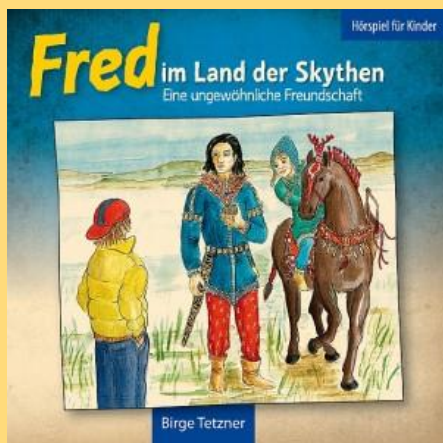


Ohrenspitzer

- ... 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!



Fred im Land der Skythen

Eine ungewöhnliche Freundschaft

Hörspiel von Birge Tetzner

ultramar media 2007

ISBN-10: 3942587033

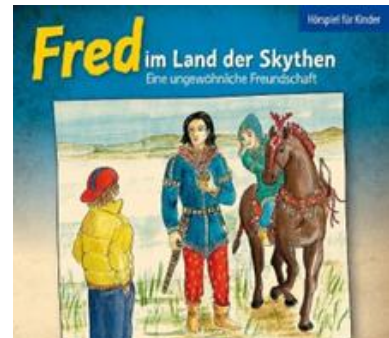
PREIS 8,30 Euro



Fred im Land der Skythen Hörspiel

Ein Hörspiel von Birge Tetzner
Hörbogen von Sven Vosseler

Birge Tetzner nimmt die jungen Hörer auf eine Reise durch die Zeit mit. Fred ist Sohn eines weitreisenden Archäologen. Dieses Mal geht er mit seinem Vater auf Reisen zu Ausgrabungen nach Sibirien, wo nach dem mongolischen Reitervolk der Skythen geforscht wird. Sind ihm die mühsamen Ausgrabungen zwar erst etwas langweilig, so widerfährt Fred bald ein ganz anderes Abenteuer. Er lernt neue Freunde kennen. Diese sind aus einer anderen Zeit und gehören zum Stamm der Skythen. Bald schon weiß Fred mehr über das Reitervolk, ihre Rituale, Mythen und Gebräuche als sein Vater. Das größte Problem, das es dabei zu lösen gilt: Wie gelangen die beiden neuen Freunde zurück durch die Zeit in ihre Heimat?



Freds erstes Abenteuer

Freds abenteuerliche archäologische Reise nach Sibirien wird für den wissbegierigen Hörer zu einer unterhaltsamen Begegnung mit einer fernen Zeit. Eine lebhaftere Geschichtsstunde, in der wir insbesondere bunte Details erfahren, die eine untergegangene Kultur zum Leben erwecken. Durch Freds skythische Freunde, deren Beschreibung und deren Erzählungen, lernen wir deren Leben, Glauben und Legenden kennen. Auf diese Weise gelingt es Birge Tetzner in ihren Fred-Hörspielen, Kindern und Jugendlichen eine spielerische Begegnung mit archäologischen, kulturhistorischen und wissenschaftlichen Themen zu ermöglichen. In zwei weiteren Folgen (Stand 2012) trifft Fred auf Kulturen in Griechenland und Mesopotamien. Eine ansprechende Hörspielreihe, gespickt mit viel Wissen über vergangene Kulturen. **Ab 7.** (Vosseler)

Anmerkungen zum Hörspiel

Mit der Fred- Hörspielreihe lassen sich wunderbare Ausflüge in die Vergangenheit machen. Es lässt sich jederzeit eine Verbindung zu passenden (vor allem geschichtlichen) Unterrichtsthemen herstellen. Die Geschichten wecken den Entdeckergeist und schulen den Blick auf fremde Kulturen und damit auch unausweichlich auf die eigene Kultur. Legenden, Gebräuche, das Leben, wie wir es kennen, ist an anderen Orten völlig verschieden und verändert sich mit der Zeit. „Geschichte“ wird hier unterhaltsam dargeboten und gibt Anstoß, um über diese vergangenen Welten zu sprechen, sie sich vorzustellen oder sogar auditiv zum Leben zu erwecken (wie im vorliegenden Hörspiel). Auch die Frage, wie wir zu

dem Wissen über die vergessene Vergangenheit gelangen, bleibt nicht unbeantwortet. Das Hörspiel ist für Kinder ab sieben Jahren geeignet. Die vorliegenden Anregungen sind vorwiegend für die Klassenstufen drei und vier gedacht. Die Kinder können eine eigene Ausstellung gestalten, zu Archäologen werden und gemeinsam forschen. Und ihre fantasievollen Ideen in Hörbares verwandeln.

Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels

1. Hören in Etappen

Will man sich intensiv mit den Inhalten auseinandersetzen, kann man an folgenden Stellen sinnvoll unterbrechen und mit den Kindern sprechen bzw. Aktionen gestalten:

Track 1-3: Einstieg in die Geschichte bis zum Land in dem die Federn fliegen

Track 4-5: Die Skythen, Götter und Legenden

Track 6-7: Leben in einer anderen fernen Zeit. Wie können wir darüber etwas erfahren?

Track 8-9: Die Sagen der Skythen

Track 10-12: Des Königs letzte Fahrt und die Rückkehr durch die Zeit

2. Einstieg in die Geschichte bis zum Land in dem die Federn fliegen - Track 1-3 (Hören, Verstehen, Erzählen, Recherchieren, Gestalten, Malen, Spielen)

- a. Die Kinder werden mit diesem Hörspiel selbst zu **Hörspielarchäologen!** Malen Sie vor Beginn des Hörspiels einen großen **Zeitstrahl** auf (toll wäre eine große Tapete). Sprechen Sie über das Phänomen Zeit. Der Zeitstrahl kann grobe Orientierungspunkte aufweisen (Heute und das Jahr „Null“). Wann sind die Kinder geboren, wann deren Eltern, Opas, Omas? Kennen die Kinder noch weitere Jahreszahlen aus der fernen Vergangenheit, zu denen sie etwas wissen? Gibt es irgendwelche alten Völker oder Kulturen, die die Kinder kennen? Wo müsste man die einzeichnen? Hören wir, mit welcher Zeit/Epoche wir es in unserem Hörspiel zu tun bekommen. Alle weiteren neuen Erfahrungen werden die Kinder auf dem Zeitstrahl ergänzen können – wenn sie es für wichtig halten.
- b. Wohin geht Freds Reise? Schauen wir doch mal auf einer **Landkarte** nach!
- c. Fragen Sie die Kinder: Welches war ihre längste **Reise**? Die Kinder erzählen selbst und wir sehen auf der Landkarte nach. Was hätte ein Archäologe dort erforschen können? (Die Kinder können hierzu gerne auch zu Hause nachforschen und die Ideen zum nächsten Mal mitbringen).

- d. Was genau macht ein **Archäologe**?
- e. Auf wen ist Fred getroffen? Die Kinder erzählen, was sie verstanden haben. Wie hießen noch gleich die neuen Bekannten von Fred? Die Kinder erinnern sich und versuchen, die gehörten Namen auch schriftlich festzuhalten. Wie könnten diese merkwürdigen Namen wohl geschrieben werden? Alle versuchen sich und schreiben.
- f. In welchem Zusammenhang ist den Kindern das Thema Zeitreisen bereits begegnet?
- g. Wer weiß, was ein **Schutzamulett** ist und was die Aufgabe von Schamanen war? Was wir nicht wissen, recherchieren wir (Bücher oder Internet).
- h. Wir spielen Schamanen und **gestalten** uns **ein Schutzamulett**. Dazu betrachten wir Amulette verschiedener Kulturen. Wie soll unser eigenes Schutzamulett aussehen? Für diese Aufgabe sollte entsprechendes Material, zum Gestalten von Schmuck (Halsketten) bereitgestellt werden. Zudem werden weitere Materialien (z.B. aus der Natur) gesammelt und ein Schmuck mit „schamanischer Kraft“ erstellt.
- i. Wie sahen die Skythen aus? Was war an ihnen anders? Wer hat gut zugehört und erinnert sich?
- j. Fred versteht die beiden Zeitreisenden sofort. Auf der CD sprechen natürlich alle unsere Sprache. Wäre das auch in echt so, wenn wir eine Zeitreise z.B. vor Ort machen würden? Könnten wir die Menschen von vor 2000 Jahren sprachlich verstehen?
- k. „Das Land in dem die Federn fliegen“. Gibt es dieses Land? Woher kennen Kolaxais und Gimpassa dieses Land? Wir **malen** (oder als Collage) das „Land in dem die Federn fliegen“ (gerne auch alle zusammen auf großem Plakat).

