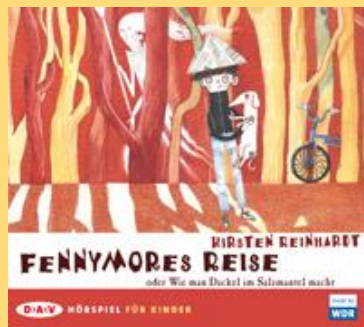


# Ohrenspitzer

- ... 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!



## Fennymores Reise

von Kirsten Reinhardt

DAV Hörspiel für Kinder

ISBN 978-3-86231138-5

PREIS: 9,99 Euro

Dieser Hörbogen entstand in Kooperation mit 

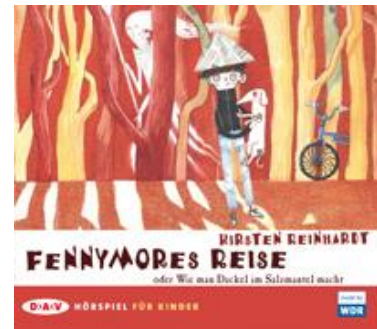


Ohrenspitzer ist ein Projekt der  
Stiftung MedienKompetenz  
Forum Südwest

Die Stiftung MKFS wird getragen von LFK, LMK und SWR



Fennymore Pause lebt seit seinem achten Lebensjahr ohne seine verschwundenen Eltern in Bronks, einem großen Haus außerhalb des Ortes. Der Junge, der vermutlich elf Jahre alt ist, isst zum Frühstück am liebsten Leberwurst, am Nachmittag Bananensplit und abends Sellerie. Er ist ein seltsamer Junge mit einem himmelblauen Fahrrad, Monbijou, welches sich für ein Pferd hält. Zur Schule geht Fennymore selten. An einem Sonntag, an dem Fennymore und seine Tante Else Dackel im Salzmantel zubereiten wollten, verstirbt sie. Als er sich mit seiner Freundin Fizzy und Monbijou auf die Suche nach seinen Eltern begibt, erfährt er von den bösen Absichten des Doktor Uhrengut.



Fennymores Reise

### Anmerkung zur Hörspielrezeption

Jede Figur im Hörspiel hat einen eigenen Sprecher bzw. eine eigene Sprecherin. Zu den Dialogen gibt es noch einen Erzähler, der durch die Geschichte führt. Außerdem wird die Geschichte sowohl von Musik, als auch von passenden Geräuschen untermalt. Dadurch wird eine gewisse Dynamik und Spannung erzeugt.

### Empfehlung

Das Hörspiel wird für Kinder ab 8 Jahren empfohlen. Es besitzt einen gewissen emotionalen Anspruch, da eine der Figuren stirbt. Zudem gibt es Figuren, deren Boshaftigkeit musikalisch und auch durch die Sprecher betont wird.

### Themen

Tod, Einsamkeit, Abenteuer, Schule, Angst, Freundschaft, Fantasiewesen, Familie, Intrigen, Entführung

### Zeitempfehlung

Das Hörspiel hat eine Laufzeit von 86 Minuten und ist in 13 Einheiten aufgeteilt.

## Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels – Spielideen für den Einstieg

### Mindmap „Leibgericht“

- Ziel/Hintergrund:** Den Schülern soll ein Gefühl für Lebensmittel und deren Inhaltsstoffe gegeben werden. Außerdem lernen die Schüler durch ihre Mitschüler neue, vielleicht fremde Speisen kennen. Die Scheu, Neues zu probieren, wird durch Neugier und Offenheit eventuell abgelegt.
- Material:** Pro Schüler: ein Zettel und ein Stift
- Zeit:** Der Aufwand ist sehr gering. Max. 30 Minuten
- Vorbereitung:** keine
- Durchführung:** Die Schüler werden aufgefordert, ihre Lieblingsspeise(n) zu notieren. Man sollte es eventuell auf max. 2 begrenzen, um den Aufwand gering zu halten. Anschließend wird jede Speise in Form eines Mindmaps einzeln bezüglich ihrer Zutaten besprochen. Der Schüler kann hierbei als „Experte“ fungieren.

## Arbeitsaufträge/Methoden zum Hörspiel

### Die Gefangenenbefreiung

- Zeitpunkt:** nach dem Hörspiel oder nach Einheit 10
- Material:** 1 Stuhl, mindestens 4 Schals, Seile o. Ä.
- Zeit:** min. 30 Minuten
- Vorbereitung:** keine
- Durchführung:** Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler wird in der Mitte des Kreises mit Armen und Beinen an einen Stuhl gefesselt. Ein zweiter Spieler bekommt die Augen verbunden und muss den Gefangenen bewachen. Ein dritter Spieler versucht, den Gefangenen loszuknoten. Der „blinde“ Wächter muss den Befreier abschlagen, bevor dieser den Gefangenen komplett losgeknotet hat. Der Gefangene selbst darf sich nicht losknoten.

**Anmerkung:** Bitte nur einfache Knoten, die schnell und leicht zu öffnen sind, und aus denen sich der Gefangene notfalls auch selbst lösen kann, z.B. falls der Wächter ihn umrennt! Tipp: Seemännische Knoten zum Nachmachen gibt es auf [www.klabautermann.de](http://www.klabautermann.de).

**Quelle:** <http://www.spieledatenbank.de/> (abgerufen am 26.September 2012, 10:40)

## Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm

**Zeitpunkt:** nach dem Hörspiel

**Material:** Stück Tapete oder Flipchart-Papier

**Zeit:** ca. 15 – 20 Minuten

**Vorbereitungen:** Die Silhouette eines Menschen auf ein großes Papier malen und in den Stuhlkreis legen

**Durchführung:** Die Kinder sollen sich überlegen, was sie von ihren Eltern vererbt bekommen haben und an der jeweiligen Stelle der aufgemalten Figur auf das Blatt Papier schreiben. Alternativ kann auch die jeweilige Stelle fotografiert, ausgedruckt und auf die Figur geklebt werden.

