

Hier kommt ein  
**Hörbogen!**



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

## Es hummelt eine Brumm

*Paul Maar*



**Es hummelt eine Brumm**  
**Paul Maar**

Oetinger Audio Verlag

9,95 €

ISBN 978-3-8373-0658-3

Im Dezember 2012 wurde Paul Maar 75 Jahre alt. Und was wäre ein geeigneterer Anlass, eine neue CD mit zahlreichen seiner Geschichten und Gedichte zu veröffentlichen als dieser Ehrentag? So werden wir in den knapp 80 Minuten Zeugen einiger spannender Abenteuer: Unter anderem veranstalten der Affe Kukuk und der Affe Schlevian einen Dichterwettstreit, das Sams macht seine Späße mit Frau Rotkohl, das Faultier klagt sein alltägliches Leid und die Brumm hummelt fröhlich durch die Gegend.

**Alter:** ab dem Kindergarten

**Hörbogen** von Jennifer Madelmond

Mehr Tipps und Hinweise  
finden Sie auf  
[www.ohrenspitzer.de](http://www.ohrenspitzer.de)



# Es hummelt eine Brumm

Paul Maar

*Zeit: je nach Intensität ca. 1-4 Schulstunden*

*Themen: Alltag, Zauberei, Wortspiele, Dichtung, Fantastisches,  
Umgang mit Hörspielen und Geschichten*

## Anmerkungen zur CD

Das Hörspiel besteht aus vielen einzelnen, kürzeren und längeren Geschichten, realen und fantastischen Abenteuern, lustigen und ernsten Geschehnissen. Die einzelnen Geschichten und Gedichte haben keine Hintergrundatmosphäre in Form von Geräuschen oder Musik, bieten aber die Möglichkeit, sich mit ebenjener räumlichen Untermalung zu beschäftigen. Die Erzähler wechseln nach jeder Geschichte. Persönliche Reden werden ebenfalls von den Erzählern vorgelesen.

## Empfehlung

Das Hörspiel kann von Jung bis Alt eingesetzt werden. Beginnend im Kindergarten, ist das Hörspiel gerade für Sprachförderungsübungen als auch für die Annäherung an das Hören von Hörspielen sehr geeignet. Dies gilt ebenfalls für die Grundschule. Dazu bietet die CD „Es hummelt eine Brumm“ eine große Bandbreite an Möglichkeiten im Bereich der Geschichtenentwicklung, der Auseinandersetzung mit Gedichten und dem aktiven Konstruieren von eigenen Gedichten und Geschichten. Eine weitere Möglichkeit, das Hörspiel zu nutzen, ist der Aspekt „Bilder im Kopf zu erzeugen“: Durch die Nüchternheit der Geschichten können einzelne Sequenzen selbst mit atmosphärischen Hintergründen untermalt werden. So entstehen Bilder im Kopf, die das Zuordnen von Orten bei der Handlung erleichtern.



# Es hummelt eine Brumm

Paul Maar

## Wortsalat

*Dauer: ca. 5-10 Min.*

*Aufwand: gering*

*Material: Beschriftete Kärtchen mit je einem Wort auf einer Karte  
(z.B. Farben: Blau, Grün,...) oder Verben (schwimmen, essen, malen,...)*

### So geht's:

1. Die Lehrkraft überlegt sich eine Kategorie (die beispielsweise gerade in einem Schulfach interessant ist; in der Kita können statt Wörtern beispielsweise auch Karten farbig angemalt werden, um die Farbe (s.o.) auszudrücken bzw. mit Bildern die Schrift zu ersetzen) und schreibt je ein Wort zu dieser Kategorie auf eine Karte. Die Mindestanzahl der Karten muss der Anzahl der teilnehmenden Kinder entsprechen.
2. Ein Kind wird ausgewählt, das vor die Tür muss. Bis es wieder reinkommen darf, bekommen die anderen Kinder eine Karte mit einem aufgeschriebenen oder gemalten Begriff. Diesen sollen sie sich merken. Bevor die Leitung das Kind vor der Tür wieder hereinholt, wählt sie einen Begriff, den auch ein anderes Kind auf einer Karte stehen hat, sodass ein Begriff doppelt vorhanden ist. Außerdem fordert sie die Kinder auf, langsam und durcheinander durch den Raum zu laufen. Den doppelt vorhandenen Begriff teilt sie dem Kind vor der Tür mit, dessen Aufgabe es nun ist, den Partner mit dem gleichen Begriff zu finden. Dazu läuft auch dieses Kind durch den Raum und überlegt, welches Kind das gleiche Wort haben könnte. Um seine Vermutung zu prüfen, tippt es das Kind an und fragt nach dem Begriff. Ist es der richtige, wird mit einer neuen Runde begonnen. Liegt es falsch, hat es noch zwei weitere Versuche.

Kurze Geschichten eignen sich besonders für die Einführung in die Welt der Hörbücher!



## Es hummelt eine Brumm

Paul Maar

### Hören und Bearbeiten einzelner Geschichten der CD

Die kurzen Hörspiel-Einheiten der CD bieten eine gute Voraussetzung, ausgewählte Sequenzen zu bearbeiten und noch unerfahrene Hörer\*innen in die Welt der Hörbücher einzuführen. Die große Palette an thematischen Inhalten hilft dabei, die richtige Geschichte für den passenden Anlass zu finden. Die Texte sind stets einfach konstruiert und leicht verständlich, wobei der wesentliche Schwerpunkt auf einer Erzählerstimme liegt. Dies ist ebenfalls in der Hinsicht förderlich, dass somit die einzelnen Ebenen eines Hörspiels (Erzähler, Haupt- und Nebenfiguren, Geräusche, Atmosphäre, ...) schrittweise eingeführt und selbstständig weiterentwickelt werden können. Für wesentliche Anhaltspunkte finden Sie schließlich in der Folge einige ausgewählte, methodisch-didaktisch aufbereitete Geschichten, die aber auch auf andere Erzählungen auf dieser CD übertragen werden können.

| Nr. | Titel   | Track   |
|-----|---|---------|
| 1   | Das Sams – Wann kommt es? / Sonntag, der 6. Mai /<br>Wie sieht das Sams aus?              | 1, 2, 3 |
| 2   | Land auf dem Sonntag  | 8       |
| 3   | Wie der Affe Kukuk und der Affe Schlevian untereinander einen Dichterwettstreit austrugen | 9       |
| 4   | Der Zauberzylinder  | 5       |

Übrigens können auch Ausmalbilder zu „Das Sams“ im Internet gefunden werden.



# Es hummelt eine Brumm

Paul Maar

## 1. Das Sams – Wann kommt es? (Track 1) / Sonntag, der 6. Mai (Track 2)

### Anmerkung für Lehrkräfte / Erzieher\*innen

Das Hörspiel (Track 1 und 2) kann mit einem Buch von „Das Sams“ kombiniert und in den Deutsch-Unterricht integriert werden. Die Cross-medialität (Umgang mit unterschiedlichen Medien (Hörspiel + Buch) kann dabei sehr hilfreich für das Erlernen der Lesefähigkeit und der Auseinandersetzung mit einem Thema sein.

### Gespräch als Einstieg

- Wer von euch kennt denn das Sams?
- Wie sieht denn das Sams aus?
- Warum heißt das Sams eigentlich „Sams“?

### Malen als Einstieg

Bevor Track 1 und 2 gehört werden, kann man sich malerisch mit der Frage auseinandersetzen, wie das Sams überhaupt aussieht und was es so besonders macht. Hierzu nehmen sich die Kinder ein weißes Blatt Papier und malen auf, wie sie sich ein Sams vorstellen. Hilfreich ist hierbei auch Track 3 („Wie sieht das Sams aus?“), das das Sams in einer kurzen Sequenz beschreibt.

### Hören von „Das Sams – Wann kommt es?“ (Track 1)

Nach einer ersten Auseinandersetzung mit Fragestellungen wie „Was ist ein Sams?“ hören sich die Kinder Track 1 an.

**Schreiben:** Zu Beginn der Geschichte wurde dargestellt, was von Sonntag bis Samstag so alles passiert („Am Sonntag scheint die Sonne, am Montag kommt Herr Mohn, am Dienstag hast du Dienst...“). Dies kann ein Anreiz sein, auch den Kindern den Auftrag zu geben, einmal zu schauen, was sie von Sonntag bis Samstag alles erleben. Etwas Kniffliger wird die



# Es hummelt eine Brumm

Paul Maar

Aufgabe, wenn die Kinder nur Wörter/Tätigkeiten aufschreiben dürfen, die mit dem Anfangsbuchstaben des Wochentags beginnen (z. B. am Dienstag nur Wörter mit „D“ am Anfang).

**Gespräch:** Das Sams ist sehr hartnäckig und will nun bei Herrn Taschenbier bleiben. Was unternimmt Herr Taschenbier, um das Sams wieder loszuwerden? Fallen euch noch weitere Dinge ein, die man machen kann, um jemanden (wie das Sams) loszuwerden? Warum überlegt sich Herr Taschenbier es schließlich anders und behält das Sams?