3. Die Skythen, Götter und Legenden – Track 4-5 (Hören, Verstehen, Erzählen, Recherchieren, Gestalten, Malen)

- a. Warum haben die Skythen so viele Tiersymbole, derer sie sich bedienen?
- b. Wie sahen die Skythen aus? Hören Sie gemeinsam noch einmal nach, wie die Skythen beschrieben werden. Welche Informationen erhalten wir. Die Kinder können dies auch als **Mal-Spiel** umsetzen und einen Skythen (z.B. Kolaxais und Gimpassa) zeichnen. Die Kinder versuchen, so viele Informationen wie möglich in ihrer Zeichnung umzusetzen. Wer konnte das meiste **heraus hören**?
- c. Die Kinder suchen als Aufgabe im Internet **nach Bildern zu „den Skythen“**. Sie sollen alle Bilder (speichern oder ausdrucken) heraussuchen, die sie direkt an die Beschreibungen von der CD erinnert. Wenn Sie das Thema umfangreich behandeln wollen, bietet sich die Aufbereitung in einer bebilderten **Ausstellung** an (die Kinder beschildern dann selbst ihre Bilder und veranschaulichen ihr Wissen über die Skythen). Für eine Ausstellung diskutieren die Kinder, welche Informationen ihnen als bedeutend erscheinen und suchen dann nach passenden Bildern.
- d. Die Kinder erzählen die Sage um Tagitaus und seine drei Söhne nach. Erinnern sich noch alle an die goldenen Werkzeuge – wofür standen diese? Die Kinder malen frei ein Bild

zu dieser **Sage**. Alle **malen** ganz individuell, was ihnen beim Hören von Bedeutung war und gefallen hat. Wie unterschiedlich fallen unsere gemalten Bilder aus?

- e. Von welchen Göttern hören wir? Kennen die Kinder noch andere **Götter** aus Sagen oder von anderen Kulturen? Sammeln wir die Götter. Für was stehen sie und gibt es ähnliche Götter in verschiedenen Kulturen?
- f. Kolaxais Name stammt aus einer Sage und hat eine ganz bestimmte Bedeutung. Wer kennt die Bedeutung seines eigenen Namens? Die Kinder sollen nach den Bedeutungen **recherchieren**. Finden sich die Kinder in der Bedeutung wieder. Woher kommen diese Bedeutungen? Suchen wir also nach der Geschichte hinter unserem **Namen**.
- g. Die Kinder können hierzu gemeinsam ein Gruppenbild (oder Collage) **gestalten**, indem sie die Bedeutung ihrer Namen symbolisch (malen, kleben) darstellen.

4. Leben in einer anderen fernen Zeit. Wie können wir darüber etwas erfahren? – Track 6-7 (Hören, Verstehen, Erzählen, Recherchieren, Gestalten, Spielen)

- a. Wie wissen wir etwas über die **Vergangenheit**? Bei den Grabungen wird Freds Vater fündig. Woher erhalten die Archäologen eigentlich die Informationen, die ihnen Schlüsse über die Vergangenheit ermöglichen (Ausgrabungen, überlieferte Texte)? Sammeln wir Ideen oder recherchieren dazu noch mehr (z.B. im Internet).
- b. Wie heißt noch gleich dieser antike **Geschichtsschreiber** (Herodot)? Können wir über ihn mehr erfahren? Über wen hat er denn noch geschrieben?
- c. Was konnte Fred denn von seinem Vater neues über die Skythen erfahren und was wusste er nun schon aus „erster Hand“? Die Kinder sammeln und **diskutieren** darüber.
- d. **Archäologen- Spiel**: Drucken Sie Bilder von anderen Grabungsfunden aus, die eine Fülle an Objekten beinhalten. Die Kinder bilden Gruppen. Jede Gruppe erhält ein Bild und diskutiert, um was für eine Kultur es sich wohl handeln könnte. Die Kinder dürfen frei fantasieren und an Hand der Bilder „archäologische“ Theorien aufstellen. Die Kinder sammeln Ideen und malen sich aus, wie das Leben in „ihrer Kultur“ ausgesehen haben mag. Wann, wo und wie lebten die Menschen des Fundes? Was war wohl von besonderer Bedeutung? Die Kinder stellen dann ihre Kultur und die dazu aufgestellten Hypothesen vor. Wie beurteilen die anderen die Hypothesen? Später können die Bilder natürlich auch aufgeklärt werden.
- e. Wie lebten die Skythen? Wie können wir uns die Jurten vorstellen (gerne später nach Bildern recherchieren)? Zur Wärmedämmung wurde Wollfilz verwendet. Die Skythen haben damals natürlich alles durch eigenes Handwerk hergestellt. Die Gruppe soll gemeinsam selbst zu kleinen Filzhandwerkern werden. Anleitungen zum Filzen finden Sie im Internet. Auch passende Videos zur Anleitung sind zu sehen. Die Kinder können kreativ werden und verschiedenste Dinge mit dem **Filz gestalten**. Vielleicht bauen wir eine „Miniaturjurte“ (eine schöne Aufgabe, um eine Skythen-Ausstellung zu bereichern). Die Kinder könnten dann auch experimentieren, ob

Filz wirklich wärmedämmend wirkt. Gemeinsam werden Versuche überlegt und durchgeführt (z.B. wie sich etwas in Filz verpackt abkühlt) .

