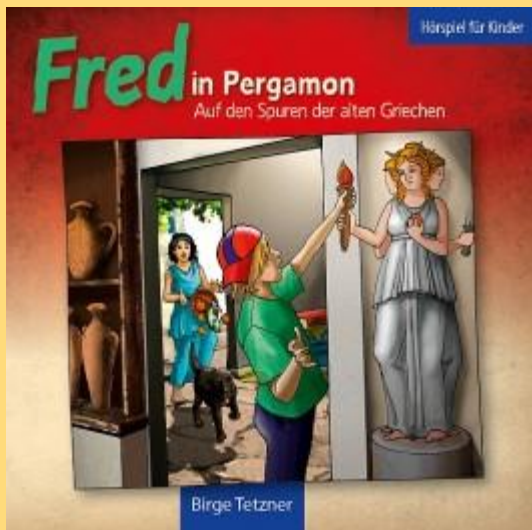


Ohrenspitzer

- ... 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 in Pergamon

Auf den Spuren der alten Griechen

Hörspiel von Birge Tetzner

ultramar media 2011

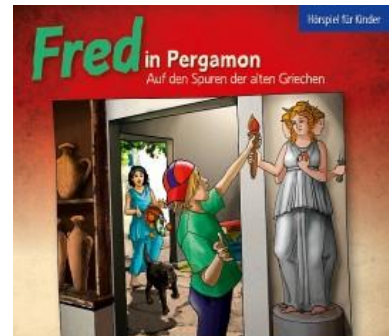
PREIS 13,90 Euro



Fred in Pergamon Hörspiel

Ein Hörspiel von Birge Tetzner
Hörbogen von Sven Vosseler

Fred ist auf Klassenfahrt in der Türkei, wo die Klasse auf den Spuren der alten Griechen ist. Sie besuchen die archäologische Stätte der Stadt Pergamon, die im 2. Jahrhundert v.Chr. zu einer Metropole wurde. Fred trennt sich jedoch schon bald von der Gruppe, da er einem Geheimnis auf der Spur ist, das ihn in eine ferne Zeit führt. Durch den Zauber der griechischen Göttin Hekate findet er sich in einem Wohnhaus des Pergamon vor über 2000 Jahren wieder. Hier trifft er auf Auge und Attalos, zwei neue Freunde im alten Pergamon, die er auch dringend benötigt, denn der Weg zurück in seine Zeit wird zu einem Problem, das es gemeinsam zu lösen gilt.



Fred in Pergamon

Freds Abenteuer in Pergamon wird für den wissbegierigen Hörer zu einer vielseitigen Zeitreise durch das alte Pergamon und somit zu einer unterhaltsamen Begegnung mit der altgriechischen Kultur nach



den Eroberungen Alexanders des Großen – eine lebhafte Geschichtsstunde um Götter, Tempel, Philosophen und das Leben in einer fernen Zeit. In diesem Hörspiel-Abenteuer um Fred begleiten wir ihn in die Vergangenheit und „atmen“ so ein wenig Luft des alten Pergamon. Auf diese Weise gelingt es Birge Tetzner in diesem Fred-Hörspiel besonders gut, Kindern und Jugendlichen archäologische, kulturhistorische und wissenschaftliche Themen spielerisch näherzubringen. In zwei weiteren

Folgen (Stand 2012) trifft Fred auf Kulturen in Mesopotamien und den Stamm der Skythen. Eine ansprechende Hörspielreihe, gespickt mit viel Wissen über vergangene Kulturen. **Ab 7.** (Vosseler)

Anmerkungen zum Hörbuch

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 natürlich nicht unbeantwortet. Das Hörspiel ist für Kinder ab 7 Jahren geeignet. Die vorliegenden Anregungen sind vorwiegend für die Klassenstufen drei und vier gedacht. Die Kinder können eine eigene Ausstellung gestalten, zu Geschichtenerfindern, Zeitreisenden oder Philosophen 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 1-2:** Auf Klassenfahrt in Pergamon
- Track 3-5:** Zeitreise in das antike Pergamon
- Track 6:** Der Philosoph
- Track 7-9:** Das Pferderennen und die Rückkehr

