

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!



Minas Abenteuer – Der Baum der Wunder

Hörspiel-Musical

Jeffrey Wipprecht & Christian Zeiger

DAV-Verlag

ISBN: 978-3-86231-389-1

Preis: 9,99 Euro



Hörtipp des Monats: Eine Hilfestellung für Eltern und Pädagogen zu CDs, die thematisch und akustisch begeistern.



Minas Abenteuer

Hörspiel-Musical von Jeffrey Wipprecht und Christian Zeiger

Hörbogen von Jennifer Schatz

Inhalt des Hörspiel-Musicals

Mina geht auf eine neue Schule. Doch handelt es sich dabei um keine gewöhnliche, sondern um eine magische Schule für Gesang namens „Cantus Magus“ auf einer geheimen Insel, die Ivastia heißt. Nur kurz fühlt sich Mina einsam an diesem ihr unbekanntem Ort, denn schnell findet sie neue Freunde, wie Amy, ihre Zimmermitbewohnerin und den Vampir Scott. Sogar ihr Handy Fonny 1.0 wird zu einem lustigen und treuen Begleiter. Mina gefällt es auf der neuen Schule, sie würde gerne für immer bleiben. Wäre da nicht die Gesangs-Aufnahmeprüfung, die ihr Schicksal und damit ihren Aufenthalt auf „Cantus Magus“ entscheiden würde. Doch gibt es Hoffnung, denn ein Rätsel besagt, dass der „Baum der Wunder“ den Kindern bei der Vorbereitung für die Aufnahmeprüfung weiterhelfen kann. Ob Mina, Scott und Amy es schaffen, den Baum zu finden und die Prüfung zu bestehen?



Ein Musical für Kinder: „Minas Abenteuer“

Anmerkungen zum Hörspiel-Musical

Die Geschichte von Mina, ihrer Ankunft an der Schule „Cantus Magus“, der Eingewöhnungsphase und



Amy, Scott und Mina in der Schule Cantus Magus

ihren neuen Freunden Amy und Scott ist ein geräuschgewaltiges Abenteuer für die Ohren. Gerade die vielfältigen, großartigen Sprecher im Rahmen des Musicals (u.a. mit den Stimmen von Benjamin Blümchen und Sponge Bob) als auch die akustischen Hintergrundelemente, Klangcollagen und Geräusche fördern das Einfinden und Verfolgen der Geschichte. Doch auch die Augen kommen bei „Minas Abenteuer“ nicht zu kurz, denn so wurde

passend zu dem Hörspiel-Musical eine Hörspiel-App entwickelt, bei der die komplette Geschichte bebildert und mit ansprechenden Gimmicks unterlegt ist. So kann man einzelne Elemente in jeder

Szene bewegen oder Geräusche machen lassen, gleichzeitig aber auch der eigentlichen Geschichte (aufgrund der bebilderten Unterstützung) besser folgen.

Empfehlung

„Minas Abenteuer“ ist ein Hörspiel-Musical, das sich vornehmlich für den Einsatz in der Grundschule eignet. Dies kann in der 1. und 2. Klasse sein, bei der sich gerade der Einsatz des Hörspiels in Verbindung mit der passenden App für Tablet/Smartphone eignet (siehe weiterführende Hinweise auf Seite 9). Auch einige der im Hörbogen genannten Methoden können bereits mit den jüngeren Kindern genutzt werden. Ebenfalls bietet das Musical Einsatzmöglichkeiten in den 3. und 4. Klassen an. Auch hierfür finden sich einige Übungen und Methoden in diesem Hörbogen. Besonders passend für die Bearbeitung der Geschichte sind die Fächer Kunst, Deutsch und Musik oder die nachmittäglichen Arbeitsgemeinschaften.

Themen

Magie, Gesang, Freundschaft, Abenteuer, neue Schule

Zeitempfehlung

Hörbuchdauer: ca. 70 Minuten; Bearbeitungszeit: je nach Intensität ca. 6 Schulstunden

Methoden zum Einstieg in das Hörspiel-Musical „Minas Abenteuer“

Spiel

- Silben-Singsang
Zeit: ca. 10 Min.

Die Lehrkraft wählt ein Kind aus, das vor die Tür geht. Anschließend überlegen sich die verbliebenen Schülerinnen und Schüler ein möglichst langes Wort mit vielen Silben, wie z.B. „Schiffahrtskapitän“ oder „Gummistiefel“. Schließlich werden so viele Kleingruppen gebildet, wie es Silben gibt und jedem Team eine Silbe zugewiesen. Das Kind vor der Tür wird nun hereingebeten. Die einzelnen Teams fangen dann an, gleichzeitig die ihnen zugewiesene Silbe zu singen. Bei Gummistiefel singt eine Gruppe „Gum“, eine „mi“, eine „stie“ und eine Gruppe „fel“. Das Kind, das von draußen kam, versucht zu erraten, um welchen

Begriff es sich handelt. Hat das Kind es geschafft, darf ein/e andere/r Schüler/-in nach draußen, und ein neues Wort wird gesucht.

Inhalt der CD

Nach der Zusammenfassung jedes Tracks finden Sie eine Information, an welcher Stelle der Hörspiel-App Sie sich befinden. Entsprechend können Sie über die „Szenenauswahl“ der App auch nur bestimmte Ausschnitte ansteuern und müssen nicht das vollständige Hörspiel hören.

Prolog

Die Erzählerin berichtet von Orten, die man leicht finden kann, wie beispielsweise New York oder die Sahara, und von Orten, die schwer für das menschliche Auge sichtbar sind. Da wäre zum Beispiel das Mäuseloch in der Speisekammer eines Pariser Restaurants, aber auch der schlafende Wald, in dem die Geschichte von Mina und ihrem Abenteuer beginnt. (App: Prolog kann auf der App gefunden werden, wenn man bei dem Startbildschirm der App auf „Start“ drückt)

Track 2 – Der träumende Wald

Mina soll von nun an auf die magische Schule „Cantus Magus“ gehen und wird deshalb von ihrer Mutter im träumenden Wald abgesetzt. Ab hier muss Mina die königliche-halb-behördliche Postkutsche nehmen, die vom Kutscher William D. Fennimore gelenkt wird. Auf der Fahrt wird Mina panisch, denn sie steuern direkt auf einen Abgrund zu. Glücklicherweise ist dort eine unsichtbare Brücke, die vor langer Zeit von den Zwergen erbaut worden ist. Denn nur über diese unsichtbare Brücke kommen sie auf die geheime Insel Ivastia. (App: Szene 1: Waldszene, Treffen mit dem Kutscher; Szene 2: Kutsche fährt los auf die geheimnisvolle Insel Ivastia)

Track 3 – Lied: Bis ans Ende

In dem Lied drückt der Kutscher William D. Fennimore seine Abenteuer- und Reisefreude aus. Solange er noch fahren kann, zählt für ihn nicht das Wo und das Wohin, sondern einzig und allein, dass er unterwegs ist und der Ferne treu bleiben kann. (App: Szene 2: Kutscher fährt los auf die geheimnisvolle Insel Ivastia)

Track 4 – Schöne fremde Welt

Mina lernt die neue, magische Welt kennen, in der sie von nun an wohnen soll. Dort gibt es einen König ohne Palast. Stattdessen hat er ein fliegendes Baumhaus. Die Hauptstadt heißt Knollingen. Peinliche Piraten und eine Perlenküste gibt es auch. Doch muss sich Mina in Acht nehmen, denn wie in jeder Welt gibt es neben den schönen Orten auch gefährliche Plätze, zum Beispiel das Matschmoor oder den schwarzen Berg, in dem ein Drache wohnt. (App: Szene 2: Kutscher fährt los auf die geheimnisvolle Insel Ivastia)

Track 5 – Ankunft an Cantus Magus

Fennimore und Mina erreichen schließlich die magische Schule „Cantus Magus“, ein riesiges Schloss, das viel größer und mächtiger zu sein scheint als alle Vorstellungen, die Mina in ihren kühnsten Träumen je hatte. Über dem Haupteingang steht die Inschrift „Gesang ist Magie! Magie ist Gesang!“. Was das bedeuten mag, wird Mina im Laufe der Geschichte herausfinden. Ebenfalls lernt sie in diesem Track ihre Lehrerin, das strenge Fräulein Balalaika, und den sprechenden Kleiderständer Harold kennen, der sie auf ihr Zimmer bringt. (App: Szene 3: Ankunft an Cantus Magus; Szene 4: Mina auf ihrem Zimmer)

Track 6 – Lied: Ein Gefühl

Mina ist traurig. Ihre Mitschülerinnen und Mitschüler würden erst am nächsten Tag anreisen, ihre Mutter ist weit weg, darum fühlt sie sich sehr allein. Dennoch regt sich in ihr ein sonderbares Gefühl – ein Gefühl der Neugier, der Abenteuerlust und der Gewissheit, dass am Ende doch noch alles gut wird. (App: Szene 4: Mina auf ihrem Zimmer)

Track 7 – Gestatten, Scott von Unterwald

Mina wird von einem Wesen erschreckt, das gerade einige Flugübungen im Zimmer macht. Im Laufe des Gesprächs stellt sich heraus, dass das Wesen ein 500 Jahre alter Vampir ist und Scott von Unterwald heißt. Er gehört jedoch nicht zu der bösen Sorte von Vampiren, denn er findet Blut ekelig und bevorzugt lieber Milch. Nach einem ersten Schrecken freundet sich Mina mit Scott an. (App: Szene 4: Mina auf ihrem Zimmer)

Track 8 – Fonny 1.0

Am nächsten Morgen wacht Mina auf und beschließt, ihre Mutter anzurufen, um ihr von ihren ersten Erlebnissen zu berichten. Glücklicherweise hat diese Mina ein Handy mitgegeben. Doch nicht irgendeins, sondern ein Fonny 1.0 – ein sprechendes, gelbes Handy, das gegen Tannenholz allergisch ist. Es hat eine Vorliebe für lange Reden und Zungenbrecher und freut sich unglaublich, die Bekanntschaft mit Mina zu machen. Das Kennenlernen zwischen Fonny und Mina wird jedoch unterbrochen, als Fräulein Balalaika in den Fluren verkündet, dass sich die Schüler gleich im großen Atonarium treffen. Doch bevor Mina sich dort hinbegeben kann, lernt sie Amy, ihre Zimmermitbewohnerin, kennen, die mit einem fliegenden Flokati-Teppich in Cantus Magus angekommen ist. Gemeinsam machen sie sich schließlich auf den Weg. (App: Szene 5: Der nächste Morgen – Amy und Mina im Zimmer; Szene 6: Im Atonarium)

Track 9 – Lied: Viel zu tun

Fräulein Balalaika stimmt ihr Lieblingslied ein. Darin geht es um Disziplin, Anstand und Manieren. Alles soll mitgeschrieben, die Ohren gut gespitzt werden. Nur wer zuhört und mitmacht, kann an der Schule bestehen. (App: Szene 6: Im Atonarium)

Track 10 – Ansprache im Atonarium

Der Direktor der Schule, Rufus Balsamikus, stellt sich den Neuankömmlingen vor und berichtet von den Inhalten des Unterrichts, denn die Schule „Cantus Magus“ lehrt Gesang. Dabei geht es vor allem um die Frage „Was kann man mit der Stimme alles machen?“. Die Antwort ist leicht. Man kann die Herzen der Menschen erreichen, ausfüllen und bewegen, die Menschen zum Lachen bringen, zum Tanzen, zum Träumen und zum Weinen. – Es wird gelehrt, welche Magie im Gesang steckt und wie man diese umsetzen kann. Hierzu ist jedoch zu allererst eine Aufnahmeprüfung am Abend zu bestehen, denn nur die Besten können auf „Cantus Magus“ unterrichtet werden. Als kleine Vorbereitung für die Aufnahmeprüfung weist er auf den „Baum der Wunder“ hin, denn der kann immer weiterhelfen und weiß Antworten auf alle Fragen. In Minas Ohren klingt das wie ein Rätsel, denn wo man den Baum finden kann, sagt der Direktor nicht. Nach dem Ende der Ansprache treffen Amy, Scott und Mina auf Marlin, das Kind einer der einflussreichsten Sängerfamilien, und seinen besten Freund Quentin, die dem Trio zu verstehen geben, dass sie zu dumm, schlecht und hässlich seien, um an dieser Schule aufgenommen zu werden. (App: Szene 6: Im Atonarium; Szene 7: Mit Quentin und Marlin auf dem Schulhof)

Track 11 – Lied: Wir sind die Besten

Marlin und Quentin geben ein Duett zum Besten. Darin erklären sie, dass nur sie das Talent haben, an dieser Schule zu bleiben. Die anderen sind zu schlecht und zu blöd, um die Prüfung zu bestehen. (App: Szene 7: Mit Quentin und Marlin auf dem Schulhof)

Track 12 – Auf Spurensuchen

Mina will nun endlich ihre Mutter anrufen, erfährt jedoch von Fonny, dass sie bereits eine Nachricht hinterlassen hat. Plötzlich fallen Mina, Scott und Amy die Aufnahmeprüfung und der Baum der Wunder wieder ein. Fonny bietet seine Hilfe mit seinem Handy-Lexikon an, wird jedoch beim Baum der Wunder nicht fündig. (App: Szene 8: Mina, Scott und Amy auf dem Schulhof mit dem Baum der Lügen)

Track 13 – Eine unerwartete Bekanntschaft

Amy, Scott und Mina machen sich auf die Suche nach dem Baum der Wunder und treffen im Schulhof auf ein seltsames Gewächs, das erst behauptet, Klaus, dann Günther zu sein. Kurz darauf trifft auch Direktor Balsamikus bei dem Baum ein und erklärt ihnen, dass er ein Schwindler ist. Darum nennt man den Baum auch „Baum der Lügen“. Ebenfalls berichtet er ihnen, dass der schöne Schulhof, auf dem sie sich gerade befinden, noch einen anderen Teil hatte, der genauso schön war. Doch der sei vor 30 Jahren bei einem Beben verschüttet worden. Mina freundet sich schließlich mit dem Baum an, woraufhin Klaus/Günther das erste Mal in seinem Leben die Wahrheit sagt: Die Kinder sollen in der Bibliothek nach einem Buch über den Baum der Wunder suchen. (App: Szene 8: Mina, Scott und Amy auf dem Schulhof mit dem Baum der Lügen)

Track 14 – In der Schulbibliothek

Mina, Scott und Amy machen sich auf in die Schulbibliothek. Dort werden sie zwar von mehreren sprechenden Büchern gerufen, doch die wissen alle nichts über den Baum der Wunder. Da meint Mina plötzlich: „Wenn wir doch nur durch Wände sehen könnten!“. Der Vampir Scott findet den Einfall genial. Denn die Bibliothek wurde vor 25 Jahren auf das Gelände gebaut, das vor 30 Jahren (vor dem Beben) noch ein Teil des alten Schulhofs war. In der Mitte dieses Schulhofs stand, so erinnert sich Scott, der schon über 500 Jahre alt ist, ein Baum. Ob das der Baum der Wunder ist? Und ob er vielleicht immer noch dort steht? (App: Szene 9: In der Schulbibliothek)

Track 15 – Der Geheimgang ins Ungewisse

Die Drei finden tatsächlich eine Geheimtür, die in einen alten Teil des Schulhofs führt. Alles ist ganz ruhig und in der Mitte dieses Ortes finden sie auch den besagten Baum. Doch er schläft. Einer der drei Kinder muss ein Lied singen, um ihn aufzuwecken. (App: Szene 10: Im Geheimgang; Szene 11: Im geheimen Schulhof)

Track 16 – Lied: Flieg mein Täubchen

Mina singt ein Lied, das ihre Mutter ihr immer vorgesungen hat. Ein Lied, das von einer Taube handelt, die nun frei ist und in die Ferne fliegen kann. (App: Szene 11: Im geheimen Schulhof)

Track 17 – Der Baum der Wunder

Der Baum wacht auf und hilft dem Trio mit einigen Ratschlägen. Einer davon lautet „Ihr beide (gemeint sind Scott und Mina) selbst seid die Lösung für eure Sorgen!“. Mina und Scott verstehen nicht. Schließlich schüttelt der Baum seine Äste und drei goldene Blätter fallen zu Boden. Diese sollen den Kindern als Glücksbringer dienen. Am Ende geleitet er die Kinder hinaus, indem er sie auf die Bühne im Atonarium zaubert. Dort angekommen wird Scott direkt mit einer bösen Überraschung überfallen: Er hat jetzt seine Aufnahmeprüfung! Plötzlich versteht Mina, was der Baum mit dem Ratschlag meinte und beschließt gemeinsam mit Scott in die Prüfung zu gehen und ein Duett mit ihm zu singen. (App: Szene 11: Im geheimen Schulhof; Szene 12: Mina und Scott auf der Bühne)

Track 18 – Lied: Ein Gefühl (Reprise)

Das Duett, das Mina und Scott singen, handelt von ihren ersten Eindrücken an der Schule. Mina erzählt, wie glücklich sie ist, hier zu sein und wie sehr sie sich freut, Freunde gefunden haben. Scott wiederum spürt, dass entgegen der letzten 500 Aufnahmeprüfungen, bei denen er durchgefallen ist, sich dieses Mal etwas verändert hat, denn er hat nun jemanden bei sich, der ihn unterstützt. Gemeinsam halten sie zusammen und können viel mehr erreichen. (App: Szene 12: Mina und Scott auf der Bühne)

Track 19 – Das große Finale

Sowohl Amy als auch Mina und Scott bestehen die Aufnahmeprüfung und sind von nun an offizielle Schüler der Gesang-Schule „Cantus Magus“. (App: Szene 12: Mina und Scott auf der Bühne)

Methoden und Übungen zur CD

Allgemeiner Hinweis:

Wie eingangs erläutert, gibt es passend zu dem Hörspiel auch eine App für Smartphone und Tablet, die für 2,99 Euro im App Store oder Google Play Store erworben werden kann. Die App ist eine Art bebildertes Hörspiel, sprich, Sie können mit der App das komplette Hörspiel anhören und sich gleichzeitig anhand von Bildern und eingebauten Gimmicks aktiv an der Geschichte beteiligen. Gerade wenn Sie den Schwerpunkt auf das „Hören“ setzen, entsprechend das Hörspiel gemeinsam mit Ihrer Klasse anhören, im Anschluss (bzw. nach einzelnen Kapiteln) über verschiedene Abläufe und Geschehnisse sprechen, aber weniger Übungen rund um aktive Audioarbeit durchführen möchten, könnte die App für Sie und Ihre Klasse interessant sein. Technische Voraussetzungen sind ein Tablet oder Smartphone, die erworbene App „Minas Abenteuer“ und ein Anschluss an einen Beamer, damit die ganze Klasse an dem Abenteuer teilhaben kann. Während die Geschichte erzählt wird, können gruppenweise die Kinder am Tablet/Smartphone aktiv werden und die einzelnen Gegenstände und Figuren anklicken. Möglicherweise ergeben sich in diesem Verlauf auch weiterführende Handlungsmöglichkeiten. So können die Kinder weitere Geräusche zu nicht animierten Gegenständen erfinden oder aber neue Dinge oder Figuren entwickeln, die man zusätzlich in der App hätte einbauen können. Ebenfalls können Szenen weiterentwickelt werden, bevor das nächste Kapitel gehört wird oder aber sie regen die Kinder zum Malen an...

Prolog

Einstiegsgespräch / Gedankenübung

Die Geschichte „Minas Abenteuer“ beginnt mit einem Prolog der Erzählerin. Dabei berichtet sie von vielen Orten, die leicht zu finden sind, wie beispielsweise die Wüste Sahara, die ziemlich groß und ziemlich sandig ist. Ebenso leicht zu finden ist die Stadt New York, denn die ist ziemlich bekannt und auch ziemlich voll. Andererseits existieren aber auch einige Orte, die schwierig zu finden sind, zum Beispiel das kleine Mäuseloch in der Speisekammer eines Pariser Restaurants hinter einem Schrank oder aber auch der Träumende Wald, in dem die Bäume schlafen. Lassen Sie die Kinder einmal überlegen,

- welche Orte es (neben den im Prolog genannten) noch gibt, die leicht zu finden sind
- und welche Orte es noch gibt, die schwer zu finden sind.

Dabei können die Kinder so richtig kreativ werden und einfach einmal ihre Ideen und Gedanken sprudeln lassen. Um die Einfälle festzuhalten, können Sie diese an der Tafel oder einem Whiteboard beispielsweise in Form einer Mindmap festhalten.

Einfache Aufnahmeübung als Anschlussmethode an das Einstiegsgespräch

- Wie klingen die Orte?

Zeit: ca. 90 Min.

Material: 1 Aufnahmegerät (alternativ ein Mikrofon mit USB-Anschluss an einen Laptop), Lautsprecher

Die einzelnen Orte, die im Prolog von der Erzählerin in jeweils einem Satz beschrieben werden, erhalten von den Produzenten der CD zusätzliche Geräusche und Klänge, um die Beschreibung noch bildlicher zu machen. So hört man bei dem Ort „Südpol“ beispielsweise nicht nur die Erklärung der Erzählerin, dass es dort ziemlich weiß und ziemlich kalt ist, sondern erhält zudem auch noch eine unterstützende Untermalung durch das Geräusch von klappernden Zähnen und eisigem Wind. Bei der Sahara wiederum erfahren wir nicht nur mithilfe von Worten, dass die Wüste ziemlich groß und ziemlich sandig ist, sondern wir hören auch orientalische Musik, ebenfalls Wind-Geräusche und das Geräusch von Sand.

Nachdem Sie mit den Kindern im Einführungsgespräch bereits Orte gesammelt haben, die sowohl einfach als auch schwer zu finden sind, können Sie nun die Aufgabe etwas vertiefen. Bilden Sie Kleingruppen à zwei bis drei Kinder und vergeben Sie jeweils einen Ort an ein Team. Die einzelnen Gruppen überlegen sich nun, im ersten Schritt einen Satz, mit dem sie ihren Ort beschreiben. Dabei bauen sie ihn möglichst so auf wie im Prolog:

„Ein Ort, der leicht/ schwierig zu finden ist, ist (Name des Ortes), den dort ist es ... (zwei beschreibende Adjektive, wie zum Beispiel „ziemlich kalt“ oder „unglaublich voll“).“

Haben sie einen Satz entwickelt, überlegen sich die Kinder im nächsten Schritt, welche Klänge und Geräusche charakteristisch für den zugewiesenen Ort sind. Als Hilfestellung können Sie noch einmal auf die obig genannten Orte hinweisen und/oder den Prolog abspielen lassen. Haben die Kinder passende akustische Untermalungen gefunden, ist es an der Zeit, sich zu überlegen, wie man diese Geräusche mit vorhandenen Gegenständen und Utensilien nachmachen kann. Während man zum Beispiel den eisigen Wind und das Zähneklappern zur Untermalung des Südpols ausschließlich mit dem Mund erzeugen kann, benötigt man für die Sahara ein bisschen Sand und ebenfalls die Unterstützung des Mundes für den Wind. Im letzten Schritt wird nun der Satz mit den Geräuschen kombiniert. Während ein Kind entsprechend den Satz liest, machen die anderen beiden Schüler/-innen der Gruppe im Hintergrund die überlegten Geräusche. Nach einigen Übungsdurchläufen kann schließlich das Aufnahmegerät eingeschaltet und die Ergebnisse der einzelnen Teams aufgenommen werden. Wie ein Aufnahmegerät funktioniert, erfahren Sie auf der Ohrenspitzer-Internetseite

(<http://www.ohrenspitzer.de/fileadmin/Bilder/OS-Koffer/Olympus-Anleitung.pdf> oder <http://www.ohrenspitzer.de/ohrenspitzer-koffer/>). Um die Ergebnisse abspielen zu lassen, schließen Sie die Lautsprecher an den Kopfhörer-Ausgang des Aufnahmegegeräts an und drücken bei dem Aufnahmegegerät auf „Abspielen“.

Track 4 – Schöne fremde Welt

Schöne fremde Welt – Zuhören und Kreativ werden

- Schöne fremde Welt – Ein Malprojekt
Zeit: ca. 90 - 135 Min.
Material: Papier (z.B. Zeichenblock), Wasserfarben oder Buntstifte

Mina und der Kutscher William D. Fennimore erreichen in Track 4 die Insel Ivastia, auf der auch die Schule „Cantus Magus“ zu finden ist, die Mina von nun an besuchen soll. Auf der Fahrt lernt Mina dabei die zahlreichen Orte und Gegenden der Insel kennen. Zu finden ist dort u.a.:

- das Matschmoor
- der Schwarze Berg (gefährlich, denn dort soll ein Drache wohnen!)
- die Insel der peinlichen Piraten
- das fliegende Baumhaus (Dort wohnt der König, denn er hat keinen Palast.)
- die Hauptstadt namens Knollingen
- die Perlenküste
- die Schule „Cantus Magus“

Die folgende Übung kann gut in den Kunstunterricht integriert werden. Im ersten Schritt hört sich die Klasse Track 4 der CD „Minas Abenteuer“ an und hält auf einem Zettel die einzelnen Orte fest, die man auf der Insel Ivastia entdecken kann. Diese werden im Anschluss gemeinsam gesammelt, um den Kindern die Möglichkeit zu geben, fehlende Gegenden auf ihren Zetteln zu ergänzen. Im nächsten Schritt ist Kreativität gefragt: Wie könnte die Insel Ivastia mit all diesen Landschaftsbereichen aussehen? Wo liegt die Hauptstadt und wie sieht die Perlenküste aus? Entstehen soll eine Landkarte, auf der die einzelnen Bereiche der Insel Ivastia ersichtlich werden. Und ganz Kreative können natürlich auch Mina, den Kutscher und die Kutsche im Bild integrieren. Auf der Internetseite des Hörspiel-Abenteuers (<http://www.minasabenteuer.de/illustrator/>) ebenso wie über die App (Szene 2: Kutscher fährt los auf die geheimnisvolle Insel Ivastia) erhalten Sie übrigens einen Eindruck, wie der Illustrator der Geschichte sich die Insel vorstellt.

Wilde Wesen – Neue Tierarten erfinden

- Wie aus einer Giraffe, einem Elefanten und einem Igel ein „Gigelfant“ wird

Zeit: ca. 90 - 135 Min.

Material: Kopien (z.B. aus Tierzeitschriften, Lexika oder dem Internet) von unterschiedlichen Tieren, Kleber, Schere, DIN A3 Papier zum Aufkleben des neuen Tiers

Mina lernt auf ihrer Reise zur neuen Schule nicht nur neue Orte, sondern auch neue Wesen kennen. So teilt sie sich die Kutsche mit trauernden Yetis, erfährt von gefährlichen Drachen und einigen anderen Wesen, die auf der Insel Ivastia ihr Unwesen treiben. An dieser Stelle können Sie weiteren Wesen Leben einhauchen!

Für diese Übung benötigen Sie einige Kopien von unterschiedlichen Tieren, die auseinandergeschnitten und neu zusammengesetzt werden können. Diese können Sie bereits vorbereiten und den Kindern für die Umsetzung der Aufgabe zur Verfügung stellen oder aber Sie lassen die Kinder selbst im Internet stöbern. Hierzu eignen sich besonders die Kindersuchmaschinen www.fragfinn.de oder www.blinde-kuh.de, denn dort können jüngere Menschen sicher surfen, ohne von Werbeanzeigen oder unangenehmen Inhalten gestört bzw. verunsichert zu werden.

Aufgabe ist es, Einzelteile von verschiedenen Tieren zu einem neuen Tier zusammensetzen. Nimmt man zum Beispiel den Bauch eines Elefants, die Beine, den Hals und den Kopf einer Giraffe und die Stacheln eines Igels für den Rücken hat man einen „Gigelfant“. Hierbei setzen sich die Kinder nicht nur intensiver mit dem Aussehen einzelner Tiere auseinander, sondern kreieren neue Bild- als auch Wortschöpfungen. Sind die neuen Tiere erfunden und entsprechend betitelt worden, können sich die Kinder in Kleingruppen von ca. zwei bis drei Personen überlegen, welches Geräusch ihre erfundenen Wesen machen können. Ist es laut? Ist es leise? Ist es bedrohlich? Ist es lustig? Am Ende werden die einzelnen Tiere und deren Erkennungsgeräusch den Mitschülern vorgestellt.

Zusätzliche Ideen für die kreative Arbeit rund um das Thema „Tiere“ erhalten Sie auch in dem Buch „Kritzeln, Kleben, Scherenschnipseln: Tiere“ von Ute Löwenberg und Hannah Lerch (erhältlich im ars edition-Verlag).

Track 5 – Ankunft an „Cantus Magus“

Gespräch

In Track 5 erfahren die Zuhörerinnen und Zuhörer von Minas Ankunft an „Cantus Magus“. Dabei lernt sie so allerlei neue Dinge kennen. Mit diesen neuen Erlebnissen kann gleichzeitig auch ein Gespräch aufgebaut und u.a. folgende Fragen gestellt werden:

- Am Eingang der Schule steht „Gesang ist Magie! Magie ist Gesang!“. Was könnte das bedeuten?
- In der Eingangshalle der Schule lernt Mina ihre neue Lehrerin, Fräulein Balalaika, kennen. Ist der Name einfach nur gewählt worden, weil er amüsant klingt oder hat er eine Bedeutung? Was steckt hinter dem Namen?
- Welchen Eindruck habt ihr von Minas Gefühlszustand? Glaubt ihr, dass sie glücklich an der neuen Schule ist?

„Cantus Magus“ – Ein magischer Ort

- Experimente und magische Geräusche

Zeit: ca. 90 Min.

Material: Auswahl und Besorgung von Material für zwei bis drei Ohrenspitzer-Experimente (Anleitung, Arbeitsblatt und Materialliste auf <http://www.ohrenspitzer.de/umsetzen/experimentieren/?L=0>), Bereitstellen von Alltagsgegenständen (z.B. Gläser, Löffel, Alufolie, Papier, Glöckchen, Reis in einer Dose...) und falls vorhanden Instrumenten

„Cantus Magus“, so wird im Hörspiel mehrfach betont, ist ein magischer Ort. Und dort wo es magisch ist, gibt es sicherlich auch magische Geräusche, oder? Hin und wieder kann man im Laufe der Geschichte „Minas Abenteuer“ solche fremdartigen, magisch klingenden Geräusche hören. Natürlich kann man aber auch selbst welche produzieren. Zur Einstimmung bietet es sich an, ein Experimente-Stationenlauf zu erstellen. Gerade die vorbereiteten Ohrenspitzer-Experimente Nr. 2 bis 5 (Die Folgen können über den Link <http://www.ohrenspitzer.de/umsetzen/experimentieren/> in Form eines Video-Podcasts angeschaut und passende Anleitungen als PDF heruntergeladen werden) stellen eine gute Voraussetzung für das Entdecken von unterschiedlichen Klängen dar. Hierzu stellen Sie die Anleitungen und benötigten Materialien für die Experimente an vier Stationen bereit und lassen die Kinder in Kleingruppen von Tisch zu Tisch wandern und ausprobieren. An einer fünften Station wiederum legen Sie keine Anleitung, dafür aber viele unterschiedliche Alltagsgegenstände aus, denn hier soll nicht nach einer bestimmten Vorlage gearbeitet, sondern selbst kreativ und erfinderisch vorgegangen werden. Welche Alltagsgegenstände kann man miteinander kombinieren, damit sie besonders oder magisch klingen? Was ist „magisch“ überhaupt? Wenn alle Gruppen jede Station

ausprobiert haben, wird in einem Stuhlkreis über die Erfahrungen gesprochen. Natürlich dürfen dann auch „magische“ Geräusche und Klänge von der fünften Station vorgestellt werden.

Track 8 – Fonny 1.0

Gespräch & Arbeitsblatt

In Track 8 wird Fonny vorgestellt, Minas Handy, das sie von ihrer Mutter bekommen hat. Es ist kein gewöhnliches Handy, sondern mit vielen spannenden Extras ausgestattet. So hat es beispielsweise ein komplettes Lexikon integriert und kann sogar sprechen. Am liebsten sagt Fonny 1.0 Zungenbrecher auf. Doch Achtung vor dem Tannenholz, denn dagegen ist es allergisch! Das Kennenlernen von Minas Handy und zukünftigen treuen Begleiter im Hörspiel bildet eine geeignete Ausgangsbasis, um mit den Schülerinnen und Schülern grundlegend das Thema „Handy“ und „Smartphone“ aufzugreifen. Dies kann mit einem einfachen Gespräch beginnen:

- Wer von euch hat alles ein Handy/Smartphone?
- Wer von euch hat schon einmal ein Smartphone in der Hand gehabt?
- Was kann man mit Handys/Smartphones alles machen?
- Diejenigen von euch, die ein Smartphone besitzen, nutzen es wofür?
- Ist bei Smartphones alles ungefährlich? Was kann passieren, wenn man nicht aufpasst?

Ebenfalls kann mit dem Arbeitsblatt „Fonny 1.0“ (siehe Anhang) vom Gespräch zu einer praktischen Tätigkeit übergeleitet werden. Dabei geht es vor allem um die vielfältigen Möglichkeiten, die ein Handy/Smartphone heute haben kann.

Für zusätzliches Hintergrundwissen helfen Ihnen u.a. die Internetseite des Internet-ABC e.V. und die Internetseite des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Gerade auf letzterer Seite kann eine Broschüre namens „Handy ohne Risiko?“ kostenfrei heruntergeladen werden. Auch auf der Internetseite von Klicksafe und von Handysektor können zahlreiche Materialien rund um das Handy/Smartphone kostenlos als PDF heruntergeladen werden.

Bundesministerium:

<http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/publikationen.did=101196.html?fontSize=65.3>

Internet-ABC e.V.:

<http://www.internet-abc.de/eltern/kinder-smartphone.php>

klicksafe:

<http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/smart-mobil-elternratgeber-handys-smartphones-mobile-netze/>

Handysektor:

<http://www.handysektor.de>

Fonny 1.0 im Einsatz – Audio-Übungen mit dem eigenen Handy/Smartphone

- Geräusche-Quiz mit dem Handy/Smartphone

Zeit: ca. 90 Min.

Material: Handys/Smartphones (pro Gruppe à drei bis vier Kinder ein Handy), Lautsprecher

Die Klasse wird in Dreier-/Vierer-Gruppen aufgeteilt. Dabei sollte jede Gruppe ein Smartphone zur Verfügung haben, das eine App zur Sprachaufnahme hat. Jedes handelsübliche Smartphone besitzt normalerweise solch ein Programm (häufig unter dem Namen „Sprachmemo“ zu finden). Lassen Sie den einzelnen Teams einige Minuten Zeit, um eigenständig die Funktionsweise der Sprachaufnahme-App herauszufinden. Im Regelfall muss hierzu ausschließlich der Record-/Aufnahme-Knopf auf dem Display gedrückt werden. Zum Stoppen der Aufnahme wird ebenfalls der Knopf gedrückt. Die entstandene Aufnahme wird anschließend entweder in ein eigene App-interne Playlist/einen eigenen Ordner geladen oder möglicherweise in der Musik-App abgelegt. Auch hier gibt es entsprechend nur eingeschränkte Optionen, sodass ein schnelles Finden garantiert ist.

Die Teams erhalten nun die Aufgabe innerhalb des Schulgebäudes in einem bestimmten Zeitrahmen (z.B. 15-20 Minuten) drei Geräusche aufzunehmen. Dabei sollte jedes Geräusch eine eigene Datei sein, sprich nach jedem Geräusch drückt das Team wieder auf den Aufnahmeknopf, um die Aufnahme zu stoppen. Im nächsten Schritt hören sich die Gruppen ihre drei Aufnahmen alleine an und überlegen sich, welches Geräusch ihnen am Besten gefällt bzw. welches am schwierigsten zu erraten ist. Haben sich alle entschieden, kommt die Klasse wieder zusammen. Nun werden nacheinander die Smartphones an die Lautsprecher angeschlossen. Dazu verbinden Sie den Kopfhöreranschluss des jeweiligen Smartphones mit dem Lautsprecherkabel. Das von der Gruppe gewählte Geräusch wird schließlich vor der Klasse abgespielt, ohne zu verraten, woher die Klänge stammen. Die Schülerinnen und Schüler können nun raten, was die Quelle dieses Geräuschs sein könnte. Werden alle Geräusche erkannt?

Anmerkung für Lehrkräfte:

In dem Buch „Mobiles Lernen mit dem Handy – Herausforderung und Chance für den Unterricht“ von Katja Friedrich, Ben Bachmair und Maren Risch (Hrsg.) finden Sie zahlreiche Methoden für den Einsatz von Handys und Smartphones im Unterricht. Wenn Sie entsprechend Interesse haben, das

Thema „Handy“ tiefgründiger zu bearbeiten, lohnt sich die Anschaffung dieses Materialheftes vom Beltz-Verlag.

Zungenbrecher

Fonny hat eine große Leidenschaft für Zungenbrecher. Das kleine, gelbe Handy rezitiert in Track 8 einen schwierigen Satz nach dem anderen und freut sich dabei ungemein. Auch für den Unterricht könnte dies eine Basis für das Thema „Zungenbrecher“ sein. Dabei können die Kinder unterschiedliche Zungenbrecher einstudieren und sich gegenseitig vortragen. Vielleicht bietet es sich auch an einfache fremdsprachige Zungenbrecher auszuprobieren. Zur Vereinfachung finden Sie hier eine kleine Auswahl an Zungenbrechern:

- Acht alte Ameisen aßen am Abend Ananas.
- Hundert hurtige Hunde hetzen hinter hundert hurtigen Hasen her.
- Am zehnten Zehnten zehn Uhr zehn zogen zehn zahme Ziegen zehn Zentner Zucker zum Zoo.
- In Ulm und um Ulm und um Ulm herum.
- Fischers Fritze fischte frische Fische, frische Fische fischte Fischers Fritze.
- Schneiderschere schneidet scharf. Scharf schneidet Schneiderschere.
- Blaukraut bleibt Blaukraut, Brautkleid bleibt Brautkleid.
- Die Katzen kratzen im Katzenkasten, im Katzenkasten kratzen Katzen.
- Der Cottbuser Postkutscher putzt den Cottbuser Postkutschkasten.
- Der Flugplatzspatz nahm auf dem Flugplatz platz. Auf dem Flugplatz nahm der Flugplatzspatz platz.
- Der froschforschende Froschforscher forscht in der froschforschenden Froschforschung.
- Der Zahnarzt zieht Zähne mit Zahnarztzange im Zahnarztzimmer.