**Reimformen:** Track 1 kann genutzt werden, um den Kindern verschiedene Reimformen näherzubringen.

## Umarmender Reim

- A Es lässt sich nicht vertreiben!
- B Es sagt: „Ich bin hier!
- B Ich will nur zu dir!
- A Und bei dir will ich bleiben!“

## Paarreim

- A Du kannst es sogar zum Fenster rausschmeißen!
- A Du kannst schnell verreisen.
- B Du kannst dich verstecken.
- B Es wird dich entdecken!

Als Übung schreiben die Kinder eigene kleine Paarreime oder umarmende Reime, in denen sie erklären, wie man das Sams noch loswerden kann. Anschließend markieren sie die einzelnen Reime (wie oben) mit Buchstaben (A, B). Beim Schreiben der Gedichte können folgende Begriffe hilfreich sein: maskieren – verlieren, brüllen – zerknüllen – erfüllen, entdecken – verstecken, fliehen – aufziehen, immer – Zimmer, rennen – brennen ...

Mehr Tipps und Hinweise  
finden Sie auf  
[www.ohrenspitzer.de](http://www.ohrenspitzer.de)



## Es hummelt eine Brumm

Paul Maar

**Weiterhören:** Um nun zu erfahren, warum Herr Taschenbier das Sams so dringend loswerden will, kann Track 2 „Sonntag, der 6. Mai“ gehört werden.

**Spiel „Du bist ein ... Sams“ (ca. 5–10 Minuten):** Die Kinder laufen zu leiser Musik durch den Raum. Irgendwann unterbricht der Spielleiter die Musik und gibt den Kindern einen Auftrag: „Ihr seid alle Affen“. Ab jetzt müssen die Kinder einen Affen nachmachen, bis die Musik wieder einsetzt. Dann nehmen sie wieder ihre Laufrolle ein. Neben Rollen wie Affen, Schnecken, Löwen, Roboter etc. können auch Gefühle abgefragt werden: „Ihr seid alle traurig / böse / lustig / fröhlich / ... Und warum nicht einmal ganz am Ende sagen: „Ihr seid nun alle ein Sams“?“

Mit diesem Spiel lernen (gerade jüngere Kinder) verschiedene Emotionen kennen. Da in Track 2 sehr viele unterschiedliche Emotionen zum Einsatz kommen, bietet das Spiel die Möglichkeit, sich näher damit auseinanderzusetzen und auch einmal zu reflektieren, wie man denn dann (nach dem, was man gehört hat) ein Sams nachspielen kann.

## 2. Land auf dem Sonntag (Track 8)

### Anmerkung für Lehrkräfte / Erzieher

Bei allen Tracks auf der CD kann auch eigenständig eine Fortsetzung, Neuversion oder Ähnliches geschrieben und anschließend mit einem Aufnahmegerät aufgenommen werden. Da sich der Track „Land auf dem Sonntag“ besonders eignet, wird dieser hier näher ausgeführt.

### Hören von Track 8

**Gespräch:** Was habt ihr verstanden von der Geschichte? Worum geht es?

**Schreiben:** Mithilfe der textbasierten Ausgangsbasis (siehe nächste Seite) sollen die Kinder versuchen, die Kurzgeschichte in die richtigen Worte zu übersetzen.

Die Methoden des Hörbogens  
können auch auf andere Tracks  
dieser CD übertragen werden.



## Es hummelt eine Brumm

Paul Maar

### Land auf dem Sonntag

Im Scheinensonn  
taubt eine Gurre.  
Im Schattenhaus  
katzt eine Schnurre.  
Es hummelt ein Brumm  
wie ein Wagenlast.  
Sanft schweint ein Grunz  
vor der Wirtschaftsgast.

Im Weiherdorf  
froscht tief der Tauch.  
Oben am Dachhaus  
schlotet der Rauch.

Ein Pinkel, der hundet  
auf Blumenmohn.  
Der Schimpf vatert laut  
im Zimmerwohn.

Ein Fahrerssonntag  
wagent den Wende.  
Das dauert zu lange,  
drum gedichtet das Ende.

© Paul Maar

**Sprachförderung:** Mithilfe des Arbeitsblattes „Land auf dem Sonntag“ (siehe Anhang) lernen die Kinder verworrene Wörter richtig zu bilden, indem sie einzelne Silben zu einem Wort zusammensetzen. Dies kann in einem Sitzkreis oder in Kleingruppen erfolgen.





## Es hummelt eine Brumm

Paul Maar

**Aktive Audioarbeit:** In der Klasse/Gruppe wird überlegt, welche Geräusche und/oder Hintergrundatmosphäre benötigt werden, um dem Gedicht etwas „Leben“ einzuhauchen. Anschließend machen sich die Kinder, mit einem Aufnahmegerät ausgestattet (oder einem Smartphone mit Aufnahmefunktion), auf die Suche nach Geräuschen und nehmen diese auf. Soll aus der Aufgabe ein größeres Projekt werden, kann neben verschiedenen Geräuschen auch das Gedicht von den Kindern aufgenommen werden. Die Leitung schneidet im Anschluss Geräusche und Sprachaufnahme im kostenlosen Audioschnittprogramm „Audacity“ zusammen.