2. Auf Klassenfahrt in Pergamon Track 1-2 (Hören, Verstehen, Erzählen, Malen, Spielen)

- a. Die Kinder werden mit diesem Hörspiel (ebenso wie in den anderen Folgen) selbst zu **Hörspielarchäologen und Zeitreisenden!** 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 zukünftig auf dem Zeitstrahl ergänzen können – wenn sie es für wichtig halten.
- b. Die Kinder sollen nach dem Hören Begriffe nennen, die sie schwer zuordnen konnten oder nicht verstanden haben.
- c. Wo sind Fred und seine Schulklasse? Suchen wir den **Ort Pergamon** auf einer heutigen Karte (die heute nahliegende Stadt wird genannt).
- d. Was wissen die Kinder bereits über die Griechen? Warum liegt denn diese „griechische“ Stadt in der heutigen Türkei? Was meinen die Kinder? Wo können wir mehr über diese historischen Veränderungen erfahren (Bücher, Internet)? Recherchieren wir mehr über **das antike Griechenland**.
- e. Wo müssten wir das antike Griechenland auf unserem Zeitstrahl einzeichnen? Markieren wir wichtige Zeitpunkte der griechischen Antike.
- f. Was ist ein **Referat**? Was muss man dafür vorbereiten? Die Kinder erstellen ein kleines Referat und nutzen verschiedene Quellen. Dazu sollen sie wichtiges Visualisieren. Themen können sein: andere griechische Städte, die griechischen Götter usw.
- g. Kennen die Kinder den Beruf von Freds Vater? Was genau macht ein **Archäologe**?
- h. Von welchen Göttern war die Rede (Asklepios, Hekate)? Warum hatten die Griechen denn verschiedene **Götter**? Kennen die Kinder noch andere Götter und deren „Aufgaben“?
- i. Haben die Kinder schon einmal das Symbol des Asklepios irgendwo gesehen? Können wir noch mehr Götter finden? Sammeln wir griechische Götter und deren Symbole. Die Kinder malen die Symbole. Wenn die Gruppe sich intensiv mit den Göttern, ihren Aufgaben und Symbolen beschäftigt, lässt sich dazu eine bunte **Ausstellung** gestalten. Die Kinder versuchen dazu eine Systematik zu erstellen, die die Götterwelt der Griechen ordnet (z.B. einen „Stammbaum“ – am besten beginnend bei den olympischen Götter).
- j. Wenn die Kinder noch keine Bilder (von griechischen Göttern) gesehen haben: Zuerst beschreiben die Kinder die Göttin Hekate und versuchen, sie basierend auf dieser Beschreibung zu malen. Suchen sie Bilder der olympischen Götter (z. B. aus dem Internet). Die Kinder spielen ein **Zeichenspiel in Paaren** (Maldiktat). Ein Kind schaut sich das Bild an und erklärt es mit Worten. Das andere Kind hört genau zu und versucht das gehörte zu zeichnen.

- k. Götterspiel.** Suchen sie Bilder der griechischen Götter. Legen sie die Bilder und eine Beschreibung samt Namen getrennt aus. Die Kinder sollen die Bilder den Beschreibungen zuordnen.
- l.** Was haben sich die „alten“ Griechen unter der Unterwelt vorgestellt?
- m.** Was ist Fred widerfahren? Haben die Kinder schon einmal von Zeitreisen gehört?