Track 14 – In der Schulbibliothek

Weiterführende Hinweise

Track 14 beschäftigt sich mit der Schulbibliothek von „Cantus Magus“ und einer Recherche, nämlich in welchem Buch ein Artikel über den „Baum der Wunder“ zu finden ist. Mina, Scott und Amy haben Glück, denn die Bücher können sprechen und ihnen darum leicht Auskunft zu ihren Fragen geben. Doch wie funktioniert das Recherche-System an Ihrer Schulbibliothek bzw. in der Orts- und Stadtbibliothek? Dieser Track lädt ein, sich näher mit dem Bibliothekssystem auseinanderzusetzen und die Schülerinnen und Schüler darüber aufzuklären. Ebenfalls kann an dieser Stelle über Recherche-Möglichkeiten gesprochen werden. Wo kann man überall Antworten auf seine Fragen finden? Woher weiß man, ob die Texte der Wahrheit entsprechen? Kann man einfach abschreiben, was in einem Lexikon oder in einem Internetartikel zu finden ist? etc.

Lied zum Mitsingen

Ein Gefühl (Lied)

Nie hab' ich von einem Ort wie diesem gehört.

Es ist wie ein Traum, nur eine Sache stört:

Ich fühl mich so allein.

Ja so fürchterlich allein,

wie noch niemals zuvor.

Ich glaube, ich war noch nie so weit weg von Zuhause'.

Schau ich aus dem Fenster, dann sieht alles so fremd aus

und ich fühl mich so allein.

Ja, so fürchterlich allein,

wie noch niemals zuvor.

Doch ich hör' auch eine Stimme, die ganz leise zu mir spricht,

In mir regt sich die Neugier und Zuversicht.

Und sie ruft mich, doch ich weiß nicht.

Ich würd' gern, aber soll ich?

Ich trau' mich und gebe ihr nach.

Ein Gefühl noch ein wenig sonderbar.

Ein Gefühl, für mich neu, so wunderbar.

Drum will ich nicht länger traurig sein.

Nein, ich lasse mich drauf ein.

Hier will ich für immer sein.

Für immer sein.

War's auch sonderbar,

wird mir nun völlig klar,

einfach alles hier ist so, so wunderbar.

Wunderbar.

(Quelle: Track 6 „Ein Gefühl“ von „Minas Abenteuer“)

Ausstieg

Spiel

- Wer wird Superhörer/-in?

Zeit: ca. 20 Min.

Material: Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer/-in?“

Die Lehrkraft verteilt nachdem das Hörspiel-Musical „Minas Abenteuer“ 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 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.

Fonny 1.0

Fonny 1.0 aus dem Hörspiel „Minas Abenteuer“ kann eine ganze Menge: Es hat ein eigenes Lexikon, es kann natürlich telefonieren, es kann als Taschenlampe benutzt werden und es kann sprechen. Auch die Handys und Smartphones von Heute haben so einiges drauf. Weißt du, was man mit den Geräten alles machen kann? Schreibe deine Einfälle rund um das Handy auf.



Quelle: <http://www.schulbilder.org/malvorlage-handy-i19794.html>

Wer wird Superhörer/-in?

Erinnerst du dich noch an die Einzelheiten aus dem Hörspiel-Musical „Minas Abenteuer“? Teste es doch einfach aus. Im Folgenden siehst du 5 Fragen mit jeweils 3 Antwortmöglichkeiten. Doch nur eine davon ist immer richtig. Weißt du welche es ist?

1) Wie heißt die neue Schule, auf die Mina gehen wird?

- a) Cantus Magus
- b) Magnus Castus
- c) Cantisimus Magnus

2) Warum ist Mina traurig, als sie ihr Zimmer in der Schule bezieht?

- a) Weil sie ihr Handy Zuhause vergessen hat.
- b) Weil das Zimmer zu klein ist.
- c) Weil sie sich so alleine fühlt.

3) In der Kutsche nach „Cantus Magus“ sitzen auch Wald-Yetis. Die sind alle ziemlich traurig. Wieso ?

- a) Einer der Wald-Yetis hat sich das Bein gebrochen.
- b) Ihr Wohnzimmerfellteppich ist abgebrannt.
- c) Der Yeti-Hund ist abgehauen und die Familie vermisst ihn.

4) Was müssen Mina, Scott und Amy bestehen, damit sie auf der Schule „Cantus Magus“ bleiben können?

- a) Ein gefährliches Magier-Turnier
- b) Eine schwierige Gesang-Aufnahmeprüfung
- c) Eine geheimnisvolle Mutprobe

5) Welchen Hinweis bekommen Mina und Scott vom Baum der Wunder?

- a) ... dass die beiden selbst die Lösung für ihre Probleme sind.
- b) ... dass im Leben nicht immer alles gut gehen kann.
- c) ... dass Witze helfen, sich gegenseitig zu trösten.

Lösungen beim Kopieren bitte abdecken: 1a, 2c, 3b, 4b, 5a