

# 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!



**Tafiti**  
**und die Reise ans Ende der Welt**  
**Julia Boehme**  
**Der Hörverlag 2013**  
**ISBN-13: 978-3-8445-1003-4**  
**PREIS: ca. 8,-- Euro**



## Tafiti und die Reise ans Ende der Welt Hörbuch

Hörbogen von Sven Vosseler

Erdmännchen sind eigentlich keine Abenteurer. Eine vorsichtige Gemeinschaft, die nach Gefahren Ausschau hält und gemäß Julia Boehmes Erzählung gerne am Kaminfeuer Nüsse röstet. Das kleine Erdmännchen Tafiti hingegen hat große Lust auf Abenteuer. Ist er doch von Großvaters Geschichten aus vergangener Zeit inspiriert und will unbedingt wissen, was hinter dem hohen Hügel ist, den er in der Ferne sieht. Glaubt man dem Großvater, so ist dort gar nichts; das Ende der Welt. Diese Erklärung reicht Tafiti nicht. Er macht sich auf eine spannende Entdeckungsreise, besteht große und kleine Gefahren und gewinnt auf seinem Weg das Allerwichtigste: einen richtig guten Freund! Pinsel, das Pinselohrschwein, begleitet ihn bis ans Ende der Welt. Auf dem Gipfel des Hügels angekommen, entdeckt das tapfere Erdmännchen eine neue wunderbare Welt und bemerkt zugleich, dass seine Heimat von dort oben genauso schön aussieht. So führt ihn seine Reise letztlich wieder an den Ursprung zurück. Er hat jedoch Erfahrungen und einen tollen Freund gewonnen. Die Reise selbst ist eben das Ziel.



**Tafiti – tierische Abenteuer!**

Julia Boehme lässt einen neugierigen kleinen Entdecker auf Reisen gehen, der sich bedrohlichen Gefahren stellt, aber diese mit Cleverness und einer guten Freundschaft zu bezwingen weiß. Das verleiht Tafitis Abenteuer Charme und spricht Kinder in besonderem Maße an. Der kleine Held besteht Unwetter, entkommt dem gefräßigen Löwen King Kofi, entwischt dem hungrigen Raubvogel Mister Gogo und überquert dank Freund Pinsel sogar den reißenden Fluß. Gelesen wird die Geschichte von Christoph Maria Herbst. Er verleiht der unterhaltsamen Reise gehörig Pep, indem er den Figuren charakterstarke Stimmen schenkt. So macht Hören Laune. Also auf zum Ende der Welt!

Ab drei Jahren.

## Anmerkungen zu den Hörgeschichten

Tafitis Reise zum Ende der Welt ist ein unterhaltsames Hörbuch, das gespitzte Ohren auf eine Hörreise durch die afrikanische Savanne einlädt. Wir können uns also der Welt der Erdmännchen widmen und dabei die restliche Tierwelt Südafrikas kennenlernen. Allen voran natürlich die Gefahren, die Tafiti drohen. Neben Recherchen zur Tierwelt und Spielen rund um das Hörbuch finden wir aber auch Anlässe zum Diskutieren, Philosophieren (z. B. über Freundschaft) und gemeinsamen Träumen. Schließlich ist Tafiti einer, der aus der Reihe tanzt und sich auf Entdeckungsreise macht. Was können die kleinen Hörer noch alles auf dieser Welt entdecken und was meinen sie über das Ende der Welt? Hat Tafitis Großvater möglicherweise recht? Am „Ende der Welt“ fehlt nur noch der Rückweg. Von dem dürfen die Kinder dann am besten selbst erzählen.

## Auseinandersetzung mit den Inhalten

### 1. Hören in Etappen

Tafitis Abenteuer lässt sich wunderbar in einzelne Hörepisoden aufteilen. So kann die spannende Reise mit dem kleinen Helden über einen längeren Zeitraum in die Länge gezogen werden, und man kann sich Themen wie Erdmännchen, Tierwelt, Afrika, Entdecker, Freundschaft usw. in Form eines Projektes widmen. Außerdem entstehen kürzere Hörsequenzen, denen bereits Kindergartenkinder aufmerksam folgen können und über die man sich in der Gruppe anregend austauschen kann. Folgende Aufteilung kann empfohlen werden und kennzeichnet die Struktur der Anregungen:

