

# 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 Reich der Nofretete

Unter der Sonne von Armana

Hörspiel von Birge Tetzner

ultramar media 2013

ISBN: 978-3-9815998-3-1

PREIS: 15,90 Euro

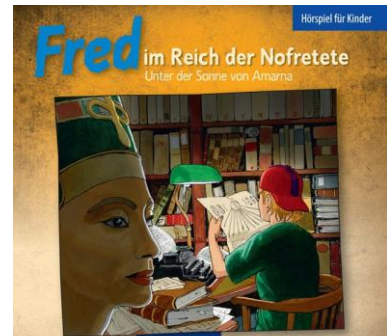


## Fred im Reich der Nofretete Hörspiel

Ein Hörspiel von Birge Tetzner

Hörbogen von Sven Vosseler

Endlich gibt es eine weitere Folge der Fred-Abenteuer, in dem es den wissbegierigen Fred nach Ägypten verschlägt. Der Sohn eines Archäologen macht sich dieses Mal aber nicht auf den Weg zu einer Arbeitsstätte seines Vaters, sondern er möchte eine merkwürdige Tante besuchen. Es sind mysteriöse Geschehnisse in der Bibliothek der als verrückt geltenden Tante, die Freds Neugier herausfordern. Die Tante lebt schon seit ihrer Kindheit in Ägypten, da sie damals ihren Vater bei seinen archäologischen Arbeiten begleitete. Der jedoch verschwand vor vielen Jahren auf höchst merkwürdige Weise. Und als es den nach Ägypten reisenden Fred beim Besuch der archäologischen Stätte von Achetaton auf einmal wieder in eine ferne Zeit katapultiert, kann er nicht nur das Geheimnis der Tante lüften, er taucht auch in sein spannendstes und lebensgefährliches Abenteuer ein. Während Fred hautnah das alte Ägypten zu Zeiten des Pharaos Echnaton und seiner wunderschönen Gemahlin Nofretete erlebt, wird dem Hörer ein aufregender Wissensschatz dargeboten. Umfangreiche Informationen aus der Welt der Archäologie und im Speziellen über die Amarnazeit gibt es in über zwei Stunden zu erlauschen. Viel Spannung und ein detektivisches Element sind in dieser Folge besonders stark ausgeprägt und sorgen für große Unterhaltung.



Eine Bibliothek und viele Geheimnisse

Freds Abenteuer sorgen auch dieses Mal, dank einer gelungenen Hörspielgestaltung, für großen Hörspaß. Birge Tetzners Fred- Reihe offeriert große Unterhaltung bei maximalem Wissensgehalt, dank wissenschaftlicher Fundierung. Die Epoche des Pharaos Echnaton, seiner Frau Nofretete und seinem einschneidenden Wirken, darunter das Erschaffen einer neuen Religion und das Erbauen einer Stadt aus dem Nichts, bieten tollen Stoff für Freds Zeitreise. Geschichtsinteressierte junge Hörer, und solche, die es noch werden wollen, sollten sofort zugreifen. **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, sich diese 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. Im vorliegenden Hörspiel tauchen die Hörer gemeinsam mit Fred in das alte Ägypten des Pharaos Echnaton und seiner Frau Nofretete ein. Das Hörspiel ist für Kinder ab sieben Jahren geeignet. Die vorliegenden Anregungen sind vorwiegend für die Schulklassen 3 und 4 gedacht. Die Kinder können eine eigene Ausstellung gestalten, gemeinsam forschen, geografischen Themen nachgehen oder gestalterisch tätig werden und z.B. selbst eine Büste wie die der Nofretete erstellen. Und natürlich ihre fantasievollen Ideen in Hörbares verwandeln.

## Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels

### 1. Hören in Etappen und Gestaltung pädagogischer Anlässe

Möchte man sich dieses Hörspiel in Etappen nutzbar machen, so bieten sich die einzelnen „Tracks“ der CDs an, da diese bereits eine Länge zwischen etwa 10 bis 24 Minuten haben. Schritt für Schritt kann man sich so durch das Abenteuer hören und dabei Themen des alten Ägyptens, der „Geschichte“ im Allgemeinen oder auch geographische Themen aufarbeiten. Zu den zu entdeckenden Themenbereichen gesellen sich schließlich auch kreative Arbeitsanlässe, die, wie in allen Hörbögen üblich, auch das Gestalten eines eigenen Hörspiels miteinbeziehen.

