür haben sie aber viel Mut gebraucht! In dem Hörspiel werden die verschiedensten Talente, Stärken und Schwächen der Waldbewohner thematisiert. Die Kinder sollen sich nun Gedanken über ihre eigenen

Stärken und Talente machen. Auf dem Arbeitsblatt „Erstell deinen eigenen Stärkencomic“ sollen ihre Stärken in einem eigenen Comic visualisiert werden. Im Anschluss können alle Stärkencomics im Klassenraum aufgehängt und besprochen werden. Um zu Beginn der Übung eine Hilfestellung zu geben ist es sinnvoll im Vorfeld zu besprechen was Stärken und Talente überhaupt sind und Beispiele zu nennen. Jedes Kind hat seine eigenen Stärken! Ermutigen Sie ihre Kinder diese zu entdecken!

Beispiel

Ein fertiger Stärken-Comic könnte so aussehen:



Gespräch – Ham ist das „schwarze Schaf“ – Ein Gespräch über das „Anderssein“

- Zeitpunkt:**
1. Nach dem Hören von CD1 – Track 8
 2. Nach dem Hören von CD1 – Track 12
 3. Nach dem Hören von CD2 – Track 13
 4. Nach dem Hören von CD2 – Track 16
- Ziel/Hintergrund:** Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels, Reflexion
- Zeit:** jeweils ca. 10-15 Minuten
- Durchführung:** Ham ist ein Schaf im Wolfspelz und spürt schnell, dass er anders ist als seine Wolfsgeschwister. Doch was bedeutet es eigentlich „anders“ zu sein als andere und wie fühlt man sich dabei? Um die Kinder schrittweise der Thematik anzunähern, wird das Hörspiel an drei Stellen gestoppt und mithilfe kurzer Leitfragen besprochen. Es wird jeweils überlegt, was passiert ist, wie es Ham damit geht und wie die Kinder die Situation bewerten. Die Übung hilft den Kindern, den Inhalt besser zu verstehen.
1. Obwohl Hams Geschwister gerne jagen, mag Ham das irgendwie gar nicht. Und dann ist da noch seine Freundschaft mit Flöckchen. In so manchen Dingen ist Ham so gar nicht wie ein Wolf, er ist anders.
 - Was unterscheidet Ham von seinen Geschwistern? Wie fühlt sich Ham mit diesen Unterschieden? Machen sie ihn glücklich oder traurig? Habt ihr euch schon einmal ähnlich gefühlt?
 2. Ham hat erfahren, dass er nicht nur kein Wolf ist, sondern die anderen Waldbewohner es die ganze Zeit wussten. Er ist von seinen Gefühlen überwältigt und entscheidet sich, seine richtige Mutter außerhalb des Walds zu suchen.
 - Was ist passiert? Was hat Ham erfahren? Wie fühlt sich Ham jetzt? Haben sich seine Gefühle verändert? Hat er sich verändert? Kannst du Hams Entscheidung verstehen?
 3. Ham ist ein schwarzes Schaf. Durch und durch. Schließlich hat er schwarzes Fell und ist, nun ja – ein Schaf. Doch ein „schwarzes Schaf“ kann jeder sein, denn ein „schwarzes Schaf“ sticht aus der Gruppe

entweder durch äußerliche oder charakterliche Eigenschaften hervor. Fragen Sie die Kinder, ob sie die Redewendung kennen, was sie über diese denken und ob Ham wirklich ein „schwarzes Schaf“ ist.

- Was ist passiert? Wie fühlt sich Ham bei der Schafsherde? Fühlt er sich jetzt nicht mehr „anders“? Wie geht es Ham, als er bei der Schafsherde ankommt? Wie geht es Ham nach einem Tag bei ihnen?
 - Was hat es mit Hams schwarzem Fell auf sich? Kennt ihr die Redewendung das „schwarze Schaf“? Wisst ihr was sie bedeutet? Wie findet ihr diese Redewendung? Ist sie nett gemeint? Würdet ihr sie benutzen?
4. Zurück bei den Wölfen geht es Ham endlich so richtig gut. Er hat seine Heimat gefunden und erkannt, dass es egal ist, ob er Wolf oder Schaf ist.
- Wie ist es jetzt am Ende? Stört ihn es ihn immer noch „anders“ zu sein? Was ist jetzt anders als am Anfang? Wie findet ihr Hams Entwicklung? Was habt ihr über das „Anderssein“ gelernt?