**Track 1–3:** Tafitis Traum 08:44

**Track 4–6:** Tafiti trifft auf King Kofi 12:43

**Track 7–9:** Mister Gogo und das Unwetter 11:48

**Track 10–12:** Am Ende der Welt 09:43

### 2. Tafitis Traum – Track 1–3

- a. Vor dem Hören:** Stellen Sie den Kindern den Titel vor und fragen Sie nach: Wer von den Kindern hat schon einmal eine Reise gemacht? Wohin ging diese? Haben sie da auch Abenteuer erlebt? Die folgende Geschichte handelt von dem Abenteuer eines kleinen tierischen Helden. Die Kinder sollen genau lauschen und herausfinden, von welchen Tieren die Geschichte handelt.
- b. Nach dem Hören:** Von wem handelt die Geschichte? Wer ist Tafiti und welche weiteren Figuren wurden erwähnt (Tutu, Opapa, Mister Gogo)?

- c. Was sind denn eigentlich **Erdmännchen** und wo leben sie genau? Die Kinder machen eine Recherche zu Erdmännchen und sammeln Bilder, die ihnen gefallen und die charakterisieren, wie Erdmännchen leben. Dies lässt sich in Form eines Plakates präsentieren oder eine ganze Ausstellung gestalten. Interessante Quelle könnte z. B. Ollis Wilde Welt (SWR) und sein Online-Tierlexikon sein. Online finden sich weitere Quellen zu Bilder und Videos von den kleinen Höhlenbewohnern.
- d. Wo ist Südafrika, wie sieht es dort aus?
- e. Hören Sie mit den Kindern erneut Track 2 und spielen sie mit den Kindern „**gespitzte Ohren hören Bilder**“: Die Kinder versuchen genau zu lauschen, wie es bei den Erdmännchen aussieht und malen dies als Bild (großer Stein, weite Ebene, rote Erde, gelbes Gras, einzelne Bäume, der hohe Hügel und natürlich dürfen dann Tafiti und sein Bruder Tutu nicht fehlen).
- f. Lassen Sie die Kinder Opapas Geschichte nacherzählen.
- g. **Was sind die größten Gefahren der Erdmännchen?** Die Kinder sammeln die Gefahren und setzen diese in einem großen Plakat um. Es werden die Erdmännchen mit ihrem Bau und ihrem Stein gemalt (natürlich darf auf dem Stein ein wachendes Erdmännchen nicht fehlen). Dann werden von den Kindern die Gefahren zu Luft, zu Land und das Wasser selbst angebracht. Die Kinder bringen die Gefahren in Form einer Collage an (Mister Gogo, King Kofi, Schlange und das Wasser).
- h. Tafiti möchte wissen, was hinter dem Hügel ist. Er verspürt große **Neugier!** Kennen die Kinder Neugier? Gemeinsam tauschen sich die Kinder in der Gruppe über Neugier aus. Wer verspürt manchmal Neugier und wie zeigt sich diese? Wofür empfinden wir Neugier? Ist das etwas Gutes? Manchmal sollen wir vielleicht gar nicht neugierig sein, aber in anderen Situationen ist Neugier wichtig und lässt uns Neues lernen (erkunden, erforschen).
- i. Opapa meint, beim Hügel sei das Ende der Welt. Gibt es so etwas wie **das Ende der Welt?** Was meinen die Kinder? Erzählen Sie gerne auch von anderen Entdeckern, die einst gewarnt wurden, dass sie beim Segeln auf dem weiten Meer ans Ende der Welt gelangen würden.
- j. Gibt es etwas im Umfeld der Kinder, was sie schon öfter gesehen haben, sie neugierig macht und sie gerne erkunden wollen? Wir sammeln die Ideen und versuchen gemeinsam, etwas darüber zu erfahren oder es zu erkunden. **So entdeckt jedes Kind seinen „unbekannten Hügel“**. Alle werden zu Entdeckern.
- k. Tafiti will heimlich auf Reisen gehen. Welchen Rat würden die Kinder Tafiti geben? Ist es klug, sich solchen Gefahren auszusetzen? Halten die Kinder die Vorstellung für spannend, dass sich ein kleines Erdmännchen alleine auf einen gefährlichen Weg macht und die Gruppe verlässt?
- l. Was meinen die Kinder, wie sieht das Ende der Welt beim Hügel wohl aus? Was wird Tafiti dort finden können? Die Kinder fantasieren, und **jeder malt ein Bild**, das er der Gruppe vorstellt und beschreibt.

## 3. Tafiti trifft auf King Kofi – Track 4–6

- a. Die Reise beginnt. Legen Sie mit den Kindern ein **Reisetagebuch** an (eine Liste, ein Plakat oder Ähnliches), in dem die Gruppe die einzelnen Ereignisse von Tafitis Reise festhält. So bekommen alle einen Überblick über das Geschehen. Gemeinsam lassen sich vergangene Abenteuer wieder in Erinnerung rufen, bevor die Geschichte weitergehört wird, und die Kinder erzählen anhand des „Reisetagebuchs“ von den bereits gehörten Abenteuern.
- b. Die Kinder sammeln alle Reiseereignisse. Daraus lässt sich ein **Würfelspiel** gestalten, das auf **Tafitis Abenteuerreise** basiert. Planen Sie dies bereits von Beginn an. Am Ende können die Kinder die Ereignisse wählen, die dem Würfelspiel Spannung und Regeln verleihen.
- Für das Würfelspiel wird ein Spielfeld gestaltet (z. B. Pappkarton mit Papier überzogen, um ein Spielfeld aufzumalen). Es bedarf eines Würfels und einiger Erdmännchen-Spielfiguren, die sich nach Gusto gestalten lassen.
  - Es werden Felder in Reihenfolge aufgemalt (gerne 40 Felder), auf denen sich Erdmännchen-Spielfiguren fortbewegen können. Die einzelnen Felder kennzeichnen den Weg vom Erdmännchenbau bis zum Hügel „am Ende der Welt“.
  - Nun werden bestimmte Felder ausgesucht, die gemäß dem Reisetagebuch den entsprechenden Ereignissen und Gefahren entsprechen, die Tafiti zu bestehen hat. Diese Felder werden zu Aktionsfeldern, zu denen ein Regelwerk erfunden wird (z. B. aussetzen, zurückziehen, vorziehen etc.). Idealerweise werden diese Inhalte mit den Kindern erfunden und das Spielfeld den Aktionsfeldern entsprechend verziert, damit auch jeder weiß, welche Gefahr bei welchem Feld lauert. In dieser Form kann das Spiel von den Kindern auch weiterentwickelt werden.
  - Beispiele für die Aktionsfelder: Start– am Stein vorbei (Spieler muss mindestens eine 4 Würfeln, sonst bleibt er wegen Angst vor der Reise eine Runde zurück) – offene Ebene ohne Schutz (Spieler muss mindestens eine 3 Würfeln sonst kommt Mister Gogo, und das Erdmännchen muss zurück zum Start in den Schutz der Familie. Wer eine 5 oder 6 würfelt, rennt so schnell, dass er noch einmal würfeln darf und die Anzahl der Augen weiterrückt) – Affenbrotbaum (Spieler muss mindestens eine 4 würfeln, sonst verschläft er unter dem Affenbrotbaum) – King Kofi (wer 1 bis 4 würfelt, überlistet den Löwen und zieht die Anzahl der Augen vor, wer 5 oder 6 würfelt, flüchtet vor King Kofi und muss die Anzahl der Augen zurück) – Unwetter (wer auf diese Feld gerät, muss aussetzen) – der Fluss (wer weniger als 4 Augen würfelt, rutscht von Pinsels Rücken und muss es in der nächsten Runde erneut versuchen) – der Hügel (Ziel).

- c. Die Kinder erzählen die gefährliche **Begegnung mit King Kofi** nach. Wie hat das kleine Erdmännchen den starken, gefährlichen Löwen besiegen können (mit List und Kuchen)? Kennen die Kinder weitere Beispiele, bei denen ein Schwächerer gegen einen gefährlichen Gegner besteht? Welche anderen Helden kennen die Kinder, die Abenteuer bestehen? Wie gelingt es diesen, ihren Widersachern zu trotzen? Achten Sie dabei auf die **Helden, die Gewalt anwenden, und andere, die ohne diese auskommen**. Sprechen Sie mit den Kindern darüber.
- d. Was meinen die Kinder? War es nicht töricht von Tafiti, sich in Gefahr zu bringen und dem Schwein zu helfen? Hätte er nicht besser an sich denken und abhauen sollen? Der kleine Tafiti zeigt uns hier ein Beispiel von **Zivilcourage**. Was halten die Kinder von diesem Verhalten? Kennen sie Situationen in ihrem Alltag, wo sie auch einmal jemandem helfen können? Sammeln Sie mit den Kindern auf Karteikarten oder auf einem Papier, wo wir alle selbst (nach unseren Möglichkeiten) zu kleinen Helfern, so wie Tafiti, werden können.
- e. Pinsel ist auch ein Reisender, der zudem gerne malt. Recherchieren Sie mit den Kindern nach Bildern zu Pinselohrschweinen. Pinsel ist womöglich ein Maler, weil er Ohren wie ein Pinsel hat. Sammeln Sie gemeinsam viele weitere **Tierohren** (am besten Bilder dazu ausdrucken). Die Kinder überlegen sich, wofür diese anderen Tierohren gut sein könnten (wonach sehen sie aus und wofür sind sie gut?)?
- f. Jedes Kind sucht sich ein Lieblingsohr aus und versucht, diese nachzumalen, nachzubasteln oder illustriert, was man mit solchen Ohren wohl am besten anstellen kann und wofür sie gut sind.
- g. Am Ende folgt eine große **Ausstellung der Tierohren**, die die Kinder als Bilder oder Fotos gestaltet haben. Greifen Sie die Ideen der Kinder auf: Wenn das Pinselohrschwein also ein Maler ist, sind dann Elefantenohren zum Fliegen oder zum Luftzufächeln da?

#### 4. Mister Gogo und das Unwetter – Track 7–9

- a. Alles dreht sich um Freundschaft. **Die Kinder erzählen**, wie es dem kleinen Erdmännchen gelungen ist, Mister Gogo zu entkommen. Wie hat es der neue Freund Pinsel geschafft, Tafiti zu schützen?
- b. Was ist für die Kinder das Gute an Freunden? Was hat Tafiti die **Freundschaft** zu Pinsel beschert? Ist man zu zweit vielleicht stärker und hat weniger Sorgen? Lassen Sie die Kinder erzählen (**siehe auch 6.c.**).
- c. Tafiti denkt nicht nur an sich. Er ist freundlich und teilt. Das beschert ihm Freunde. Was meinen die Kinder, **wie gewinnt man Freunde**? Und wie weiß man, dass man welche hat?
- d. Die Kinder **recherchieren** wieder die Tiere, die Tafiti während des Unwetters getroffen hat.

## 5. Am Ende der Welt – Track 10–12

- a. Tafiti kann nicht schwimmen. Pinsel jedoch hilft ihm über den Fluss. **Wieder zeigt sich, dass Freunde sich helfen können** und die Schwächen mit den Stärken von Freunden ausgeglichen werden können. Sprechen sie in der Gruppe über Stärken, mit denen man anderen helfen kann. Zu jedem Kind wird eine seiner Stärken hervorgehoben (die Gruppe beteiligt sich), und gemeinsam wird überlegt, wie er/sie diese für andere im Alltag einsetzen kann, um anderen zu helfen. Diese bewussten Experten- oder Helferfähigkeiten werden dann im Alltag erprobt (z. B. indem große Kinder kleineren helfen etc.).
- b. **Welche Tiere können eigentlich schwimmen?** Machen Sie daraus ein **Ratespiel**. Geben Sie den Kindern verschiedene Tiere vor. Jeder gibt seinen Tipp ab und erklärt, warum er oder sie glaubt, dass das betreffende Tier schwimmen kann. Dann recherchieren die Kinder, suchen nach der Lösung und erstellen ein Plakat mit Schwimmern und Nichtschwimmern.
- c. Was sieht Tafiti nun am Ende der Welt? Die Kinder erzählen.
- d. Tafiti findet es letztlich in der Heimat am schönsten, obwohl es woanders auch wunderschön aussieht. Wie geht es den Kindern in dieser Frage? Wo finden sie es **am schönsten**? Jeder malt ein Bild zu dem Ort, den er am schönsten findet.
- e. Tafiti und Pinsel tanzen am Ende. Suchen Sie ein paar afrikanische Rhythmen und **tanzen Sie mit den Kindern**. Jeder überlegt sich, als was er tanzt. Tafiti oder Pinsel? Dann überlegen wir uns verschiedene Bewegungen für die beiden und los geht's zu afrikanischen Rhythmen.
- f. **Bewegungsspiel mit Tafiti und Pinsel**. Geben Sie im Verhältnis 1:1 eine Form von Verkleidung aus, die die Kinder als Tafiti oder Pinsel kennzeichnen. Alle Kinder dürfen sich dann frei im Raum bzw. in der Savanne bewegen. Der Spielleiter spielt Musik (oder lassen Sie afrikanische Musik von CD abspielen). Hält die Musik an, ruft der Spielleiter als Obererdmännchen einen Warnruf: „Gogo-Alarm“, „King Kofi“, Zischlaut für die Schlange und „Unwetter“. Die Kinder müssen darauf reagieren und sich in Tafiti-Pinsel-Paaren zusammenfinden. Bei Gogo-Alarm macht ein „Pinsel“ eine „Brücke“ und ein „Tafiti“ legt sich darunter. Bei „King Kofi“ suchen sich die Paare und umarmen sich, bei der Schlange suchen sich die Paare und flüchten Hand in Hand in eine Ecke, bei Unwetter suchen sich die Paare und setzen sich Hand in Hand in ausliegende Gymnastikreifen (oder Ähnliches). Wer es nicht schafft, sich schnell in den Schutz der Freundschaft zu bringen und zu kooperieren, der erliegt der Gefahr und muss auf die „Bank“.