Der vorliegende Hörbogen unterteilt die Ideen passend zu den jeweiligen „Tracks“. Letztlich lassen sich die Ideen und pädagogischen Anlässe aber beliebig zur bevorzugten Hörweise nutzen. Schließlich lassen sich verschiedene Ideen und Themen auch am Ende des ganzen Hörspiels aufarbeiten. Also erst kompletter Hörspielgenuss und dann die intensive Auseinandersetzung mit den Inhalten.

### 2. Track 1– von was handelt das Hörspiel (Hören, Verstehen, Erzählen, Recherchieren)

- a. Die Kinder werden mit diesem Hörspiel (ebenso wie in allen anderen Fred- Hörspielen) selbst zu **Hörspielarchäologen!** Malen Sie vor Beginn des Hörspiels einen großen **Zeitstrahl** auf (zum Beispiel auf einer großen Tapete). Sprechen Sie über das **Phänomen Zeit**. Der Zeitstrahl kann grobe Orientierungspunkte aufweisen (Heute, das Jahr „Null“...). Wann sind die Kinder geboren, wann deren Eltern, Opas, Omas? Kennen die Kinder noch andere 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 nun, 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.

**b.** Vorab oder nach dem ersten „Track“:

**Was wissen die Kinder über das alte Ägypten?** Gibt es etwas Typisches, an das die Kinder bei „Ägypten“ denken (vielleicht die Pyramiden oder die Sphinx)? Bringen Sie selbst etwas mit, das mit dieser Kultur zu tun hat und die Kinder anregt, weitere Ideen zu entwickeln. Lassen Sie die Kinder Material aus verschiedenen Medien sammeln und zusammentragen (gerne von zu Hause, der Bibliothek und dem Internet), das sie mit dem alten Ägypten in Verbindung bringen. In Kleingruppen gestalten die Kinder eine Collage aus Bildmaterialien (gerne können sie auch selbst malen) und halten so ihr Vorwissen fest. Konnte dabei schon etwas zu der Amarnazeit gefunden werden? Hat jemand den Pharaon Echnaton und seine Frau Nofretete entdeckt? Kennt jemand bereits diese Namen?

**c. Um wen handelt es sich im Hörspiel?** Wenn Sie den Kindern die Hauptfiguren des Hörspiels noch nicht vorab vorstellen, können sie nach dem Hören des ersten „Tracks“ gemeinsam die Akteure des Hörspiels sammeln. Am besten kann dies auf einem Plakat geschehen. Alle Figuren werden dort aufgemalt und in Beziehung gebracht.

- i) Wer ist diese Tante Eleonor und was wissen wir über sie und ihren Vater?
- ii) Was arbeitet Freds Vater (Archäologe), und was ist das besondere an Fred (Er begleitet seinen Vater auf Grabungen)? Wissen die Kinder, was ein Archäologe ist und wie er arbeitet?
- iii) Wohin reisen Fred und sein Vater?

**d.** Das Hörspiel handelt von der Amarnazeit, die auf etwa 1350 v. Chr. datiert wird. Die Kinder haben also die Möglichkeit, mithilfe des Hörspiels diese Zeit besser kennenzulernen. **Wann gab es bei uns die erste bekannte Kultur, zu der wir auch Ausgrabungen vorfinden können?** Nach was müssten Kinder aus Ägypten suchen, wenn sie sich für die Vergangenheit in unserer geographischen Heimat interessieren? Diese Aufgabe können sie gerne auch nach dem Hörspiel initiieren. Das kann die Kinder z. B. in die Zeit der Kelten führen. Die Kinder erarbeiten im Anschluss eine Ausstellung zu der entdeckten Kultur in unseren Breitengraden.

### 3. Track 2 – Reise nach Ägypten – Echnaton und eine neue Religion (Hören, Verstehen, Erzählen, Recherchieren, Spielen)