3. Zeitreise in das antike Pergamon – Track 3-5 (Hören, Verstehen, Erzählen, Recherchieren, Gestalten, Malen)

- a.** Was für Schlangen gibt es denn? Was ist der Unterschied zwischen einer Natter und einer Otter?
- b.** Was ist alles anders, wenn man in eine **andere Zeit** reist? Sammeln wir alles was uns einfällt auf einem Plakat (z.B. Gegenstände, Nahrung). Gibt es etwas, dass wir benutzen, dass aber im antiken Griechenland anders war? Was fehlte ganz? Oder gab es für bestimmte Objekte etwas Vergleichbares (z.B. Amphoren, Zisterne)?
- c.** Wie hat es also im antiken Pergamon ausgesehen? **Wie lebte man im antiken Pergamon?** An was erinnern sich die Kinder aus dem Hörspiel? Versuchen wir uns gewöhnliche Tagesabläufe vorzustellen: Wie hat man sich gewaschen? Woher kam das Wasser? Wie wurde gekocht? Wie verbrachte man seine Zeit? Die Kinder stellen selbst Fragen und versuchen Antworten zu geben. Gerne lassen sich diese auch genauer recherchieren. Am besten dokumentieren wir die Ergebnisse. In einer **Ausstellung** können die Kinder das Leben von Attalos und Auge präsentieren. Die Kinder forschen nach Informationen über das Leben und illustrieren ihre Ergebnisse für die Ausstellung.
- d.** Warum geht Auge nicht zur Schule und wird von ihrem Vater nicht beachtet? Was halten die Kinder davon?
- e.** Von welchen Gebäuden und Orten innerhalb Pergamons war im Hörspiel die Rede? Wie sah dieses Pergamon wohl aus? Welches Bild haben wir nun von Pergamon? Basierend auf dem Gehörten lässt sich eine **plastische Nachbildung** erstellen oder gemeinsam eine **Stadtkarte** zeichnen.
- f.** Später lässt sich auch die **Karte im Booklet** betrachten. Eine Herausforderung: wie können wir die Karte auf ein großes Plakat in anderem Maßstab übertragen? Die Kinder messen mit dem Lineal die Entfernungen und Maße der Gebäude und rechnen den **neuen Maßstab** um. Dann zeichnen sie die vergrößerte Karte auf einem großen Plakat. Ideal für die Ergänzung einer Ausstellung zum Thema.
- g.** Suchen Sie auch nach historischen Karten vom eigenen oder einem nahen historischen Ort. Recherchieren sie nach solchen Dokumenten. Geschichte wurde nicht nur in Pergamon geschrieben sondern auch in der Heimat vor Ort. Dies kann der Anstoß für ein spannendes Projekt sein: „**Wie sah es bei uns früher aus?**“ Und lässt sich aus dem recherchierten Material eine eigene Geschichte mit einer Zeitreise erzählen (*siehe dazu 6.c.*)?

4. Der Philosoph – Track 6 (Hören, Verstehen, Erzählen, Malen, Spielen)

- a. Was können wir über die Bibliothek von Pergamon und die Bibliothek von Alexandria in Erfahrung bringen (Recherche). Weshalb waren diese Orte damals so wichtig? Wie ist das heute?
- b. Warum spricht Auge den Namen Hekates nicht aus? Und warum spricht Krates von Mallos die Namen der Götter aus? Was denkt er über die Götter?
- c. Was macht ein **Philosoph und Wissenschaftler** wie Krates von Mallos?
- d. Krates von Mallos gab es wirklich. Was können wir noch über ihn erfahren?
- e. Thales von Milet und Aristoteles waren berühmte **Philosophen**. Wofür sind sie berühmt? Recherchieren wir nach weiteren Philosophen dieser Zeit. Wann lebten diese (eintragen auf dem Zeitstrahl)? Was machte sie berühmt?
- f. Wie war die Geschichte des Thales von Milet? Was hat er getan, um reich zu werden? Die Kinder erzählen, an was sie sich erinnern.
- g. **Können wir auch philosophieren?** Eigentlich ist es ganz einfach. Werfen wir Fragen auf, die wir versuchen, differenziert zu erkunden. Was kann ich? Wer bin ich? Was ist Glück? Was ist Liebe? Usw. Wir erkunden, indem wir Beobachtungen (im Zusammenhang mit den Fragen) beschreiben, diese deuten, sinnieren und fantasieren. Dabei versuchen wir den Sachverhalt zu zergliedern (analysieren, genauer betrachten und nachdenken) und denken dabei auch in Gegensätzen. Die Kinder werden eingeladen frei zu denken, zu sprechen und fantasievolle hypothesen zu äußern. In der Gruppe wird somit neues Denken erzeugt – ein kleinwenig Weisheit („Philos Sophia“ ist der Freund der Weisheit). Aussagen und Ideen können dokumentiert und ebenfalls präsentiert werden (*siehe dazu 6.c.*).
- h. Der unwissende Besucher. Wie würden die Kinder einem Menschen aus der Vergangenheit unsere heutige Zeit erklären? Wir machen dazu ein **Rollenspiel**. Nehmen Sie zuerst die Rolle eines vorindustriellen Menschen ein und lassen sich technische Gegenstände oder moderne Phänomene erklären (z.B. Telefonieren, Internet, Verkehrsmittel, Haushaltsgegenstände usw.). Die Kinder sollen dabei üben, etwas genau zu erläutern, sowie Sinn und Funktionsweise zu beschreiben. Später können einzelne Kinder in die Rolle des „Unwissenden“ schlüpfen.