## Auseinandersetzung mit gestalterischen Elementen

### 6. Selbst Hörbares produzieren

- a. Die Kinder **erzählen**, was ihnen an der Geschichte am besten gefallen hat und warum.
- b. **Die Kinder überlegen sich gemeinsam, wie die Geschichte nun weitergehen könnte**, wenn sich Tafiti und Pinsel auf den Heimweg machen. Was wird ihnen da passieren und wie wird Tafiti zu Hause empfangen?
  - i) Zu der ausgedachten Heimreise fertigen wir eine Skizze des Rückwegs an. Auf dieselbe Weise, wie die Kinder das Reisetagebuch (**siehe 3.a.**) notiert haben. Passend zu diesem Tagebuch erzählt jedes Kind einen Teil der Heimreise und **wir nehmen mit Mikrofon das eigene Hörbuch auf**.
  - ii) Mit dem Programm Audacity\* können wir **eine eigene Geschichte zur Heimreise** aufnehmen und editieren. Nacheinander sprechen die Kinder ins Mikrofon, und wir hören immer wieder an, wie weit die Reise fortgeschritten ist.
  - iii) **Erinnern Sie die Kinder an den Sprecher, den sie im Hörbuch gehört haben. Wie viele Stimmen waren da? Es ist nur ein Sprecher, aber der verstellt die Stimme. Können die Kinder auch die Stimme verstellen? Wo müssen wir in der neuen Heimreisegeschichte überall die Stimme verstellen? Die Kinder werden zu kleinen Schauspielern und versuchen sich im „Stimmeverstellen“.**
- c. Nehmen Sie mit den Kindern einen **Audio-Podcast** auf. Dazu benötigen Sie ein Aufnahmegerät oder einen PC mit Mikrofon\*. Dann erzählen die Kinder, was für sie **Freundschaft** ist. Wozu hat man Freunde? Wie fühlt sich Freundschaft an? Wie sieht Freundschaft aus? Wie findet man Freunde? Wann weiß man, dass man einen Freund gefunden hat? Wie können sich Freunde helfen? Was macht Freunde stark?
- d. Die Kinder können mit einem portablen Aufnahmegerät auch **Interviews** machen. Sie fragen andere Kinder und Erwachsene, was für sie Freundschaft ist und überlegen sich weitere Fragen zu Freundschaft.
- e. Gemeinsam hören wir uns die gesammelten Aufnahmen an. Ist das Werk gelungen, können Sie die Aufnahmen zurechtschneiden und nacheinander auf eine **CD** brennen oder ihren Podcast ins **Internet** stellen. Auf selbe Weise lassen sich auch andere Themen dokumentieren, die Sie mit den Kindern erarbeiten.

\*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 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).