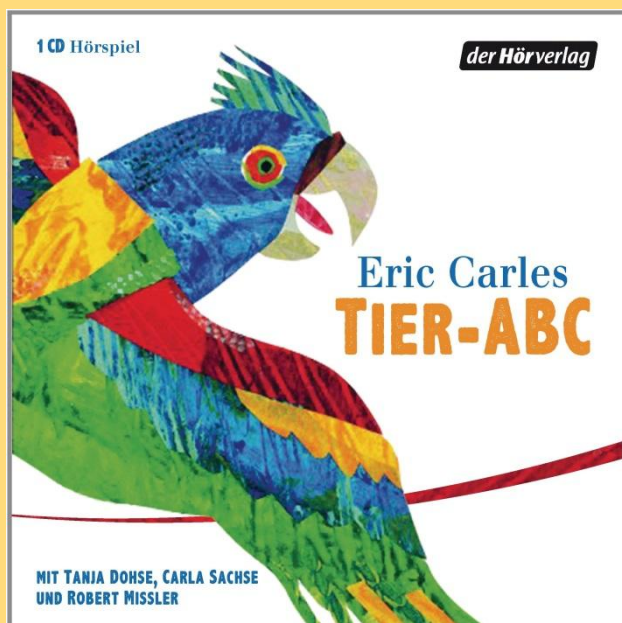


Ohrenspitzer

- ... 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!



Tier - ABC

Eric Carle

Der Hörverlag 2014

ISBN-13: 978-3-8445-1114-7

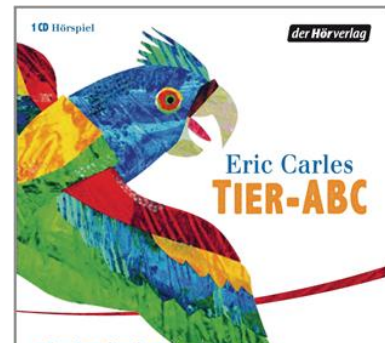
Preis: 12,99 Euro



Eric Carles Tier-ABC Hörspiel

Hörbogen von Sven Vosseler

Eric Carle, der „Vater“ der Raupe Nimmersatt, bringt uns die Welt der Buchstaben näher, und das mithilfe von Tieren. Die Hörer werden dabei zum Hören, zum Rätseln, zum Reimen und Mitsprechen, aber auch zum Singen eingeladen. Das große ABC-Lied ist dazu mit dem Text abgedruckt, und eine Playback-Version des Songs ist enthalten. Das Hörspiel lenkt die Aufmerksamkeit auf die phonologische Bewusstheit und ein ums andere Mal wird Anlaut um Anlaut wiederholt, betont und erklärt. Durch die lustigen Tiere und den gewitzten Umgang mit Sprache macht dieses Tier-ABC richtig großen Spaß.



Mit Tieren für die Welt der Buchstaben begeistern - dazu lädt das Tier-ABC von Eric Carle ein!

Die Eulen-Mama und ihr Kind machen sich dabei auf die Suche nach Tieren, die dem Alphabet gemäß mit dem entsprechenden Anlaut beginnen. Wird ein neues Tier vorgestellt, hört man nur den Anlaut und muss mit Hilfe der aufschlussreichen Reime nach dessen Name raten. So gelangen wir von Affe, Bär und Chamäleon schließlich zu Yak und Zebra. Man lernt etwas über die Tiere und sicher wird der ein oder andere kleine Hörer auch ein ganz neues Tier kennen lernen. Jedes Tier präsentiert sich in diesem Hörspiel mit einem ganz eigenen Charakter und dazu einem eigenen Rätselreim. Hier wird kein Alphabet eingepackt, sondern eine höchst unterhaltsame, weil witzige Begegnung mit den vielfältigen Anlauten offeriert. So werden mit den Buchstaben individuelle, innere Bilder angelegt. Und das mit Freude, Reim und Musik. Eine clevere und fortlaufend überraschende Mischung. Der Sprachwitz von Eric Carles Tier-ABC, mit seinen wunderbaren Dialogen und Reimen, weiß zu überzeugen. Ab 3. (Vosseler)