5. Das Pferderennen und die Rückkehr – Track 7-9 (Hören, Verstehen, Erzählen, Malen)

- a. Welchen **Sport** betrieben die Griechen?
- b. Wie lösen die Kinder das **Problem der Rückkehr**?
- c. Warum hat eigentlich niemand gemerkt, dass Fred verschwunden war? Wie funktioniert das bei den Zeitreisen?
- d. Was hat den Kindern an der Geschichte am besten gefallen? Sie **malen** dazu ihre Lieblingsszene.
- e. Die Kinder erzählen die Geschichte nach. Sie benennen die Orte, Personen, die Probleme die sich ergaben und wie die Lösungen entstanden. Die gesammelten Inhalte lassen sich am besten

visualisieren. Dies dient als Vorlage (Struktur für Inhalte) für eigene Geschichten, die gemeinsam erfunden werden (z. B. eine eigene Fred-Geschichte).

- f. Welche vergangene Zeit würden die Kinder gerne besuchen? An welchem Ort würden sie gerne eine **Zeitreise** machen? Die Kinder schreiben einen kleinen **Aufsatz** und beschreiben darin, warum sie in welche Zeit an welchem Ort reisen möchten, was sie dort machen werden und wen sie dort treffen.
- g. Kennen die Kinder das Pergamonmuseum? Was können wir darüber recherchieren. Sollten Sie tatsächlich die Möglichkeit haben, dann besuchen Sie das **Pergamonmuseum**.

Auseinandersetzung mit gestalterischen Elementen

6. Geräusche, Stimmen 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 setzen eine eigene Zeitreise um. Es bietet sich eine Zeitreise in der eigenen Heimat an oder die Kinder einigen sich auf einen fernen, spannenden Ort (*siehe 3.g. und 5.f.*). Für die Umsetzung 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 (*siehe dazu 5.e.*):
 - 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. Die Kinder gestalten für ihre **Ausstellung** einen kleinen **Audioguide**. Dazu überlegen sie sich, was man zu den ausgestellten Bildern und Exponaten erzählen sollte, damit ein Ausstellungsbesucher etwas lernen kann. Dazu reicht auch ein einfaches Aufnahmegerät (man benötigt hier nur eine Aufnahme-Spur).
- e. **Philosophen am Mikrofon**. Mit einem Aufnahmegerät können die Kinder eine kleine Reportage zu „philosophischen“ Fragen erstellen. Ein guter Weg solchen Fragen

nachzugehen, ist es andere Menschen zu Befragen und Meinungen einzuholen. Und wen fragt man für welche Fragen (wer konnte da Bescheid wissen)? Die Fragen und Antworten können dann auch passend bearbeitet* werden und so für andere Hörer als Radiosendung gestaltet werden. Oder die neu erhaltenen Antworten und Ideen werden angehört und in der Gruppe diskutiert. Konnten die Kinder durch das Befragen anderer Menschen neue Deutungen und Vorstellungen gewinnen? Was meinen die Kinder, macht es deshalb Sinn sich für die Meinung und das Wissen anderer Leute zu interessieren?

***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.