Track 16 – Mein Rap

- Zeitpunkt:** Nach dem Hören von CD2 – Track 16
- Ziel/Hintergrund:** Spaß haben, Kreativität fördern, Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels, Medienarbeit
- Material:** Mikrophon, Aufnahmegerät, ggf. Laptop und Boxen, Arbeitsblatt „Mein Rap“ aus dem Anhang
- Zeit:** ca. 50 Minuten
- Vorbereitung:** gegebenenfalls Stärkencomics der Kinder bereitlegen
- Durchführung:** Am Ende des Hörspiels singt Ham zum Auge der weisen Wölfin. Diese Art von Sprechgesang, die Ham uns dort präsentiert, ähnelt der, die in der Musiksprache als „Rap“ bezeichnet wird. Die Kinder sollen zum Abschluss des Hörspiels einen eigenen Rap für die weise Wölfin kreieren, ganz im Stil von Ham. Der Rap der Kinder muss dabei nicht so lang werden wie der von Ham. Er soll aber auch gereimte Elemente enthalten und mit den Worten „Wie es mir gefällt, so

nenn ich mich, denn innen drin bin ich bloß ich“ enden und im Rap-Stil vorgetragen werden. Um Inspiration für den Inhalt der Reime zu erhalten, können hier die zuvor erstellten Stärkencomics herangezogen werden. Ham hat gelernt, dass es nicht wichtig ist was er ist, hauptsächlich er bleibt sich selbst treu. Eine Botschaft, die die Kinder gar nicht oft genug lernen können.

Nachdem die Kinder ihre eigene Zeile für den Rap geschrieben haben, soll diese mithilfe von Mikrofon und Aufnahmegerät aufgezeichnet werden. Im Anschluss können sich die coolen Raps dann mit der ganzen Klasse angehört werden. So wird aus einer Schreibübung ganz schnell eine fetzige Musikproduktion.

Für den Ausstieg:

1, 2 oder 3 – Wer wird Superhörer/-in?

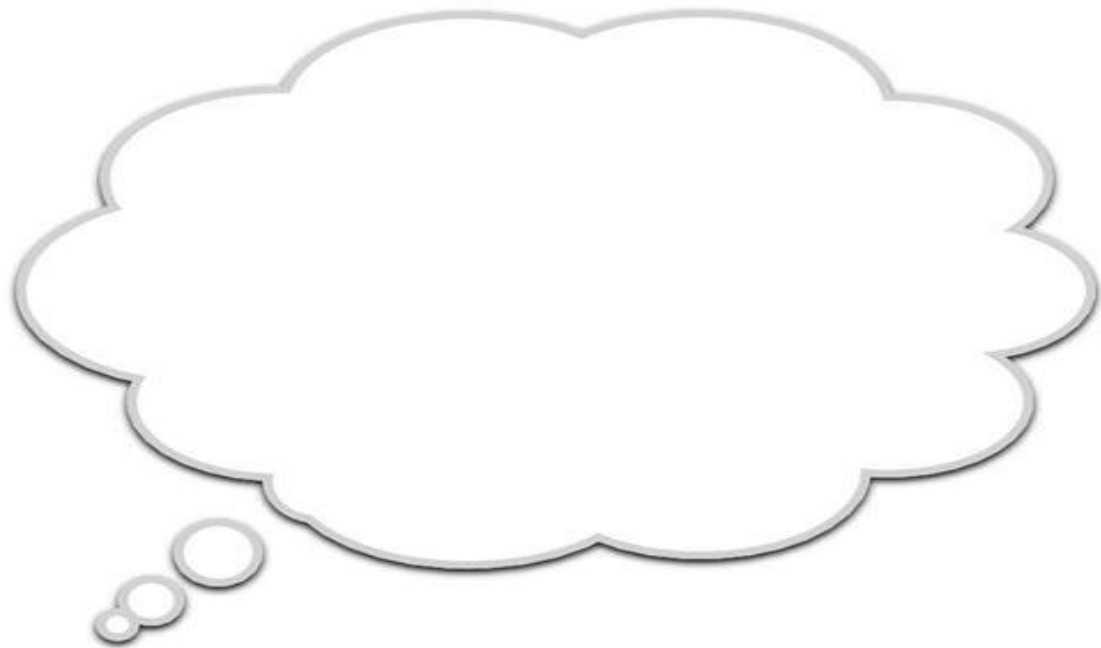
- Zeitpunkt:** nach dem Ende des Hörspiel
- Ziel/Hintergrund:** Spaß haben, Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels
- Material:** Kopiervorlage „Wer wird Superhörer/in?“ aus dem Anhang
- Zeit:** ca. 20 Minuten
- Durchführung:** Ob sich die Kinder noch an Einzelheiten aus dem Hörspiel erinnern? Probieren wir es doch aus! Nachdem das Arbeitsblatt an die Kinder verteilt wurde, sollen diese die jeweils eine, richtige Antwort finden.

Ohrenspitzer

Seit 2003 bringt das Ohrenspitzer-Projekt Kinder im Alter zwischen drei und 14 Jahren mit interessanten Hörspielen, aktiver Hörspielgestaltung und der Bedeutung des bewussten Zuhörens in Berührung. Ohrenspitzer wird von der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS) – einem Gemeinschaftsprojekt der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK) und des Südwestrundfunks (SWR) – gefördert. Weitere Informationen unter www.ohrenspitzer.de.

Arbeitsblatt: Wovon träumst du?

Könnt ihr euch noch daran erinnern, wovon ihr das letzte Mal geträumt habt? Super! Dann malt ein Bild zu eurem Traum in die Traumwolke und schreibt anschließend einen kleinen Text, in dem ihr erzählt, worum es in eurem Traum ging. Wenn ihr euch nicht mehr erinnern könnt, ist das auch nicht schlimm. Tagträumt ein bisschen und schildert euren Wunschtraum.



Arbeitsblatt: Erstelle einen Stärkencomic!

Ham und seine Freunde sind mutig, abenteuerlustig und schätzen ihre Freunde. Welche Stärken und Talente hast du? Hier kannst du deinen eigenen Stärkencomic erstellen. Male Bilder passend zu deinen Stärken und Talenten in die Comicfelder und schreibe eine kleine Erklärung in die Sprechblasen.

MEINE STÄRKEN

ICH KANN GUT...

ICH BIN...

SPAß HABE ICH AN...

Stärkencomic von:

Arbeitsblatt: Mein Rap

Ham hat endlich verstanden, dass es nicht wichtig ist, welches Tier er ist, Hauptsache, er ist er selbst! Um das zu feiern, trägt Ham der weisen Wölfin einen ziemlich tollen Rap vor... Kannst du das auch? Na klar!

1. Lies dir zuerst nochmal „Hams Rap“ durch und versuche, ihn im Rap-Stil vorzutragen.

„Hams Rap“:

Ich bin Ham, der Über-Zäune-Springer, der bitterböse Bullenbezwinger,
ich bin, der mit den Wölfen jault und der nie einen Freund vergrault,
Ich bin Ham, das schwarze Schaf der Herde, Welpen des Rudels auf der Erde,
ich bin, der mit den Rehen frisst und den man bei der Jagd vermisst,
ich bin Ham – mal Wolf mal Lamm
Wie es mir gefällt, so nenn ich mich,
denn innen drin bin ich bloß ich!

2. Schreibe deine eigene Zeile im Stil von Hams Rap. Vielleicht schaffst du es ja, dass es sich reimt – so wie bei Ham!

Ich bin

Wie es mir gefällt so nenn ich mich,

denn innen drin bin ich bloß ich!

Arbeitsblatt: Wer wird Superhörer/-in?

Na, wie gut könnt ihr euch noch an die Einzelheiten aus dem Hörspiel „Das wilde Määäh“ erinnern? Hier könnt ihr testen, wie viel ihr tatsächlich noch wisst! Auf die Plätze, fertig – los!

1) Welches Tier vermutet der Bär in dem mysteriösen Bündel im Baumstamm?

- a) eine Katze
- b) einen Igel
- c) einen Wolf

2) Wo spricht Ham zum ersten Mal mit Flöckchen?

- a) in der Wolfshöhle
- b) auf dem Bauernhof
- c) am Fluss

3) Wie heißt keines von Hams Geschwistern?

- a) Wolke
- b) Wind
- c) Brise

4) Wieso will Quentin nicht auf einem Bauernhof leben?

- a) Er will nicht eingezäunt sein.
- b) Er will ein Wolf sein.
- c) Er will in einer Stadt leben.

5) Wie lautet der Name, den Ham von seiner Schafsmutter bekommen hatte?

- a) Heinrich Alex Markus
- b) Hendrik August Magnus
- c) Heiko Anton Matthias

6) Obwohl die Fledermaus immer spricht, ...

- a) ... hört sie niemand.
- b) ... antwortet ihr niemand.
- c) ... sieht sie niemand.

Lösung beim Kopieren bitte abdecken: 1b, 2c, 3b, 4a, 5b, 6a