Anmerkungen zu dem Hörspiel

In Eric Carles Tier-ABC werden kleine Hörer eingeladen, das Alphabet auf spielerische Weise zu entdecken. Hierbei können die Kinder Tiere kennenlernen und sich rätselnd durch die lustigen Reime Hören. Das liebevoll gestaltete Hörspiel um Mama Eule und ihr Junges ist vor allem ein unterhaltsames Material für den Sprach- und Schriftspracherwerb. Phonologische Bewusstheit in der Auseinandersetzung mit Anlauten und Reimen wird dabei in besonderem Maße angeregt. Das Hörspiel ist pädagogisch sinnvoll angelegt und fordert die Kinder auf, hinzuhören und mitzumachen. Auch Lieder laden zum Mit- und zum Nachsingen ein. Die tierische Begegnung mit den Buchstaben bietet natürlich auch Impulse für frühe „Literacy“-Erfahrungen. Der vorliegende Hörbogen bietet

ihnen konkrete Ideen, um diesbezüglich Bildungsprozesse für den Sprach- und Schriftspracherwerb anzuregen, sich darüber hinaus kreativ zu betätigen und sich außerdem investigativ der Tierwelt zu nähern. Auch der Einsatz des gleichnamigen Buchs bietet sich an.

Auseinandersetzung mit den Inhalten

1. Hören in Etappen

Das Hörspiel folgt den Buchstaben des ABCs und kann ganz nach Bedarf gehört werden. Sinnvoll ist natürlich eine konzentrierte Auseinandersetzung mit einem oder mehreren Buchstaben und dem Aufgreifen der gerade gehörten Inhalte, die dann noch frisch in Erinnerung sind. Konzentriert man sich nicht auf jeden einzelnen Buchstaben, bietet sich folgende Gruppierung an:

Folgende Geschichten sind auf der CD:

- Track 1-3:** Opening, Affe-Bär-Chamäleon, Delfin („Am Ende der Welt“ - Lied)
- Track 4-5:** Elefant-Fledermaus-Giraffe, Hahn (Hühner- Lied)
- Track 6:** Igel-Jaguar-Kamel-Löwe
- Track 7:** Maus-Nashorn-Orang-Utan-Papagei
- Track 8:** Qualle-Raupe-Nimmersatt-Seestern-Tiger
- Track 9-10:** Uhu-Vogel-Walross-Nixe, Yak-Zebra
- Track 11,12:** ABC- Lied

2. Ideen rund um Tiere, Anlaute, Silben und Reime

- a. Tiere herausraten, Buchstabe für Buchstabe
 - i) Stoppen Sie das Hörspiel nach dem jeweils ersten „Ratereim“ und lassen Sie die **Kinder rätseln**. Die Kinder tragen die gehörten Informationen zusammen und geben ihren Tipp ab.
 - ii) Wurde ein Tier erraten, fassen die Kinder alle **Informationen des Gehörten** zusammen. Zusätzlich zu den im Hörbuch erwähnten Eigenschaften des Tieres beschreiben die Kinder das jeweilige Tier und teilen ihr Wissen darüber mit.
 - iii) Die Kinder sitzen im Kreis. Es liegen die Buchstaben des Alphabets bereit und ein Plakat mit Malstiften. Es wird ein beliebiger Track der CD gewählt und ein „Ratereim“ abgespielt. Die Kinder erraten **Buchstaben und Tier**. Sie suchen den Buchstaben und kleben ihn

auf das **Plakat**. Dann wird das Tier dazu aufgemalt. Sollten die Kinder ein Tier nicht kennen, wird recherchiert (siehe 3.).

- b. Die Kinder überlegen sich nun **weitere Tiere**, die zu den Buchstaben passen (mit dem passenden Anlaut). Auch diese werden von den Kindern beschrieben und gemalt.
- c. Hätte man noch mehr über die jeweiligen Tiere erzählen können? Die Kinder berichten von ihrem **Wissen über die einzelnen Tiere**. Gemeinsam werden diese Informationen zur Konstruktion eigener Raterime verwendet.
 - i) Die Kinder entwickeln ihre **eigenen Reime** auch für Tiere, die sie zusätzlich zum Alphabet selbst entdeckt haben. Die Reime werden mit einem Aufnahmegerät aufgenommen.
 - ii) Die Kinder gestalten auf diese Weise eine **eigene CD zum Tier- Alphabet** (siehe 4.) oder zu einem Alphabet mit anderen Themen (siehe 2.d).
- d. Die Kinder nehmen sich das Alphabet vor und entwickeln ein „**neues Alphabet**“ im Stile von Eric Carles Tier-Alphabet. Zum Beispiel: „Etwas, das man essen kann“ (Ananas, Brot etc.), „Etwas aus der Natur (Pflanzen)“, „Etwas aus dem Haushalt“, „Namen“ etc. Gemeinsam werden Worte zum Alphabet gesucht und auch Raterime entwickelt. Sollte das Reimen zu schwer fallen, entwickeln die Kinder einen Rätselsatz.
 - i) Auch dieses neue Alphabet wird mithilfe von Bildern und Buchstaben zu einem Ratespiel entwickelt (siehe auch 2.a.iii). Die Kinder entwickeln zum Tier- Alphabet oder einem „eigenen Alphabet“ **Bildkarten für ihr eigenes Ratespiel**. Der Stapel dieser Bildkarten wird gemischt und auf den Tisch gelegt. Immer ein Kind zieht eine Karte und beschreibt das Tier (alles – nicht nur das Aussehen - was den Kindern zum Beschreiben einfällt, gilt). Die anderen Spielteilnehmer erraten die beschriebene Karte und müssen dazu den Anlaut nennen. Wer richtig liegt, erhält die Karte. Und wer hat am Ende die meisten?
 - ii) Die Kinder gestalten **ein eigenes Buch** zu ihrem neuen Alphabet.
- e. Die Kinder überlegen sich zu den Tieren aus dem Hörbuch und zu eigenen „Alphabet-Ideen“, **passende Reimwörter** (und Namen). Welche Tiere und welche anderen Worte (der „eigenen Alphabet“) reimen sich? Gemeinsam wird eine „**Reimwand**“ erstellt, an der alles gesammelt wird, was sich reimt. (Diese Reimwand kann über die Zeit wachsen und kontinuierlich weitergeführt werden.) Die Kinder können hier sowohl Schriftsprache als auch Bilder anbringen. Die Reimpaare (oder Reimgruppen) werden angebracht und verbunden.
- f. Die Kinder untersuchen die Tiernamen (oder andere Worte zu einem „eigenen Alphabet“) nach anderen Charakteristiken. Neben dem **Anlaut** überprüfen die Kinder nun die Anzahl der Buchstaben, also die **Wortlänge** und die **Silben** der Worte.
 - i) Die geschriebenen Worte werden nun verglichen. Welches ist der längste Name und wie viele Buchstaben hat dieser? Die Kinder vergleichen die Wortlänge und zählen die

Buchstaben. Die Kinder küren nun den **Rekordhalter des längsten Tiernamens**.

Dazu bieten sich natürlich Recherchen zu weiteren Tieren an (siehe 3.). Haben die Kinder neue Tiere entdeckt und deren schriftsprachlichen Namen herausfinden können, werden mögliche neue Rekorde dokumentiert und ein neuer Namens-Champion gekürt.

- ii) Welche Tiernamen haben **die meisten Silben**? Gemeinsam werden die Silben z.B. geklopft und die Anzahl der Silben rhythmisch erfahren. Die Kinder gruppieren ihre Tiere (in Form von Bildern und Schrift) nach Silben.
- iii) Haben die Kinder erst einmal Bildkarten zu Tieren aus Carles Tier-Alphabet und anderen eigenen Kreationen erstellt, können diese für **Gedächtnisspiele** verwendet werden. Dazu werden zwei Karten eines Bildes benötigt. Die Kinder spielen dann „**Paare-finden**“. Ein passendes Paar benötigt dann den **gleichen Anlaut**, die identische **Silbenanzahl** oder der Name muss sich schlichtweg **reimen**.

g. Singen Sie gemeinsam mit den Kindern das ABC- Lied. Die Kinder machen dazu die passenden Geräusche.

h. Die Kinder betrachten ihre eigenen Namen. **Welchen Anlaut hat der eigene Name?**

- i) Die Kinder **gruppieren die Namen zum Alphabet**. Wie viele Namen konnten zu jedem Buchstaben gefunden werden? Für die Buchstaben, zu denen kein Name passte, werden von den Kindern Namen gesucht, die ihnen bekannt sind.
- ii) Die Kinder spielen ein **Bewegungsspiel**. Ein Spielleiter lässt die Kinder durch den Raum tanzen/laufen. Gerne kann dazu Musik gespielt werden oder der Spielleiter schlägt einen Rhythmus, den die Kinder in Bewegung umsetzen. Der Spielleiter agiert als Zauberer (oder Zauberin) und hat die Kraft, Kinder mit dem gleichen Anlaut gemeinsam zu verhexen: Der Zauberer nennt einen Buchstaben und alle Kinder mit diesem Anlaut (des Namens) müssen sofort starr stehenbleiben. Gerne können die Regeln beliebig angepasst werden und der Zauber hat in Folge verschiedene Auswirkungen bzw. tritt bei anderen Zauberkommandos in Kraft.

3. Den Tieren auf der Spur

a. Welche Tiere haben wir kennengelernt? Die Kinder sammeln auf einem Plakat alle Tiere, an die sie sich erinnern. Es werden Bilder, Buchstaben und Namen festgehalten.

b. Die Kinder **malen die Tiere** aus dem Alphabet.

c. Wenn die Kinder alle Tiere illustrieren, können sie ein eigenes Bilderbuch zur CD gestalten. Seite für Seite eine Zeichnung mit dem Buchstaben (und dem Namen des Tieres). Sie **gestalten ein eigenes Buch** und vergleichen später ihr Werk mit dem Original von Eric Carle. Worin liegen die Unterschiede? Was haben sich die Kinder anders vorgestellt als der Autor?

d. Die Kinder **suchen Bilder von den Tieren** und schauen nach **Literatur zur Tierwelt**. Was haben sie im Hörspiel bereits über die Tiere erfahren können? Was wissen die

Kinder noch über die Tiere und wo kann man noch mehr in Erfahrung bringen? Die **Kinder beginnen eine Recherche zu den Bildern** (zu den gemalten Bildern und zu dem aus Medien recherchierten Bildmaterial). Alles wird dokumentiert mit Bild und Schrift.

- e. Wo leben die Tiere aus dem Alphabet?** Präparieren Sie mit den Kindern eine große Weltkarte oder eine Karte für jeden Kontinent (aus großem Karton). Dort werden die Tiere aus dem Alphabet in Form von ausgeschnittenen, gedruckten oder selbst gemalten Bildern angebracht. Die Kinder „malen“ den Namen dazu.
- Bereiten Sie mit den Kindern **eine Ausstellung** vor. Es werden eines oder mehrere Tiere zu jedem Buchstaben gesucht und auf die Landkarten angebracht; und als Plakate aufgestellt oder an Wänden angebracht.
 - Nun suchen die Kinder noch mehr **Informationen zu den Tieren**. Gemeinsam mit den Pädagogen werden die für die Kinder als wichtig erscheinenden Informationen zu den Tieren angebracht. Wie leben die Tiere? Was essen sie, wie wohnen sie, was ist das Besondere an dem Tier u.v.m.? Die Kinder überlegen sich dazu, was alles von Belang für ihre Ausstellung ist und gestalten die Ausstellungsplakate bildnerisch.
 - Konnte man in im Hörbuch auch **Tiergeräusche hören**? Die Kindersuchen nach Geräuschen von den Tieren. Audioaufnahmen von Tieren werden der Ausstellung beigelegt. Auch die Kinder selbst können sich dazu aufnehmen (siehe 4.) und die Tiergeräusche mit eigenen Lauten nachmachen. Wie hören sich die Tiere an?
- f. Und was ist eine Nixe?** Die Kinder unterscheiden das Fabelwesen von den Tieren.
- Wie sehen Nixen aus? Die Kinder malen eine Nixe (suchen ggf. eine Vorlage).
 - Wer kennt eine Geschichte von einer Nixe? Bei Interesse der Kinder bietet sich das Vorlesen (oder Anhören) einer entsprechenden Geschichte an. Es gibt den Klassiker der „kleinen Meerjungfrau“ von H.C. Andersen. Eine große Auswahl möglicher Kinderliteratur zum Thema Nixe finden sie hier: <http://mermaidmania.de/medien/buecher/kinder.php>

Auseinandersetzung mit gestalterischen Elementen

4. Geräusche, Stimmen und Hörspiel

- a.** Hören Sie mit den Kindern noch einmal genau nach. Welche **Geräusche** waren in den kurzen Episoden zu den Tieren zu hören? Die Kinder machen die Geräusche nach und nehmen diese mit Aufnahmegerät oder mit Mikrophon am PC* auf.
- Sind alle Geräusche aufgenommen, spielen die Kinder **Geräusche-Raten**. Dazu werden die Geräusche auf eine CD gebrannt oder von einem digitalen Wiedergabegerät in

