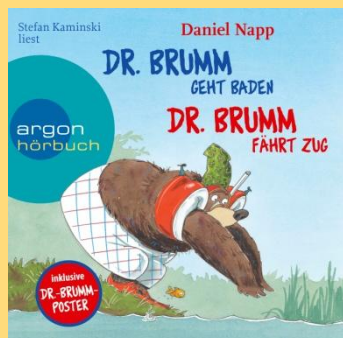


# Ohrenspitzer

- ... 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!



## Dr. Brumm geht baden und Dr. Brumm fährt Zug

Hörspiel nach dem Buch von Daniel Napp

Argon Verlag 2011

ISBN-13: 978-3839840115

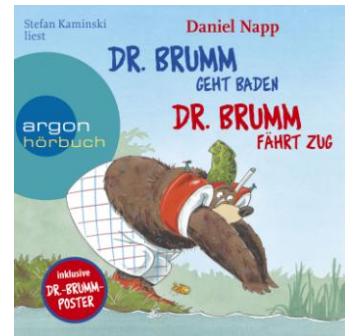
PREIS: 9,95 Euro



## Dr. Brumm geht baden und Dr. Brumm fährt Zug Hörspiel

Nach dem Buch von Daniel Napp  
Hörbogen von Sven Vosseler

Hier kommt der Bär Dr. Brumm und natürlich sein bester Freund Pottwal. Dieser lebt in einem Fischglas und ist ein kleiner Goldfisch. Der ulkige Bär macht heute das, was er jeden Montag macht: mit Pottwal 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 vor dem Zornickel retten. Doch Badehose, Taucherbrille, Rettungsring, Schwimmflügel usw. müssen erst noch angezogen werden. Dann geht's ab zur Rettung. In einer weiteren Episode haben wir Dienstag und natürlich macht der lustige Bär wieder das, was er jeden Dienstag macht: mit dem Spielzeugzug spielen. Doch heute versucht sich Dr. Brumm an einer richtigen Lok. Als der Bär in der alten Lok den falschen Knopf drückt, fährt das Ding überraschend los. Dumm nur, dass die Lok mit Dr. Brumm und Pottwal direkt auf eine alte morsche Brücke zufährt. Wie hält man nur eine Lok an?



Ein fröhlicher Zeitgenosse: Dr. Brumm!

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



Sommerspaß am Badesee!

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 amüsieren wird. Die vielen lustigen Geräusche werden zudem in einem Hörrätselspiel noch einmal dargeboten. Gemeinsam mit Dr. Brumm können die Hörer lauschen und raten. 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!“ (Vosseler)

## Anmerkungen zum Hörbuch

Zwei lustige Episoden mit den beiden Freunden, die vor allem Spaß machen. Mit kleinen Hörern 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?

## Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels

### 1. Hören in Etappen

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

**Track 1-3:** Dr. Brumm geht baden

**Track 4:** Singspiel

**Track 5-7:** Dr. Brumm fährt Zug

**Track 8-9:** Hörspielchen mit Geräuschen

### 2. Dr. Brumm geht baden – Der Zornickel: Track 1-3 (Hören, Verstehen, Erzählen, Malen, Spielen)

- a. Was macht Dr. Brumm jeden Montag?
- b. Macht ihr auch ganz bestimmte Sachen an bestimmten Tagen?
- c. Wie genau sieht der gefährliche Zornickel aus? Wo lebt er und was kann der gefährliches?
- d. Wir **malen** alle den gefährlichen Zornickel.
- e. Was zieht Dr. Brumm zur Rettung von Pottwal alles an? Kann man so überhaupt tauchen? Was zieht ihr zum Schwimmen an?
- f. 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?
- g. 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 neues einpacken. Gut zuhören und erinnern!

### 3. Singspiel – Track 4 (Singen und Tanzen)

- a. Wir **singen** mit Dr. Brumm.
- b. 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.
- c. Und nachdem alle gute Sänger 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.

### 4. Dr. Brumm fährt Zug – Track 5-7 (Hören, Verstehen, Erzählen, Malen, Spielen)

- a. Hat den Kindern die Geschichte gefallen? Was fanden sie am lustigsten?
- b. Die Kinder **malen** ein Bild, von der Szene, die ihnen am besten gefallen hat.
- c. Was macht Dr. Brumm jeden Dienstag?
- d. Mit einer richtigen Lok fährt Dr. Brumm sonst nie. Eigentlich wollten die Freunde ja nur spielen. Was ist dann passiert?
- e. Und was hat sich Dr. Brumm heute alles angezogen als Lokomotivführer?
- f. Was hat Dr. Brumm durch seine Lok-Fahrt alles zerstört?
- g. Wer ist selbst schon einmal Zug gefahren? Wie war das?
- h. 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.
- i. Am besten **spielen** wir die Zugfahrt mit Dr. Brumm: dazu brauchen wir Platz. Wir können uns im Bewegungs- oder Turnraum (auch in Garten oder Hof) eine Zugreise aufbauen. 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?

## 5. Hörspielchen – Track 8-9

- a. 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.*
- b. 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.
- c. Haben wir alle Geräusche aufgemalt, **sortieren** wir diese in zwei Gruppen. Die einen gehören zur „Badegeschichte“ und die anderen zur „Zugfahrt“.
- d. 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?

## Auseinandersetzung mit gestalterischen Elementen

### 6. Geräusche, Stimmen und Hörspiel

- a. Welche weiteren **Geräusche** können die Kinder identifizieren? Welches Geräusch fanden sie besonders lustig?
- b. Machen wir es wie Dr. Brumm und nehmen eigene Geräuschrätsel auf. Mit einem (z. B. digitalen) **Aufnahmegerät** suchen sich Kinder Hörrätsel in der Umgebung (Haus oder Garten) und nehmen diese auf. Dann dürfen die anderen diese Rätsel erraten.
- c. 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 dann viele Geräusche. Gemeinsam überlegen wir, wie die passenden Geräusche fabriziert werden können.
  - Wenn wir Geschichte und Geräusche haben, können wir diese nacheinander mit Mikrofon und PC\* (auf mehreren Tonspuren) 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. 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 ☺...

\*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. Tipps zur technischen Umsetzung gibt's unter [www.ohrenspitzer.de](http://www.ohrenspitzer.de). Los geht's – und viel Spaß!

## 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](http://www.ohrenspitzer.de).