

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!



Die Wikinger


Wissens-Feature von

Alexander Emmerich und Theresia Singer

Verlag: headroom

ISBN: 978-3-942175-20-3

Preis: 12,90 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





Ohrenspitzer

Die Wikinger Wissens-Feature

von Alexander Emmerich und Theresia Singer
Hörbogen von Lena Monka / Meike Klung

Wer waren die Wikinger? Stimmt die Vorstellung der „wilden Horde“, die Städte heimsuchte, sie plünderte und alles niederbrannte, was nicht als Beute mitgenommen wurde? Haben die Wikinger wirklich ganz Europa in Angst und Schrecken versetzt? Antworten auf all diese Fragen liefert das Wissens-Feature.

Anmerkung zur Hörspielrezeption

Durch das Wissens-Feature begleiten zwei Erzähler. Es wechseln sich eine weibliche Stimme und eine männliche Stimme ab. Streckenweise kommt Ute Drews, Leiterin des Wikingermuseums Haithabu, zu Wort. Die Erzählungen sind mit passenden Hintergrundgeräuschen illustriert.

Empfehlung

Das Wissens-Feature ist geeignet für Kinder ab der 4. Klasse., für Jugendliche und Erwachsene. Das Hörbuch enthält sehr viele Informationen und hat deshalb auch geübten Hörern viel zu bieten.

Themen

Geschichte, Wikinger, Wissen, Zeitgeschichte

Zeitempfehlung

Für das Anhören des Wissens-Features werden 78 Minuten benötigt. Für das Bearbeiten aller Arbeitsblätter und Arbeitsaufträge sollten zusätzlich ungefähr 90 Minuten eingeplant werden.

Für das Anhören inklusive der Bearbeitung aller Arbeitsblätter und Arbeitsaufträge sollten dementsprechend zweieinhalb bis drei Zeitstunden eingeplant werden.

Methodensammlung

Übersicht

Auf den folgenden Seiten sind die hier genannten Methoden genau beschrieben.

Track-Nr.	Track-Titel	Track-Länge	Methode	Für die Methode benötigte Zeit
			Wettpusten	ca. 10 Minuten
1	Nordmänner vor Paris	11:50		
			Wikingerschiff basteln	ca. 15 Minuten
2	Ein ruhmloses Ende	07:07		
3	Plankenochse und Windpferd	10:22		
			Was macht dich stark?	ca. 15 Minuten
4	Haithabu	06:55		
5	Perlendreher & Co.	10:43		
			Dein Name in Runenschrift	ca. 15 Minuten
6	Volle Kraft voraus – nach Island	07:02		
7	Entscheidung auf Thingvellir	08:17		
			Schiff auf hoher See	ca. 15 Minuten
8	Von Vanen und Asen	04:28		
9	Brattahild im grünen Land	04:23		
10	Leif Erikssons große Fahrt	07:29		
11	Die Geheimnisse der Wikinger	04:41		
			1, 2 oder 3 – Wer wird Superhörer/-in?	ca. 15 Minuten

Spielidee für den Einstieg:

Wettpusten

Ziel/Hintergrund: Die Segelboote der Wikinger wurden vom Wind vorwärts bewegt. Dieses Prinzip (etwas bewegt sich durch Luft/Wind vorwärts) lässt sich durch das Spiel „Wettpusten“ selbst erfahren.

Material: 1 Rolle Krepp-Klebeband; pro Schüler/in: 1 Wattebällchen, 1 Strohhalm

Zeit: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: Besorgen und Bereitlegen des Materials

Durchführung: Die Tische und Stühle werden an den Rand geschoben, damit eine große Bodenfläche frei ist. Mit Kreppband werden eine Startlinie und eine Ziellinie festgelegt. Jede Schülerin/jeder Schüler erhält 1 Wattebällchen und 1 Strohhalm. Die Schüler/-innen stellen sich hinter der Ziellinie auf. Auf ein Startzeichen hin fangen alle an, das Wattebällchen mit dem Strohhalm in Richtung Ziellinie zu pusten. Wessen Wattebällchen ist als Erstes im Ziel?

Anmerkung: Das Spiel muss nicht unbedingt von allen Schüler/-innen gemeinsam gespielt werden. Es können auch immer zwei Schüler/-innen gegeneinander spielen. Eine andere Variante wäre, zwei Gruppen zu bilden, die in Form eines Staffellaufs gegeneinander spielen.

Quelle: „Watte-Wettpusten“:
<http://www.geburtstag-abc.de/geburtstags-spiele/spiel-watte-wettpusten.html>
(Zugriff: 19.12.2012)

Arbeitsaufträge/Methoden zum Wissens-Feature

Wikingerschiff basteln

Zeitpunkt: Nach Track 1: „Nordmänner vor Paris“

Material: 1 Kopie pro Schüler/-in, Buntstifte, Scheren, Klebestifte

Zeit: ca. 15 Minuten

Kopiervorlage: „Bastelbogen: Wikingerschiff“

- Vorbereitung:** Arbeitsblatt für jede Schülerin/jeden Schüler kopieren, dabei am besten etwas stärkeres Papier verwenden.
- Durchführung:** Jede Schülerin/jeder Schüler erhält einen Bastelbogen. Die einzelnen Teile werden von den Schülern/Schülerinnen angemalt, dann ausgeschnitten und zu einem Wikingerschiff zusammengeklebt.
- Auswertung:** Haben die Schüler/-innen genau zugehört? – Welche Farben hatten die Segel der Wikinger? Sind Schüler/-innen in der Klasse, die vielleicht selbst schon mal auf einem Segelboot waren und von ihren Segelerlebnissen berichten können?
- Quelle:** Einladung Wikingerschiff:
<http://www.kinderspiele-welt.de/einladungen-und-karten/einladung-wikingerschiff.html> (Zugriff: 18.12.2012)

Was macht dich stark?

- Zeitpunkt:** Nach Track 3: „Plankenochse und Windpferd“
- Material:** 1 Kopie pro Schüler/-in
- Zeit:** ca. 15 Minuten
- Kopiervorlage:** „Was macht dich stark?“
- Vorbereitung:** Arbeitsblatt für jede Schülerin/jeden Schüler kopieren
- Durchführung:** Jede Schülerin/jeder Schüler erhält ein Arbeitsblatt. Die Wikinger waren besonders durch ihre schnellen Schiffe und ihre Schiffsbaukunst stark. Die Schüler/-innen sollen sich überlegen, was sie stark macht, und dies in die Sprechblasen schreiben. Dann bilden die Schüler/-innen Zweiergruppen und erzählen sich gegenseitig, was sie stark macht.
- Anmerkung:** Es ist auch möglich, dass die Lehrkraft in der großen Gruppe mit den Schülern/Schülerinnen darüber spricht, was sie in die Sprechblasen geschrieben haben. Hieraus kann sich ein von der Lehrkraft gelenktes Gespräch ergeben.
- Auswertung:** Im Dialog mit den Schüler/-innen können folgende Fragen hilfreich sein: Was macht stark? (Nicht nur Muskelkraft bewirkt Stärke. Auch Wissen, Erfahrungen und Familie/Freunde können Stärke bewirken.) Wie stark fühlen sich die Schüler/-innen? Gibt es Situationen, in denen sich die Schüler/-innen stärker oder schwächer fühlen als sonst?

Dein Name in Runenschrift

- Zeitpunkt:** Nach Track 5: „Perlendreher & Co.“
- Material:** 1 Kopie pro Schüler/-in
- Zeit:** ca. 15 Minuten
- Kopiervorlage:** „Dein Name in Runenschrift“
- Vorbereitung:** Arbeitsblatt für jede Schülerin/jeden Schüler kopieren
- Durchführung:** Die Schüler/-innen erhalten jeweils ein Arbeitsblatt. Sie sollen ihren Namen auf das Blatt schreiben. Dann sollen die Schüler/-innen mithilfe des Runenalphabets ihren Namen in Runenschrift übersetzen.
- Anmerkung:** Besteht die Möglichkeit, dass die Schüler/-innen an Computern mit Internetzugang arbeiten, so kann der eigene Name auf folgender Website in Runenschrift übersetzt werden:
<http://www.wikinger.speyer.de/index.php?id=36&L=0>
Die Schüler/-innen können die Übersetzung abmalen und/oder damit selbstständig überprüfen, ob sie ihren Namen in Runenschrift richtig geschrieben haben.
- Quelle:** Runenalphabet: <http://symbolist.ru/en/images/runes/futhark/datfut.jpg>
(Zugriff: 18.12.2012)