- a. Vor dem Hören des zweiten „Tracks“ suchen alle Kinder Ägypten und deren Hauptstadt, so wie Fred im Hörspiel, und zwar **auf einer Landkarte, einem Atlas: Wo liegen Ägypten, Kairo und Amarna**. Wie weit ist das von uns entfernt und wie würden wir dort hinreisen?
- b. Fred geht auf **Reisen**. Wie weit sind die Kinder bereits gereist? Jeder zeigt, wo er schon einmal war. Wie ist es dort gewesen? War dort etwas ganz verschieden vom gewohnten Zuhause?
- c. Was braucht man, wenn man auf Reisen geht? Gepäck! **Spiele** Sie „**Ich packe meinen Koffer**“ (Gedächtnisspiel). Einer beginnt und packt fiktiv etwas in unseren Reisekoffer (z.B. „Ich packe in meinen Koffer: eine Zahnbürste“). Der Nächste muss dann alle bereits eingepackten Gepäckstücke wieder aufsagen und ein Neues hinzufügen. Die Kinder müssen genau hinhören und sich erinnern. Man kann auch „Fantasieworte“ oder Geräusche einpacken.
- d. Amarna liegt am Ostufer des Nils. Kennen die Kinder diesen Fluss (kennen sie „Nilpferde“)? Er ist einer der größten Flüsse der Welt. Die Kinder schauen nach dem Fluss auf der Landkarte. **Welches sind denn die größten Flüsse der Welt?** Gemeinsam wird auf Landkarten gesucht, Vermutungen aufgestellt und dann nach den tatsächlich größten Flüssen recherchiert. Und welches ist der größte Fluss bei uns? Vergleichen wir dessen Größe mit dem Nil.
- e. Die Menschen haben den Nil gebändigt, um sich auch vor Hochwasser zu schützen. Gibt es so etwas auch bei uns? In Deutschland wurden viele **Flussbegradigungen** vorgenommen. In vielen Orten hat dies zur Überwindung von Hochwasser geführt. Manchmal lassen sich Materialien aus Zeiten vor Begradigungen finden (z. B. in städtischen Archiven). Wie waren die Zustände damals vor der Begradigung? Fordern Sie die Kinder auf, zum Beispiel Großeltern zu befragen und Material vor Ort zu sammeln!
- f. Recherchieren Sie mit den Kindern nach dem **Assuan- Staudamm**. Welchen Zweck hat dieser? Und welcher Nutzen wird von Staudämmen generell gezogen? Gibt es dabei auch Probleme?
- g. Freds Vater erzählt von den **vielen Göttern des alten Ägypten**. Bei 12:30 geht's los. Was können sich die Kinder mit gespitzten Ohren merken? Die Kinder tragen alle Götter und deren Beziehungen gemeinsam zusammen. Gerne auch in zwei konkurrierenden Gruppen, um ein kleines Wettkampfspiel zu initiieren. Jede Gruppe malt die gehörte Götterwelt auf ein Plakat. Wer hat am meisten erlauscht?

- h. Was macht den Pharao Echnaton so besonders?** Er macht aus einem Vielgötterglauben eine Religion mit einem Gott (Aton). Und er erschuf eine neue Stadt aus dem Nichts (Achetaton). Somit war er ein echter Rebell und Erneuerer in seiner Zeit. Wissen die Kinder noch, wie der Pharao hieß, bevor er seinen Namen passend zu seiner neuen Religion änderte? Und wie hieß seine Frau?
- i.** Vor und nach dem Monotheismus des Echnaton gab es den Polytheismus in Ägypten. Welche **Religionen** kennen die Kinder überhaupt? An welche Götter glauben die Menschen an anderen Orten in anderen Kulturen (in Indien, China, Amerika, Afrika)? Und welche weiteren Religionen können wir in der Geschichte finden (Polytheismen in der Antike, im germanischen Europa oder bei den Kelten). Welche Religionen gibt es bei uns, welche gab es im Rückblick der Geschichte? Was meinen die Kinder zu der Idee von Freds Vater, dass ein Gott für alle das Leben vereinfachen könnte? Die Kinder machen eine große Recherche zu Religionen und unterscheiden zwischen Kulturen, Zeiten und zwischen Mono- und Polytheismus.