- f. Wann lebten die Skythen? Wie viele Jahre sind Kolaixais und Gimpassa durch die Zeit gereist?
- g. Können wir nun in unseren **Zeitstrahl** die Skythen ergänzen? Zu welcher Zeit lebten sie? Recherchieren sie gemeinsam, wer zur Zeit der Skythen an unserem Ort lebte. Was können wir darüber in Erfahrung bringen?
- h. Was ist in der Zwischenzeit passiert? Warum gibt es die Skythen in dieser Form nicht mehr? Die Kinder **diskutieren** und tauschen ihre Ideen aus?

5. Die Sagen der Skythen, des Königs letzte Fahrt und die Rückkehr durch die Zeit– Track 8, 9, 10 und 11 (Hören, Verstehen, Erzählen)

- a. Wie fischen eigentlich die Skythen? Auf welche verschiedenen Arten lässt sich überhaupt fischen? Gemeinsam werden Ideen gesammelt und dann noch zusätzlich recherchiert.
- b. Was sind Amazonen, Schamanen und was ist ein Greif? Wer weiß was? Und was müssen wir **recherchieren**?
- c. Die Kinder **erzählen** die Sagen nach. Welche Sage hat ihnen am besten gefallen? Kennen die Kinder auch andere fantastische Sagen? Kennen die Kinder Dämonen und andere Fantasiefiguren? Wo stammen diese her?
- d. Was passiert bei den Skythen mit einem toten Fürsten? Wie wird er begraben? Wie ist das bei anderen alten Kulturen? Gibt es auch anderswo Grabbeigaben?
- e. Wie ist die Rückreise von Freds Freunden gelungen?
- f. Was hat den Kindern am Hörspiel gefallen? In welche ferne Zeit würden die Kinder gerne einmal reisen und warum?

Auseinandersetzung mit gestalterischen Elementen

6. Geräusche, Stimmen, Fantasie und Hörspiel

- a. Was konnte man im Hörspiel alles Hören? Mit welchen Elementen wurde die Geschichte gestaltet (Stimmen, Geräusche, Musik etc.)?
- b. An wie viele Sprecher können sich die Kinder erinnern?
- c. **Ein eigenes Hörspiel gestalten***. Die Kinder werden zu Hörspielgestaltern und suchen sich eine Sage ihrer Wahl aus. Diese setzen sie in Form eines Hörspiels um (dazu wird idealerweise ein Mikrofon und ein PC benötigt, mit dessen Hilfe man auf mehreren Tonspuren aufnehmen kann*). Was brauchen wir alles für ein Hörspiel? Nehmen sie dazu das Fred- Hörspiel als Beispiel.
 - i) Die Kinder können sich die Rollen zuteilen (z.B. auch einen Sprecher). Wer spricht was?

- ii) Wie erzählen wir die Geschichte für die Aufnahme? Die Kinder schreiben sich auf was sie sagen werden und denken dabei an das Verständnis der Zuhörer.
 - iii) Wie können Geräusche gestaltet werden? Mit Hilfe von Geräuschemachern werden später Geräusche unterlegt (im Aufnahmeprogramm des PCs).
 - iv) Die Kinder nehmen ihre Geschichte mit Mikrofon und PC auf. Ganz wie echte Profis. Es wird nach und nach die Geschichte erzählt und zusätzlich - wie im Hörspiel - Stimmen und Geräusche unterlegt. Danach kann alles auf CD gebrannt werden.
- d.** Wenn die Kinder im **Archäologen-Spiel** eine eigene Kultur erfunden haben, dann sollen sie zu ihrer „neuen Kultur“ eine **eigene fantasievolle Sage** erfinden und diese **vertonen**.
- e.** Eigene Sagen können dann auch noch bildnerisch dargestellt werden.
- f.** Die Kinder gestalten für ihre **Skythen- Ausstellung** einen kleinen **Audioguide**. Dazu überlegen sie sich, was man zu den ausgestellten Bildern und Exponaten erzählen sollte, damit ein Ausstellungsbesucher etwas über die Skythen lernen kann. Dazu reicht auch ein einfaches Aufnahmegerät (man benötigt hier nur eine Aufnahme- Spur).

***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. Los geht's!**

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.