- zufälliger Wiedergabe (Random-Play) abgespielt. Die Kinder lauschen aufmerksam und erraten die Geräusche.
- ii) Legen Sie auf einem Tisch passende Tierbilder oder lediglich die Anlaute der Tiere aus. Die Kinder erraten das Geräusch, benennen das Tier und den Anlaut. So lässt sich in der Gruppe um die Wette raten.
 - iii) Machen Sie nun auch die Aufnahmen mit eigenen Kreationen der Kinder und Geräuschen, die ihnen in den Sinn kommen. Erneut lassen sich dann die Geräusche erraten.
 - iv) Mit dem Aufnahmegerät lassen sich dann auch noch authentische Geräusche aus der Umgebung einfangen und erraten. Schaffen es die Kinder, ein paar authentische Tierstimmen einzufangen? Dann werden die Ohren gespitzt und die Tierstimmen imitiert.
- b.** Wie wurden die Episoden vorgetragen? Gibt es verschiedene Stimmen zu hören? War da nur ein **Sprecher** oder verschiedene? In der Tat werden die Eulen von zwei verschiedenen Sprecherinnen gesprochen. Doch alle anderen Tiere von einem vortrefflichen Sprecher in Szene gesetzt. Können die Kinder auch in eine schauspielerische Rolle schlüpfen? Suchen Sie mit den Kindern dazu die verschiedenen Tierrollen (aus dem vorliegenden Hörspiel oder aus ihrem „eigenen Tialphabet“). Wie müssen wir sprechen, um die Tiere des Hörspiels zu imitieren? Und wie würden andere Tiere klingen (passend zu eigenen Kreationen)?
- c.** Benutzen Sie dazu auch ein **Aufnahmegerät** (mobiler digitaler Rekorder) oder nehmen Sie mit **Mikrofon und PC*** auf. Die Kinder gestalten nun selbst den stimmlichen Ausdruck so, dass es zu den Tieren passt. Lassen Sie die Kinder erst das Sprechen mit dem Mikrofon ausprobieren (alle Kinder stellen sich z. B. mit Namen vor). Danach folgt das bewusste „**Stimme-Verstellen**“.
- d.** Haben die Kinder erst mal mit einem Mikrofon Bekanntschaft gemacht, lassen sich weitere Aufnahmen gestalten. Die Kinder überlegen sich eine **eigene Geschichte**, zu einem „eigenen Alphabet“ (siehe 2.c. und 2. d.).
- i) Denken Sie dabei an verstellte Stimmen, mit denen die Kinder Dialoge sprechen und von Buchstabe zu Buchstabe durch das Alphabet führen. Welche **Protagonisten** führen durch das Alphabet und erzählen **Rätselsprüche oder Reime** (im Hörspiel sind es die Eulen, die uns durch das Alphabet führen)?
 - ii) Verteilen Sie die Rollen mit den Kindern und nehmen Sie gemeinsam **einzelne Episoden** zu den Buchstaben auf. Mit einem entsprechenden Programm* kann dazu auf verschiedenen Spuren aufgenommen werden. Auch Geräusche finden dann als Hintergrund der „Hörszene“ ihren Platz.
 - iii) Wenn die Kinder erst einmal mit dem Mikrofon und dem Erzählen spannende Erfahrungen gemacht haben, lassen sich auch noch ganz **neue Erzählungen in Form eines Hörspiels** aufnehmen. Dazu erfinden die Kinder Geschichten zu den einzelnen Tieren und erzählen diese mit Stimme und Geräuschen. Das neue Werk wird natürlich gemeinsam aufgenommen und später als CD gebrannt. Jetzt können die

Hörspielproduzenten ihre Werke immer wieder anhören.

- e. Hören Sie mit den Kindern aufmerksam die **Lieder** auf der CD. In der Gruppe wird besprochen, wovon sie handeln. Dann **malen** die Kinder dazu ein Bild und versuchen, so viel wie möglich von dem Gehörten aufzumalen. Die Bilder werden fotografiert und zu einer Bildershow aufbereitet. Benutzen Sie z. B. Power Point, Windows Movie Maker oder andere Programme oder Apps, mit denen sich Bilder und Ton verbinden lassen. Dann schauen, hören und singen alle beim gemeinsamen „**Musikkino**“.

*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.