#### 4. Track 3– Achetaton (Hören, Verstehen, Erzählen, Forschen, Spielen)

- a.** Fragen sie die Kinder vorab: **Welches Geheimnis könnte es wohl in der Bibliothek geben?**
- b.** Fred fährt mit dem **Heißluftballon**. Wissen die Kinder, wie das funktioniert? Wie sich heiße Luft als Auftrieb zunutze machen lässt, kann man mit einem entleerten Teebeutel ausprobieren. Den Teebeutel wie eine Röhre im Freien auf den Boden stellen und dann den oberen Rand mit einem Feuerzeug entzünden. Der Teebeutel sollte nun in der Luft aufsteigen. Ein kleines Beispiel für den Mechanismus, mit dessen Hilfe ein Heißluftballon aufsteigt.
- c.** Freds Ballonfahrt gibt uns einen Überblick über **Achetaton**. Lassen Sie die Kinder nun den Stadtplan anschauen (im Internet aufzufinden, zum Beispiel hier: [www.kinderzeitmaschine.de](http://www.kinderzeitmaschine.de) oder <http://www.geocities.ws/jackiesixx/caere/akhetaten.htm> ). Gemeinsam schauen wir nach den Einzelheiten, von denen erzählt wurde. Wer weiß noch etwas von den Tempeln? Wozu wurden diese genutzt? Wie viele Menschen lebten in Achetaton? Und wie schnell lies der Pharao die Stadt erbauen? Wie konnte die Stadt so schnell erbaut werden? Was konnten sich die Kinder beim Hören über den Bau und das Leben in und um Achetaton merken?
- d.** Haben die Kinder genau hingehört? **Was gibt den Archäologen Auskunft über Leben und Kultur in Amarna?** Was ist das Tolle für einen Archäologen an Amarna (Achetaton wurde quasi konserviert, da es auf einen Schlag verlassen wurde)?
- e.** Echnaton hat die **Grabanlagen** im Osten angelegt. Wissen die Kinder noch, warum? Was haben die Ägypter in den Grabkammern aufbewahrt?

## 5. Track 4 - Tante Eleonor und die Nofretete (Hören, Verstehen, Erzählen, Recherchieren, Bildhauern)

- a. Wer war Tante Eleonors Vater? **Was ist ein Ägyptologe?** Die Kinder teilen ihre Ideen mit und schauen dann nach, was sich hinter diesem Ausdruck verbirgt.
- b. Schauen wir nach den **wirklichen Wurzeln hinter Tante Eleonors Geschichte**. Wer ist die „Egypt Exploration Society“, für die ihr Vater arbeitete und wer war dieser Ludwig Borchert? Die Kinder recherchieren und tragen die Informationen zusammen. Für eine **Ausstellung** am Ende des Hörspiels werden die Entdeckungen eines Ludwig Borchert und der „Egypt Exploration Society“ aufgelistet und bebildert.
- c. **Die Büste der Nofretete**. Was ist eine Büste? Die Kinder schauen sich verschiedene Büsten an und natürlich ein Bild der berühmten Nofretete. Die Büste ist für ihre Schönheit berühmt und der Name der „Nofretete“ bedeutet auch so viel wie „die Schöne ist gekommen“. Im Internet lassen sich die passenden Hieroglyphen zu ihrem Namen entdecken und verschiedene Bilder ihrer Büste betrachten.
  - i) Die Kinder betrachten **Büsten und Hieroglyphen** aus der altägyptischen Zeit. Kennen die Kinder schon Hieroglyphen? Kennen sie noch weitere Schriftformen, die nicht der unseren entspricht?
  - ii) Die Kinder eröffnen eine **Hieroglyphenwerkstatt** und malen selbst Hieroglyphen nach.
  - iii) Die Kinder werden zu Bildhauern, eröffnen die **„Werkstatt des Tutmoses“** und gestalten selbst eine Büste. Dazu stellen sie den Kindern zum Beispiel Materialien wie Ytong, Speckstein oder Ton zur Verfügung, um sich selbst als Bildhauer zu betätigen (dazu Werkzeug und Kleidung). Eine Büste lässt sich voraussichtlich leichter aus Ton gestalten (die ursprüngliche Nofretete war aus Kalkstein und Gips gestaltet). Die Kinder gestalten die Büste einer Nofretete oder eines anderen Pharaos und verpassen ihrer Skulptur eine Krone – gerne auch mit einem symbolträchtigen Tier (denken sie an die Kobra der Nofretete).
  - iv) Erinnern sich die Kinder noch, wie die Ägypter damals die Augen ihrer Skulpturen gestaltet haben (die Augen wurden mit anderen Materialien eingefügt)? Vielleicht können die Kinder auch eine solche Technik imitieren?
  - v) In Ytong oder Speckstein können die Kinder dann auch versuchen, ihre Lieblings-Hieroglyphen einzuarbeiten. In einem nächsten Schritt und nach erstem Hieroglyphenstudium erfinden die Kinder **eigene Hieroglyphenzeichen** voller Fantasie.

## 6. Track 5 –der Zeitsprung

- a. In den Grabkammern sind **Reliefs** zu sehen, die Echnaton und Nofretete zeigen. Einmal beim Beten zu Aton und auch als Eltern, die um ihre Tochter trauern. Die Kinder recherchieren nach den Reliefs aus den Grabkammern. Die Kinder malen die Bilder nach. Wie hieß die verstorbene Tochter von Echnaton und Nofretete?
- b. Fred macht einen Zeitsprung und findet sich im Ägypten zur Zeit Echnatons wieder. Gibt es eine Zeit, in die die Kinder gerne reisen würden? Am Ende des Hörspiels können die Kinder sich eine andere Epoche und einen anderen Ort aussuchen, an den sie gerne reisen möchten. Fred musste sich eine passende Kleidung anziehen, um nicht aufzufallen. Welche Kleider müssten die Kinder in ihrer ausgewählten Zeit (und Ort) anziehen, um nicht aufzufallen? Die Kinder recherchieren und präsentieren die „passende Mode“.
- c. Was konnten sich die Kinder von Freds neuem **Freund Pay** merken. Was macht sein Vater und wie wird er ausgezeichnet? Wie lebte er? Was meinen die Kinder, lebten alle Ägypter in dieser Gesellschaft so wie Pay?
- d. Pay bringt Fred ein Lieblingsbrettspiel **Senet** bei. Die Kinder suchen nach diesem Spiel. Im Internet findet man verschiedenste Bilder, Anleitungen und Beispiele um dieses Spiel selbst zu Basteln. Unter [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de) gibt es ein Onlinespiel, das auch eine komplette Spielanleitung enthält. Die Kinder basteln sich ihr eigenes Spielfeld (30 quadratische Felder in drei Reihen, darunter ein paar Sonderfelder) und benötigen 10 Spielfiguren (auch diese lassen sich aus Ton oder Keramiplast selbst gestalten – z.B. 10 Skarabäen siehe 8.c.). Mithilfe eines Würfels kann es dann losgehen. Es ist nicht kompliziert, und die Kinder erleben denselben Spielspaß, wie die Kinder im alten Ägypten!

## 7. Track 6 – in der Balsamierungshalle

- a. Ipi und Pay sind Freunde, aber dürfen eigentlich nicht gemeinsam Zeit verbringen. Wissen die Kinder, weshalb?
- b. Ipi arbeitet in der **Balsamierungshalle**. Was wird doch gemacht? Wissen die Kinder was eine Mumie ist und warum die reichen Ägypter ihre Angehörigen mumifizieren. Die Kinder erzählen noch einmal, wie der **Mumifizierungsprozess** abläuft und weshalb die teilweise ekelhaft klingenden Arbeitsschritte gemacht werden. Welche Stationen gibt es? Und was hat es mit den kleinen Figuren und den Schutzamuletten auf sich, die die Ägypter den Toten mitgeben?



- c. Die Kinder spielen ein **Mumien spiel**. Dabei lassen sie die meisten Schritte des Mumifizierens aus und bilden Zweierteams. Ein Kind wickelt das andere mit reißfestem Klopapier zu einer Mumie ein. Danach werden die Rollen getauscht. Die Teams können dazu gegeneinander antreten. Wer wickelt schneller eine komplette Mumie ein (es sollte keine Kleidung mehr zu sehen sein)?

## 8. Track 7 – eine Überraschung für Fred

- a. **Wen hat Fred in der Vergangenheit entdeckt?** Fred wird von John gewarnt. Weshalb sollte Pay ihn töten wollen, was meinen die Kinder?
- b. Was hat es mit dem **Skarabäus** auf sich, wofür wird er von den Ägyptern verehrt? Weshalb wird dieser als Glücksbringer benutzt? Die Kinder schauen nach dem echten Skarabäus und nach typischen Schmuckstücken. Vielleicht können sie auch einen eigenen mitbringen.
- c. Die Kinder gestalten mit Ton oder Keramiplast ihre eigenen kleinen Skarabäen. Haben die Käfer die passende Form, können sie entsprechend bemalt und als Schmuckstücke verwendet werden oder auch als Spielfiguren für das Brettspiel Senet.

## 9. Track 8 – eine tödliche Gefahr oder eine Hilfe für Fred

- a. Was ist ein **Wadi**? Die Kinder recherchieren. Wohin wird Fred geführt und wie wollte Pay Fred umbringen. Doch weshalb wollte Pay ihn umbringen?
- b. Pay will Fred helfen und die Welt vor dem Chaos retten, da Freds Zeitsprung gegen die Weltordnung ist. Er möchte Fred zu einem Neubeginn verhelfen. Was halten die Kinder davon? In anderen **Kulturen und Religionen** gibt es andere Vorstellungen von einem Leben nach dem Tod. Welche Vorstellungen sind den Kindern bekannt?