**Anmerkung:** Bei Kindern ohne leibliche Eltern oder Kindern, die glauben, sie hätten optisch nichts von ihren Eltern geerbt, können Charaktereigenschaften oder besondere Fähigkeiten, die sie gemeinsam haben, zu den passenden Stellen geschrieben werden. (Bsp.: Vater spielt gern Fußball -> an den Fuß der Figur schreiben)

## Spielideen und Methoden für den Ausstieg

### Wer wird Superhörer/-in?

- Material:** Ein Rolle Krepp-Klebeband, 21 DIN A4-Blätter
- Zeit:** ca. 15 Minuten
- Vorbereitung:** Die drei Antwortmöglichkeiten möglichst groß auf ein eigenes Blatt Papier schreiben. Mit Krepp-Klebeband drei Felder abkleben, in die jeweils alle Schüler der Gruppe hineinpassen.
- Durchführung:** Die Lehrkraft liest die Frage laut vor. Anschließend legt sie zu jedem Feld ein Blatt Papier, auf das eine der drei Antworten geschrieben ist. Beim Kommando „1, 2 oder 3“ dürfen die Schüler sich einem der Felder zuordnen. Nach dem Kommando „Letzte Chance vorbei“ erfolgt die Auswertung. Die Lehrkraft stellt sich zu dem Feld, hinter dem sich die richtige Antwort verbirgt.
- Anmerkung:** Bei älteren Schülern können die Quizbögen auch zum Ausfüllen verteilt werden.

### 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).



## Wer wird Superhörer/-in?

1. Was isst Tante Elses am liebsten?
  - a) Molchaugen in Schlammsoupe
  - b) Eingelegte Selleriestangen
  - c) Dackel im Salzmantel
  
2. Was waren Fennymores Eltern von Beruf?
  - a) Wahrsagerin und Fahrradbauer
  - b) Erfinder und Mathematikerin
  - c) Dackelzüchterin und Grundschullehrer
  
3. Wie heißt Fennymores Vater?
  - a) Fenibald Pause
  - b) Magnus Rast
  - c) Thaddäus Quentin Tentakel
  
4. Was hat Hubertus an Fennymores Vater durchgeführt?
  - a) eine Gehirntransplantation
  - b) eine Gehirnmodifikation
  - c) eine Gehirnreduktion
  
5. Wonach sucht Doktor Uhrengut?
  - a) Essigpralinendose
  - b) Dressingkekshose
  - c) Mayonnaisendropsrose
  
6. Was hat Fennymores Mutter erfunden?
  - a) Stummigiefel
  - b) Weibenschischer
  - c) Schegenrirm



## Arbeitsblätter

### Aufgabe 1: Figuren raten – gut aufgepasst?

Suche dir eine Figur aus dem Hörspiel raus und male sie. Versuche dabei das Typische an der Figur darzustellen. Wenn du und dein Sitznachbar fertig seid, tauscht ihr eure Bilder und versucht jeweils zu raten, wen der Sitznachbar gemalt hat.

*Fennymore*

*Fizzy Kobaldini*

*Tante Else*

*Doktor Uhrengut*

*Herr Muckenthaler*

*Hubertus*

*Fenibald*

*Frau Plüsch*

*Mutter Kobaldini*

*Busfahrer*

*Monbijou*

*Katze*



## Aufgabe 2: Schule schwänzen – ist das erlaubt?!

a)

Fennymore geht sehr unregelmäßig in die Schule, weshalb er auch nicht richtig lesen kann. Stell dir vor, du bist Herr Muckenthaler, der ihn davon überzeugen will, warum es besser ist, regelmäßig in die Schule zu gehen.

*„Fennymore, du solltest regelmäßig in die Schule gehen, weil/damit/da....“*

*„Fennymore, wenn du nicht regelmäßig in die Schule gehst, ....“*

b)

Nun überlege selbst, wie du die Schule findest. Was würdest du vermissen, wenn es ab morgen plötzlich die Schule nicht mehr geben würde? Worauf kannst du in der Schule ganz gut verzichten?

*„Das Tolle an Schule ist...“*

*„Nicht so schön an Schule finde ich...“*

c)

Wann findest du, ist es in Ordnung, nicht in die Schule zu gehen? Setze die folgenden Situationen in die Tabellen ein. Gehe dabei ganz nach deinem Gefühl:

*wenn man krank ist/wenn man Geburtstag hat/wenn es einen Todesfall gab/wenn ein Schneesturm die Straßen blockiert/wenn man morgens zu müde ist/wenn man keine Lust hat/wenn man ein neues Computerspiel gekauft hat und es ausprobieren möchte/wenn die Lieblingssendung im Fernsehen läuft/wenn ein Familienmitglied im Krankenhaus liegt/wenn die Busfahrer streiken*

In Ordnung

Nicht in Ordnung





### Aufgabe 3: Fennymore Pause – ein Portrait

a)

Fülle folgende Steckbriefe aus:

NAME	<i>Fennymore Pause</i>	<i>(Dein Name)</i>
ALTER		
LIEBLINGSESSEN		
BERUF DER ELTERN		
FREUNDE		
...		
...		

b)

Welche Fragen könnte Fennymore an seinen Vater haben, nachdem er ihm wieder begegnet?

Was könnte Fenibald, Fennymores Vater, nach all den Jahren von seinem Sohn wissen wollen?





# Fennymores Reise

Kopiervorlagen von  
Francesca Lo Sardo / Maren Risch

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

medien + bildung.com

## Skizze: