

Hier kommt ein
Hörbogen!



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

Nemesis

Thilo Reffert



Nemesis
Thilo Reffert

Radio-Geschichte

Es sind Ferien. Louis hat das Computerspiel seiner großen Schwester Leona heimlich genommen, und jetzt ist „Nemesis“ unauffindbar. Mithilfe seines Freundes Pascal sucht er es. Als die Suche erfolglos bleibt, schmieden die beiden Jungen einen Plan, um Leona das Spiel wieder zu beschaffen. Mit etwas Flunkerei und viel Glück sammeln die Buben genug Geld, um das Spiel neu kaufen zu können. Ihre Bemühungen auf der Suche nach „Nemesis“ lehren die beiden Freunde, was Gerechtigkeit bedeutet.

Alter: ab 6 Jahren

Hörbogen von Diemut Kreschel

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



Nemesis

Thilo Reffert

Zeit: je nach Intensität ca. 1-2 Schulstunden

Themen: Freundschaft, Freizeit, Recht und Unrecht

Anmerkungen zur CD

Es handelt sich um ein Hörbuch mit einem Sprecher. Die Anzahl der Protagonisten ist überschaubar, die Geschichte verläuft linear. Inhaltlich eignet sich das Hörspiel gut, um die Themen Freundschaft und Gerechtigkeit aufzugreifen.

Empfehlung

Das Hörbuch ist leicht zu verstehen, bietet eine stringente Erzählweise. Thematisch ist es ab der 2. Klasse geeignet.

Autor: Thilo Reffert Redaktion: Franziska Hochwald
Regie: Nicole Dantrimont
Sprecher: Thilo Reffert
Ursendung: 10. August 2013, SWR2 „Die Geschichte“

Nemesis

Thilo Reffert



Spiel zum Einstieg: Das Ding ist weg!

Dauer: ca. 15 Min.

Material: ein Objekt zum Verstecken, z.B. eine farbige CD-Hülle

Zeitpunkt: Einstieg

So geht's:

1. Eine Person versteckt das vorher bestimmte Objekt im Klassenraum. Die Mitschüler*innen suchen es.
2. Besonders viel Spaß macht die Methode, wenn das versteckte Objekt zusätzliche Geräusche macht und eine bestimmte Zeit vorgibt. Versteckt man beispielsweise eine tickende Eieruhr, erzeugt das spannenden Nervenkitzel: „In zwei Minuten explodiert die Bombe!“

Gespräche sind stets eine geeignete Methode, um gehörte Inhalte zu reflektieren.



Nemesis

Thilo Reffert

Unser „Nemesis“

Dauer: ca. 15-20 Min.

Material: Moderationskarten, Eddings, Pinnwand, Pins

Zeitpunkt: Hörspiel stoppen bei 2:20 Min.

So geht's:

1. Das Hörspiel wird bis zu 2:20 Min. angehört und dann gestoppt. Im Rahmen einer kurzen Gruppendiskussion sollen die Schüler*innen zusammentragen, was sie sich unter „Nemesis“ vorstellen.
2. Die Lehrkraft schreibt die Meldungen auf Moderationskarten und ordnet diese an eine Pinnwand. Alternativ können die Schüler*innen auch Bilder malen, auf denen sie verdeutlichen, was sie sich unter Nemesis vorstellen.
3. Nachdem die Geschichte zu Ende gehört wurde, werden die Moderationskarten wieder hervorgeholt. Die Gruppe ergänzt die Sammlung.

„Hören in Etappen“
kann z.B. als Ritual am Morgen
aufgenommen werden.



Nemesis

Thilo Reffert

Protagonistenprofil

Dauer: ca. 30-45 Min.

Material: Metaplanpapier oder Tapetenrollen, Stifte, Fingerfarbe

Zeitpunkt: am Ende des Hörspiels

So geht's:

1. Die Teilnehmer*innen teilen sich in Kleingruppen in der Größe von vier bis fünf Personen auf. Jeder Gruppe wird ein Charakter aus dem Hörspiel zugewiesen. Dieser Charakter soll lebensgroß gemalt werden.
2. Bevor die Gruppen anfangen zu malen, müssen sie sich darüber einig werden, welche Merkmale die jeweilige Person hat. Freundlich? Groß, klein, jugendlich? Als Charaktere stehen zur Auswahl: Louis, Leona, Pascal, Pascals Vater, Leons Vater. Dabei sollen typische Merkmale herausgearbeitet werden und als Steckbrief zu den Figuren gehängt werden. Alternativ kann jede*r Schüler*in auch ein eigenes Bild malen.
3. Die Kleingruppen zeigen ihre Figur und stellen ihre Charaktereigenschaften der übrigen Gruppe vor.

Nemesis

Thilo Reffert



Was ist Gerechtigkeit?

Dauer: ca. 15-20 Min.

Material: Moderationskarten, Stifte

Zeitpunkt: am Ende des Hörspiels

So geht's:

1. Die Lehrkraft stellt Leitfragen, anhand derer das Leitthema des Hörspiels „Gerechtigkeit“ besprochen wird, und moderiert das Gespräch in der Gruppe.
2. Die Definitionen zu „Gerechtigkeit“ werden dabei auf Moderationskarten notiert und für alle Gruppenmitglieder sichtbar aufgehängt. Mögliche Leitfragen: Louis und Pascal haben geflunkert. An welchen Punkten haben sie nicht die Wahrheit erzählt? Und wieso? Kennt ihr ähnliche Situationen? Louis und Pascal hatten Glück: Sie haben geflunkert, und ihre Eltern haben nicht herausgefunden, was sie mit dem Taschengeld gemacht haben. Stellt euch vor, sie hätten es doch rausgekriegt. Was hätte passieren können? Haben Pascal und Leon am Ende ihre gerechte „Strafe“ bekommen? Wie definiert ihr Gerechtigkeit? Was ist gerecht, was ist ungerecht?

Weitere Hörbücher zum
Thema finden Sie übrigens in
der Hörspieldatenbank auf
www.ohrenspitzer.de



Nemesis

Thilo Reffert

Ausstieg: Szenen-Hitparade

Dauer: ca. 10 Min.

Material: Stuhlkreis, Moderationskarten, Stifte

Zeitpunkt: zum Abschluss

So geht's:

1. Pro Teilnehmer*in werden drei Karten bereit gelegt. Je eine Karte pro Kategorie: Die spannendste Szene, die wichtigste Szene und die lustigste Szene.
2. Die Teilnehmer*innen füllen die bereit gelegten Karten aus.
3. Anschließend werden die Karten eingesammelt und es wird eine Hitliste gebildet. Die Szenen, die am meisten genannt wurden, gewinnen die Hitparade.

Testen Sie diese Methode
gerne auch einmal mit einem
anderen Hörbuch aus!



Nemesis

Thilo Reffert

1, 2 oder 3 – Wer wird Superhörer*in?

Dauer: ca. 15 Min.

Material: Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“, Stift

Zeitpunkt: zum Abschluss

So geht's:

1. Die Lehrkraft verteilt, nachdem das Hörspiel „Nemesis“ angehört wurde, das Arbeitsblatt an die Schüler*innen mit der Aufgabe, das darauf abgebildete Quiz zu lösen. Können sie alle Fragen beantworten?
2. Anschließend wird das Arbeitsblatt in der Klasse besprochen.

Nemesis

Thilo Reffert

Arbeitsblatt „Szenen-Hitparade

Ich finde die Szene am LUSTIGSTEN, in der...

weil...

Ich finde die Szene am SPANNENDSTEN, in der...

weil...

Ich finde die Szene am WICHTIGSTEN, in der...

weil...

Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“

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

1. Was hat Louis verloren?

- a) eine CD
- b) ein Computerspiel
- c) ein Brettspiel

2. Was sehen Louis und Pascal im Museum?

- a) eine Baustelle
- b) einen Teich
- c) einen Müllberg

3. Wie beschaffen sich Louis und Pascal das Computerspiel?

- a) Louis' Vater kauft es
- b) ein Mädchen kauft es
- c) sie kaufen es selber

4. Was bekommen Louis und Pascal im Museum geschenkt?

- a) Gummibärchen
- b) Luftballons
- c) einen Katalog

5. Worauf verzichten Louis und Pascal, um Geld zu sparen?

- a) Schwimmbad
- b) Eis
- c) Zoo

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