## 10. Track 9 – Zurück von der Zeitreise

- a. Das Abenteuer ist zu Ende. Wie konnte Fred seine Tante von seinem unglaublichen Abenteuer überzeugen?
- b. Was hat den Kindern besonders an der Geschichte gefallen?
- c. Nach dem großen Abenteuer tragen die Kinder die vielen Informationen zu Echnaton und Nofretete zusammen. Nun können die Kinder ihr neu erworbenes Wissen über die ferne Zeit

weitergeben! Dazu **planen die Kinder eine Ausstellung** und nutzen die Ideen aus den vorangehenden Kapiteln.

- i) Die Kinder recherchieren nach weiteren Epochen des alten Ägyptens (von der Zeit vor den Pyramiden bis zur Zeit der Ptolemäer und der berühmten Kleopatra gibt es vieles zu entdecken) und ordnen die Armanazeit darin ein.
- ii) Sie stellen ihre Recherchen über Echnaton und Nofretete vor und zeigen auf, wie die vergangene Zeit wiederentdeckt wurde (z.B. durch Ludwig Borchert oder die „Egypt Exploration Society“).
- iii) Und natürlich werden alle Kunstwerke der Kinder ausgestellt und beschrieben, z.B. die Senetspiele, die Büsten und Hieroglyphen, die Skarabäen und Bilder.

## Auseinandersetzung mit auditiven Elementen

### 11. 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. Lauschen sie gemeinsam nach Geräuschen und Atmos. Wie wurden diese gestaltet? Wie kann man **Geräusche und Atmos** einfangen und wie kann man sie imitieren? Suchen sie nach Geräuschemachern und nehmen sie eigene Geräusche und Atmos mit einem Aufnahmegerät auf. Die Kinder teilen sich in Gruppen auf und jede Gruppe gestaltet Geräusch-Rätsel, die die anderen lösen müssen.
- d. Untersuchen sie mit den Kindern auch die **Akustik von Räumen**. Denn an verschiedenen Orten herrschen verschiedene klangliche Umgebungen. Die Beschaffenheit der Resonanz ist unterschiedlich. Wenn Fred in die Grabkammern steigt ändert sich auch die Akustik (z.B. Track 2 oder 5). Hören sie mit den Kindern noch einmal genau nach. Und nehmen sie dann selbst an akustisch unterschiedlichen Orten (Treppenhaus, Toiletten, Küche, Klassenraum etc.) verschiedene Aufnahmen auf. Diese Erfahrungen lassen sich in einem selbst gestalteten Hörspiel zunutze machen!

- e. Ein eigenes Hörspiel gestalten\***. Die Kinder werden zu Hörspielgestaltern und suchen sich eine Kultur aus (zum Beispiel eine Kultur aus unseren Breitengraden wie in 2.d., zu der die Kinder bereits recherchiert haben), die sie mit einer spannenden Geschichte anderen Kindern vorstellen können. So erfinden sie gemeinsam eine eigene Abenteuerreise durch die Zeit – eine eigene Fred-Geschichte. 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 (zum Beispiel 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.
- f.** Eigene Abenteuer können dann auch noch bildnerisch dargestellt werden. Die Kinder können sich auch an Bildern zu den Orten (z.B. Karten, Ausgrabungsorte, Bilder etc.) orientieren und diese vorab recherchieren.
- g.** Wenn die Kinder eine **Ausstellung** gestalten können sie dazu den passenden **Audioguide anfertigen**. Dazu überlegen sie sich, was man zu den ausgestellten Bildern und Exponaten erzählen sollte, damit ein Ausstellungsbesucher mehr darüber lernen kann. Dazu reicht auch ein einfaches Aufnahmegerät (man benötigt hier nur eine Aufnahme- Spur).

**\*Hörspiele lassen sich mit einer Audio-Editing-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

# Fred im Reich der Nofretete

12

Ein Hörspiel von Birge Tetzner  
Hörbogen von Sven Vosseler

Seit 2003 bringt das Ohrenspitzer-Projekt Kinder im Alter zwischen drei 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](http://www.ohrenspitzer.de).