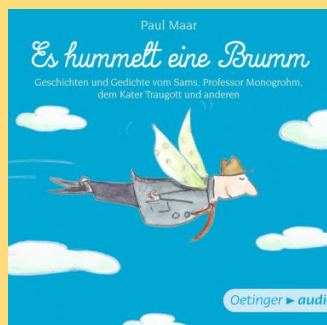


Ohrenspitzer

- ... 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!



Es hummelt eine Brumm

Geschichten und Gedichte von Paul Maar

Oetinger Audio Verlag

ISBN: 978-3837306583

Preis: 9,95 Euro



Es hummelt eine Brumm Geschichten und Gedichte

Hörspiel von Paul Maar

Hörbogen von Jennifer Schatz

Inhalt des Hörspiels

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 Dichterwettbewerb, das Sams macht seine Späße mit Frau Rotkohl, das Faultier klagt sein alltägliches Leid und die Brumm hummelt fröhlich durch die Gegend.



Spaßgeschichten für Kinder

Anmerkungen zum Hörbuch



Bei diesem Hörspiel steht Kreativität ganz weit oben.
Bildquelle: www.sxc.hu

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 Unternehmung 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. In der Folge finden Sie zu einigen der Geschichten weiterführende Bearbeitungs- und Informationsmöglichkeiten. Diese können jedoch auch auf die anderen Erzählungen der CD übertragen werden.

Themen

Alltag, Zauberei, Wortspiele, Dichtung, Fantastisches, Umgang mit Hörspielen und Geschichten

Zeitempfehlung

Hörspieldauer: ca. 80 Minuten; Bearbeitungszeit: je nach Intensität ca. 2–5 Schulstunden

Methodensammlung

Spiel „Wortsalat“

- Zeitpunkt:** Spiel kann als Einstieg in das Hörspiel gespielt werden
- Zeit:** ca. 5–10 Minuten
- Material:** Beschriftete Kärtchen mit je einem Wort auf einer Karte (z.B. Farben: Blau, Grün, Lila, ...) oder Zahlwörter (eins, zwei, drei, vier) oder Verben (schwimmen, essen, malen,...)
- Vorbereitung:** 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.

Durchführung: 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.

Hören und Bearbeitung einzelner Geschichten der CD

Durch die kurzen Hörspiel-Einheiten bietet die CD eine wunderbare Voraussetzung dafür, Neulinge des Hörspiel-Hörens in die Welt des Auditiven einzuführen. Die große Palette an thematischen Inhalten hilft dabei, die richtige Geschichte für den richtigen 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.

- a. Track 1: Das Sams – Wann kommt es? / Track 2: Sonntag, der 6. Mai / Track 3: Wie sieht das Sams aus? (**siehe 1**)
- b. Track 7: Eine destreifte Geschichte (**siehe 2**)
- c. Track 8: Land auf dem Sonntag (**siehe 3**)
- d. Track 9: Wie der Affe Kukuk und der Affe Schlevian untereinander einen Dichterwettbewerb austrugen (**siehe 4**)
- e. Track 5: Der Zauberzylinder (**siehe Ausstieg**)

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

Anmerkung für Lehrkräfte / Erzieher

Das Hörspiel (Track 1 und 2) kann mit einem Buch von „Das Sams“ kombiniert und in den Deutsch-Unterricht integriert werden. Die Crossmedialität (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 einmal 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. Alternativ kann auch folgende Textpassage dienen, die Kreativität der Kinder noch etwas anzuregen:

„Das Sams ist ein respektloses, witziges, vorlautes, kindliches Wesen mit roten Haaren, Rüsselnase und blauen Punkten im Gesicht. Es trifft an einem Samstag Herrn Taschenbier und erklärt ihn kurzerhand zu seinem Papa.“ (Quelle: Oetinger Verlag <http://www.dassams.de/die-sams-familie/das-sams/>)

- Alternativ bzw. bei jüngeren Kindern können die Ausmalbilder des Oetinger Verlags eine hilfreiche Unterstützung für die Erfüllung der Aufgabe sein (Ausmalbilder finden Sie hier: <http://www.dassams.de/extras/ausmalbilder/>)



Bildquelle: <http://www.dassams.de/extras/ausmalbilder/>

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

- Nach einer ersten Auseinandersetzung mit Fragestellungen wie „Was ist ein Sams?“ (mehr dazu siehe oben) hören sich die Kinder „Track 1: Das Sams – Wann kommt es?“ 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 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 rauschmeißen!
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 ...

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

Hören von Track 2 „Sonntag, der 6. Mai“

- **Gespräch:** Was macht das Sams? Warum ist Herr Taschenbier böse auf das Sams? Wer ist Frau Rotkohl? Warum ist das Sams so gut gelaunt?
- **Spiel:** „Du bist ein ... Sams“ (Keine Vorbereitung – ca. 5–10 Minuten – ab Kita): 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. Track 7: Eine gestreifte Geschichte

Hören von Track 7: Eine gestreifte Geschichte; bis 14:56 Min.

- **Malen/Basteln:** Die Geschichte beschreibt zwei Personen, Herr Dieter und seine Frau, die beide Streifen mögen. Während der eine jedoch Querstreifen bevorzugt, präferiert die andere Längsstreifen. Welche Streifen bevorzugen wohl die Kinder? Aufgabe ist es, sich für einen der beiden Charaktere zu entscheiden und ihr Haus zu malen (natürlich dürfen die Streifen nicht vergessen werden!). Alternativ kann auch ein Schuhkarton als Ausgangsbasis für ein Haus dienen, das mit unterschiedlichen Gegenständen (z. B. Tisch aus Karton, Stühle aus Korken) eingerichtet und dekoriert werden kann. Auch hier dürfen aber natürlich weder die Charaktere noch die Streifen fehlen.
- **Schreiben:** Die Mal-/Bastelaufgabe kann als Ausgangsbasis für die folgende Schreibaufgabe dienen: Nachdem sich die Kinder für einen der beiden Charaktere entschieden haben, sollen sie nun einen Monolog zu der Figur schreiben. Denn sicher hatte es einen Grund, warum sich die Kinder für Längs- bzw. Querstreifen entschieden haben. Wie könnten die beiden Figuren ihren Streit schlichten? Dieser Vorschlag zur Behebung des Streits sollte auch Platz im Monolog finden. Hilfreich könnten dabei folgende Fragestellungen sein:

- Aus welchem Grund reden wir nicht miteinander?
 - Was denke ich über diese Situation?
 - Was könnte die andere Person denken?
 - Warum will ich nicht als Erstes anfangen, wieder mit der anderen Person zu reden?
 - Wer von beiden hat recht mit dem Streit?
 - Wie könnte man sich wieder annähern/den Streit beenden?
- **Lösung:** Die Kinder lesen ihre Geschichte wie auch den Lösungsvorschlag zur Schlichtung des Streits vor und gleichen ihn schließlich mit dem Ende der Geschichte ab.

Hören von Track 7: Eine gestreifte Geschichte bis zum Schluss

- **Schreiben:** Im Laufe der Geschichte sind viele Wörter mit „Streifen“ gefallen. Können sich die Kinder noch daran erinnern? Beispiele: Streifling, Streifach (statt dreifach), Streifenwagen, gestreifte Hosen, Zebrastreifen, Streifzug. Diese Wörter können als Basis für eine Reizwortgeschichte dienen. Zusätzlich können eigene Wörter mit „Streifen“ in die Geschichte eingearbeitet werden.

3. Track 8: Land auf dem Sonntag

Anmerkung für Lehrkräfte

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 „Land auf dem Sonntag“

- **Gespräch:** Was habt ihr verstanden von der Geschichte? Worum geht es? (Bei Bedarf noch ein zweites Mal anhören und Notizen machen)
- **Schreiben:** Mithilfe der textbasierten Ausgangsbasis (siehe nächste Seite) sollen die Kinder versuchen, die Kurzgeschichte in die richtigen Worte zu übersetzen.

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 (dazu sollte das Arbeitsblatt mehrfach kopiert und mit den Kindern durchgesprochen werden).
- **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, auf die Suche nach Geräuschen und nehmen diese auf (Funktionsweise eines Aufnahmegeräts siehe hier:

<http://www.ohrenspitzer.de/ohrenspitzer-koffer/>). 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 (Videotutorials zur Funktionsweise des Programms hier: <http://www.ohrenspitzer.de/baden-wuerttemberg/umsetzen/produzieren/videotutorials/>).

Benötigtes Material für diese Aufgabe: Aufnahmegeräte (z. B. Zoom H1), Geräusche, optional Textvorlage des Gedichts, Computer mit Audacity-Software, Kabel zur Übertragung der Audioaufnahmen auf den Computer.

4. Track 9: Wie der Affe Kukuk und der Affe Schlevian untereinander einen Dichterwettstreit austrugen

Hören von Track 9: „Wie der Affe Kukuk und der Affe Schlevian untereinander einen Dichterwettstreit austrugen“

- **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. Eine Anleitung für die Erstellung von Elfchen finden Sie hier: <http://www.ohrenspitzer.de/index.php?id=342>.

Beispiel:

Fünf
kleine Katzen
laufen an drei
großen Schalen Milch vorbei.
Lecker!

- **Wettbewerb:** Die einzelnen, in der vorherigen Übung entstandenen Gedichte dienen nun als Grundlage für einen Dichterwettstreit in der Klasse. 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.

Ausstieg

Spiel

- Wer wird Superhörer/in?

Zeit: ca. 20 Min.

Material: Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer/in?“, Track 5: „Der Zauberzylinder“

Die Lehrkraft verteilt, nachdem die Geschichte von Track 5 „Der Zauberzylinder“ angehört wurde, das Arbeitsblatt an die Schüler mit der Aufgabe, das darauf abgebildete Quiz zu lösen. Können sie alle Fragen beantworten?

Ohrenspitzer

Seit 2003 bringt das Ohrenspitzer-Projekt Kinder im Alter zwischen 3 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.



„Land auf dem Sonntag“

Die Leitung 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 immer laut aus, um die Aussprache zu fördern. Fertig gebildete Wörter können anschließend auch silbenweise geklatscht werden: Son-nen-schein, Sonn-tags-fah-rer, Mohn-blu-men, Last-wa-gen, Wohn-zim-mer.

Son	nen
schein	Sonn
tags	fah
rer	Mohn
blu	men
Last	wa
gen	Wohn
zim	mer



Es hummelt eine Brumm

Kopiervorlage von
Jennifer Schatz

Name: _____

Datum: _____

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 immer 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