### 3. Wie der Affe Kukuk und der Affe Schlevian untereinander einen Dichterwettstreit austrugen (Track 9)

#### Hören von Track 9

**Gespräch:** Was habt ihr verstanden von der Geschichte? Was ist passiert?

**Schreiben:** Die Geschichte dient als Ausgangsbasis zum Schreiben eigener Zahlengedichte. Für Jüngere können auch Elfchen eine hilfreiche Möglichkeit sein, ihre dichterischen Fähigkeiten auszuprobieren (Die Methode „Elfchen“ finden Sie übrigens auf [www.ohrenspitzer.de](http://www.ohrenspitzer.de)).

**Wettbewerb:** Die einzelnen, in der vorherigen Übung entstandenen Gedichte können als Grundlage für einen Dichterwettstreit in der Klasse dienen. Dazu wird die Klasse in zwei Gruppen geteilt, wobei sich die beiden Gruppen gegenüberstehen. Immer abwechselnd liest einer aus der jeweiligen Gruppe sein Gedicht vor. Jury ist die Lehrkraft, die letztendlich den Sieger ermittelt und mit einer Tafel Schokolade belohnt.

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



# Es hummelt eine Brumm

Paul Maar

## 4. Der Zauberzylinder (Track 5)

### Hören von Track 5

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

Für das Spiel werden das Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer\*in?“, ein Stift und „Track 5 des Hörspiels“, ebenso wie ein Abspielgerät benötigt.

Die Lehrkraft verteilt, nachdem die Geschichte von Track 5 „Der Zauberzylinder“ angehört wurde, das Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer\*in?“ (siehe Anhang) an die Schüler\*innen aus. Aufgabe ist es, das darauf abgebildete Quiz zu lösen. Können sie alle Fragen richtig beantworten?

# Es hummelt eine Brumm

Paul Maar

## Arbeitsblatt „Land auf dem Sonntag“

Die leitende Person schneidet die einzelnen, mit Silben bedruckten Zettel aus und legt sie in die Mitte des Stuhl-/Sitzkreises. Aus den Zetteln können insgesamt fünf Wörter gebildet werden, die allesamt in der Geschichte „Land auf dem Sonntag“ vorkommen. Zur Unterstützung kann eingangs der Track noch einmal gehört werden. Anschließend versuchen die Kinder die Wörter zu bilden. Dazu sprechen sie die jeweilige Silbe auf dem Zettel laut aus, um die Aussprache zu fördern. Fertig gebildete Wörter können anschließend auch silbenweise geklatscht werden: Sonnen-schein, Sonn-tags-fah-rer, Mohn-blu-men, Last-wa-gen, Wohn-zim-mer.

|               |             |
|---------------|-------------|
| <b>Son</b>    | <b>nen</b>  |
| <b>schein</b> | <b>Sonn</b> |
| <b>tags</b>   | <b>fah</b>  |
| <b>rer</b>    | <b>Mohn</b> |
| <b>blu</b>    | <b>men</b>  |
| <b>Last</b>   | <b>wa</b>   |
| <b>gen</b>    | <b>Wohn</b> |
| <b>zim</b>    | <b>mer</b>  |

# Es hummelt eine Brumm

Paul Maar

## Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer\*in?“

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

### 1. Wo wohnt der Zauberer Herr Scheibenkork?

- a) In der Wittelsbachstraße in Ludwigshafen
- b) In der Hölderlinstraße in Berlin
- c) In der Gustavstraße in Stuttgart

### 2. Welches ist sein berühmtester Trick?

- a) Blumen aus dem Ärmel zaubern
- b) Ein Kartentrick
- c) Ein Kaninchen in den Zylinder zaubern

### 3. Was ist das Besondere an dem neuen Zylinder?

- a) Es ist ein echter Zauberzylinder
- b) Er sieht schöner aus als der alte
- c) Er passt dem Zauberer nicht, der Hase passt aber rein

### 4. Was verschwindet, nachdem die Mohrrübe wieder aufgetaucht war?

- a) Der Tisch
- b) Der Stuhl
- c) Der Schrank

### 5. Wie kommt Herr Scheibenkork wieder aus dem Zylinder?

- a) Er findet ein Seil im Zylinder und zieht sich heraus
- b) Er lockt den Hasen mit der Mohrrübe an
- c) Er findet sein Handy und ruft seinen Nachbarn an

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