Schiff auf hoher See

- Zeitpunkt:** Nach Track 7: „Entscheidung auf Thingvellir“
- Material:** 1 großes Leintuch oder 1 große Tischdecke, 1 Softball
- Zeit:** ca. 15 Minuten
- Durchführung:** Die Lehrkraft legt das Tuch bzw. die Tischdecke auseinandergefaltet auf den Boden. Die Schüler/-innen verteilen sich gleichmäßig um das Tuch bzw. die Tischdecke, halten das Tuch am Rand fest und heben es hoch. Die Lehrkraft wirft einen leichten Ball (Softball) in die Mitte des Tuchs. Das Tuch stellt das Meer dar, der Ball ein Schiff. Die Schüler/-innen bewegen das Tuch und versuchen so Wellen zu erzeugen. Die Schiffsbesatzung (Schüler/-innen) hat die Aufgabe, darauf zu achten, dass der Ball trotz Wellengang nicht auf den Boden fällt. Fällt der Ball auf den Boden, ist das Schiff gesunken. Wie viel Wellengang hält das Schiff aus?

Quelle: „Piratenschiff im Sturm“:
<http://www.kinderspiele-welt.de/kindergeburtstag/piratengeburtstag.html#c>
(Zugriff: 13.12.2012)

Spielideen und Methoden für den Ausstieg

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

Material: Ein Rolle Krepp-Klebeband, Kopiervorlage mit den Antwortmöglichkeiten;
alternativ: ausgedruckte Quizbögen für alle Schüler/innen

Zeit: ca. 15 Minuten

Vorbereitung: Im Anhang finden sich die Kopiervorlagen zum Spiel „Wer wird Superhörer/-in?“. Diese werden ausgedruckt und auseinandergeschnitten. Außerdem sollten im Vorfeld im Pausenhof oder auf einer freien Fläche im Klassenzimmer auf dem Boden drei Felder abgesteckt werden. Hierfür kann das Krepp-Klebeband verwendet werden. Wichtig ist, dass alle Schüler/-innen in die jeweiligen Felder hineinpassen.

Durchführung: Die Lehrkraft liest die erste Superhörer-Frage laut vor. Anschließend legt sie zu jedem Feld ein Blatt Papier, auf dem eine der drei zur Frage passenden Antwortmöglichkeiten steht (siehe Anhang). Die Lehrkraft gibt nun das Kommando „1, 2 oder 3“. Daraufhin dürfen sich die Schüler/-innen einem der Felder zuordnen. Nach dem Kommando „Letzte Chance vorbei!“ bleiben die Schüler/-innen in dem Feld mit der Antwort stehen, von der sie denken, dass es die richtige ist. Dann erfolgt die Auswertung: Die Lehrkraft stellt sich zu dem Feld, hinter dem sich die richtige Antwort verbirgt. Dieser Ablauf wiederholt sich mit den weiteren Fragen. Während des Spiels sollen die Schüler/innen selbstständig mitzählen, wie häufig sie richtig standen. Wer wusste am meisten?
Anmerkung: Damit die Schüler/-innen nicht mitzählen brauchen, wie viele richtige Antworten sie hatten, kann die Lehrkraft an die Schüler/innen, die richtig standen, Klebepunkte oder Wäscheklammern verteilen. Bei älteren Schüler/-innen können auch die Quizbögen zum Ausfüllen verteilt werden. Hierzu die angehängte Kopiervorlage „Wer wird Superhörer/-in?“ je nach Anzahl der Schüler/-innen kopieren.

Ohrenspitzer

Seit 2003 bringt das Ohrenspitzer-Projekt Kinder im Alter zwischen 3 und 14 Jahren mit interessanten Hörspielen, aktiver Hörspielgestaltung und der Bedeutung des aktiven 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.



Wer wird Superhörer/-in?

1. Welche Farbe hatte das Segel der Wikingerschiffe?
 - a) leuchtend rot oder gestreift
 - b) lila mit Punkten
 - c) schwarz mit Totenkopf

2. Seit wann verbreiteten die Wikinger Angst und Schrecken?
 - a) 13. Jh.
 - b) 300 v. Chr.
 - c) 793 n. Chr.

3. Wie wurden die Segel wetterfest gemacht?
 - a) mithilfe von Wachs oder Tierfett
 - b) mithilfe von Honig
 - c) mithilfe von Sonnenblumenöl

4. Was wurde als Zahlungsmittel verwendet?
 - a) Silber und Steine
 - b) Silber und Muscheln
 - c) Silber und Glasperlen

5. Was sind Runensteine?
 - a) Spielsteine
 - b) Zaubersteine
 - c) Totengedenksteine

6. Wer entdeckte Amerika?
 - a) James Cook
 - b) der Wikinger Leif Eriksson
 - c) Marco Polo

7. Was bedeutet das Wort Wikinger?
 - a) Seepirat
 - b) Seeteufel
 - c) Seestern

Lösung beim Kopieren bitte abdecken: 1a, 2c, 3a, 4c, 5c, 6b, 7a



Im Folgenden finden Sie Kopiervorlagen mit den verschiedenen Antwortmöglichkeiten zum Spiel „1, 2 oder 3 – Wer wird Superhörer/-in?“

<p>1a</p> <p>leuchtend rot oder gestreift</p>	<p>1b</p> <p>lila mit Punkten</p>
<p>1c</p> <p>schwarz mit Totenkopf</p>	<p>2a</p> <p>13. Jh.</p>



2b

300. v. Chr.

2c

793 n. Chr.

3a

mithilfe von
Wachs oder
Tierfett

3b

mithilfe von
Honig

3c

mithilfe von
Sonnen-
blumenöl

4a

Silber und
Steine



4b

Silber und
Muscheln

4c

Silber und
Glasperlen

5a

Spielsteine

5b

Zaubersteine

5c

Toten-
gedenksteine

6a

James Cook



6b

der Wikinger
Leif Eriksson

6c

Marco Polo

7a

Seepirat

7b

Seeteufel

7c

Seestern



Die Wikinger

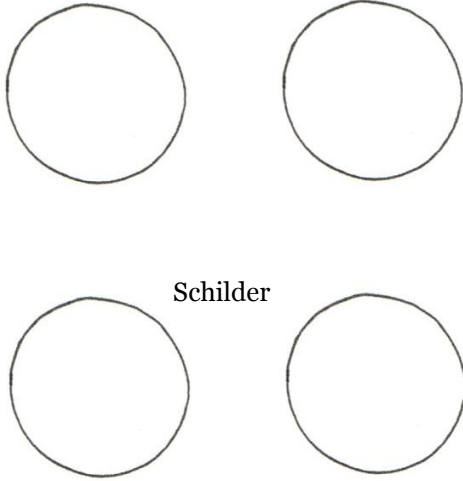
Kopiervorlage von
Lena Monka / Meike Klung

Name: _____

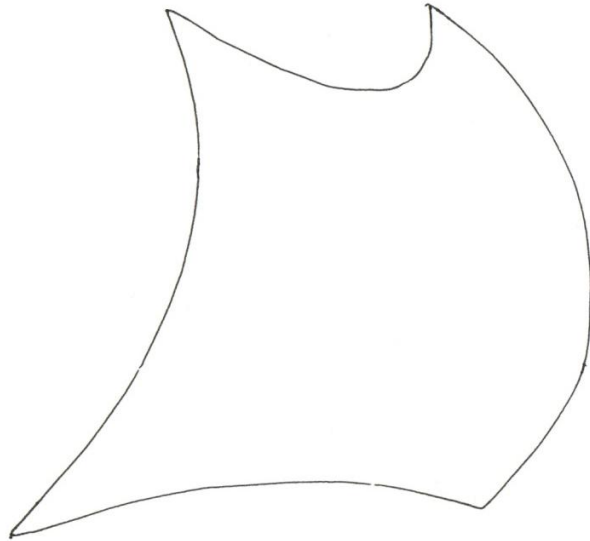
medien + bildung.com

Datum: _____

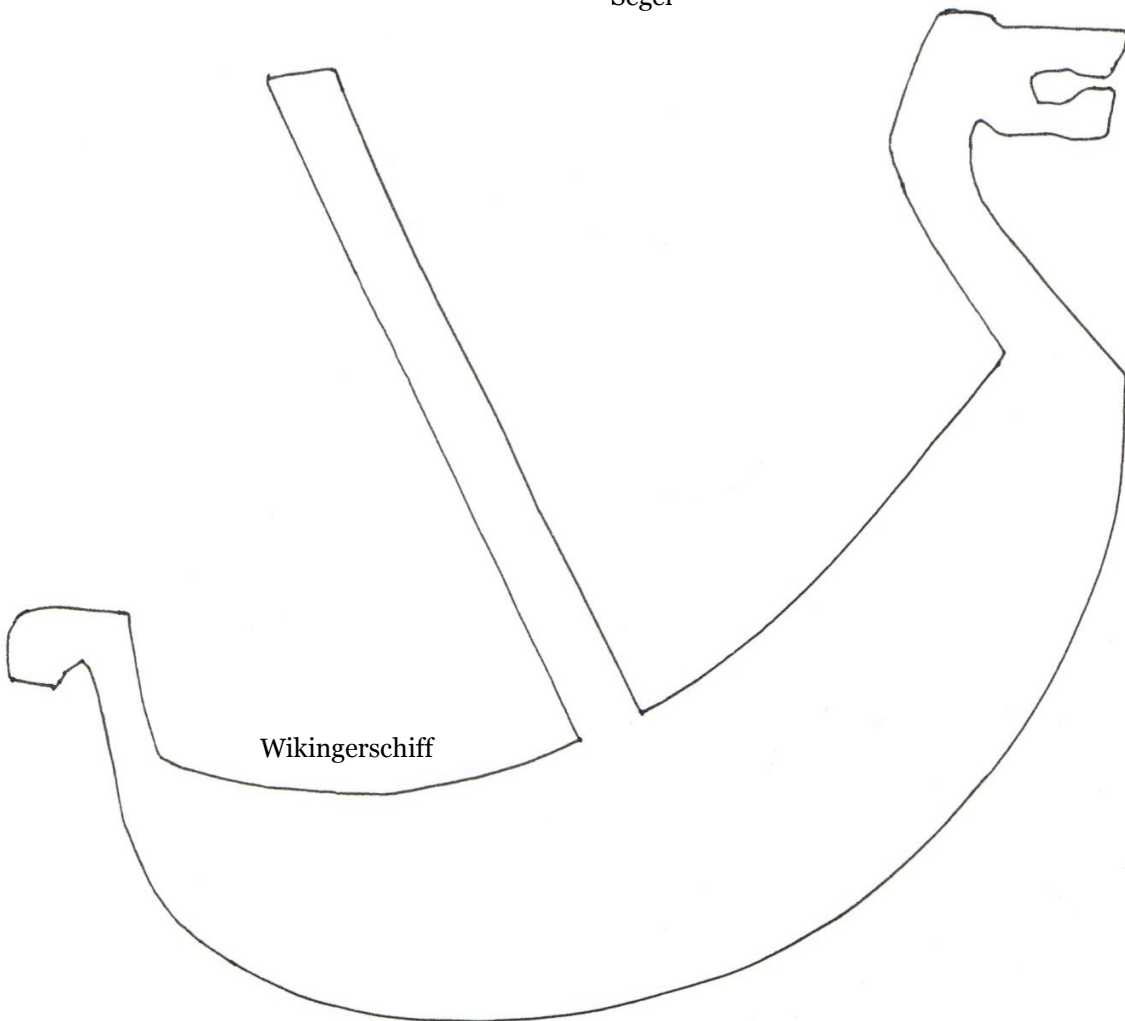
Bastelbogen: Wikingerschiff



Schilder



Segel



Wikingerschiff



Die Wikinger

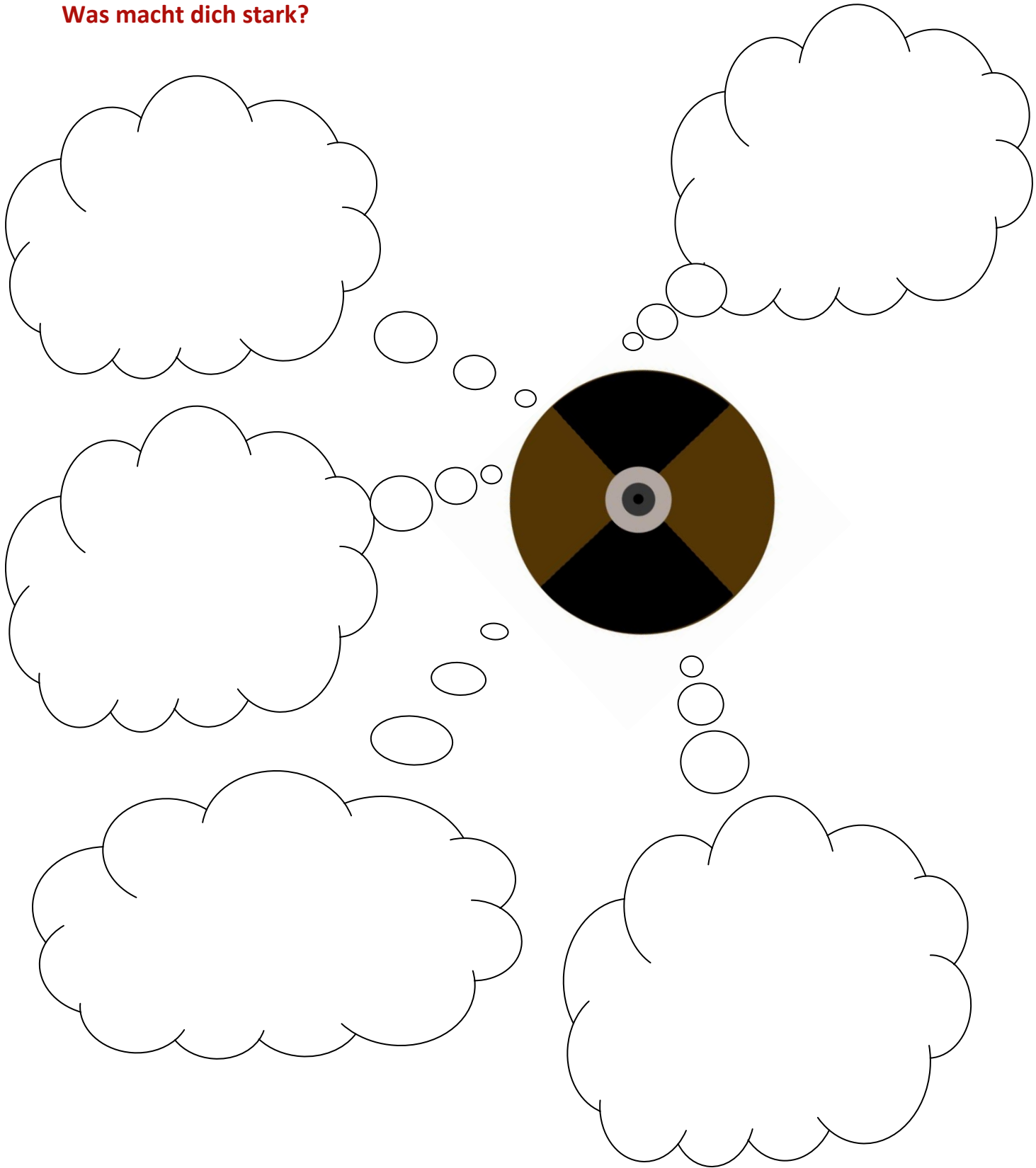
Kopiervorlage von
Lena Monka / Meike Klung

Name: _____

Datum: _____

medien + bildung.com

Was macht dich stark?





Dein Name in Runenschrift

Die Wikinger hatten andere Schriftzeichen wie wir heute.

Sie bestanden aus Strichen und Halbkreisen und nennen sich Runen.

Hier siehst du das Runenalphabet. Benannt wird das Runenalphabet nach dem ersten Buchstaben: „Futhark“.

f	u	th	a	r	k	h	n	i	a	s	t	b	m	l	r
v	y	dh	o		g			j	ä	z	d	p			
w	ü		ö		c			e							
					q										

Aufgabe:

Schreibe deinen Namen in Runen. (Hinweis: Im Runenalphabet findest du kein x. Wenn in deinem Namen ein x vorkommt, dann schreibe an dieser Stelle die Buchstaben k und z. Aus Felix wird so zum Beispiel Felikz.)

Mein Name:

Mein Name in Runen:
