

# 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!



## Die kleine Eule

von Jill Tomlinson

Verlag: JUMBO

ISBN: 978-3833733253

Preis: 10,99 Euro

Dieser Hörbogen entstand in Kooperation mit 



Ohrenspitzer ist ein Projekt der  
Stiftung Medienkompetenz  
Forum Südwest

Die Stiftung MKFS wird getragen von LFK, LMK und SWR





### Zum Inhalt

Das Hörbuch „Die kleine Eule“ erzählt von dem kleinen Eulenküken Platsch, welches Angst vor der Dunkelheit hat. Platsch wäre lieber ein Tagvogel und kein Nachtvogel. Seine Mutter schickt ihn zu verschiedenen Menschen und Tieren, die er nach der Dunkelheit fragen soll. So erlebt Platsch einige kleine Abenteuer, die ihm schließlich helfen sich seiner Angst zu stellen. Platsch wächst über sich selbst hinaus, überwindet seine eigenen Ängste und bekennt sich am Ende stolz dazu, ein Nachtvogel zu sein.

### Anmerkung zur Hörspielrezeption

Das Hörspiel ist leicht verständlich und in sechs kürzere Kapitel unterteilt. Auch die sechs Kapitel sind jeweils in 2-3 Tracks unterteilt. Durch die Sinnabschnitte, kann auch nach einer Unterbrechung der Geschichte weiterhin gefolgt werden. Die verschiedenen Figuren werden mit passenden unterschiedlichen Stimmlagen des Sprechers untermalt.

### Empfehlung

Das Hörspiel ist sowohl für Kinder im Kindergartenalter als auch für Grundschüler geeignet.

### Themen

Überwindung der eigenen Ängste, Neugier, Identitätsbildung, nachtaktive Tiere

### Zeitempfehlung

Spiellänge: 85 Minuten.

Es ist durchaus möglich, das Hörspiel in mehrere Einheiten aufzuteilen. Es empfiehlt sich ein Kapitel (etwa 15min) pro Unterrichtseinheit.

## Zum Inhalt der einzelnen Tracks:

### Track 01:

-Intro-

### Track 02-04: Dunkelheit ist aufregend (bis 11:05)

#### Track 02:

In diesem Track wird die kleine Eule Platsch vorgestellt. Es wird beschrieben, wie sie aussieht, wo sie lebt und dass sie Angst vor der Dunkelheit hat. Platschs Mutter redet fürsorglich auf sie ein.

#### Track 03:

Die kleine Eule Platsch lernt einen kleinen Jungen kennen, der die Dunkelheit aufregend findet. Der kleine Junge hält Platsch aufgrund ihrer missglückten Landung zunächst für einen Feuerwerkskörper. Der Junge ist begeistert von Feuerwerkskörpern. In der folgenden Nacht wird sein Vater ein Feuerwerk veranstalten. Platsch möchte es sich gerne anschauen, obwohl es in der Dunkelheit stattfindet. Er hofft, dass sich seine Mutter und sein Vater währenddessen beschützend neben ihn setzen.

#### Track 04:

Platsch und seine Eltern schauen sich in der Nacht begeistert das Feuerwerk von ihrem Baum auf der Wiese aus an.

### Track 05-08: Dunkelheit macht Spaß (11:28)

#### Track 05:

Platschs Vater lädt die kleine Eule mit zum Jagen ein, doch Platsch möchte nicht mit, da das Jagen im Dunkeln stattfindet. Platsch will lieber ein Tagvogel sein, der nachts, während der Dunkelheit, schläft und am Tage jagen geht.

#### Track 06:

Platsch sieht ein Feuer und hört Stimmen. Aus Neugier beschließt er, trotz Dunkelheit herauszufinden, was sich unten am Baum abspielt. Er lernt einen Pfadfinder kennen, der ein Lagerfeuer bewacht. Die kleine Eule wird zunächst für einen Rollmops gehalten, da sie während der Landung herum kullert. Der Pfadfinder erzählt Platsch, dass die Dunkelheit Spaß macht, da im Dunkeln tolle Spiele gespielt werden können. Er lädt ihn zum Singen am Lagerfeuer ein.

**Track 07:**

Platsch verbringt den Abend mit den Pfadfindern am Lagerfeuer und hat eine Menge Spaß. Er versteht die Aussage des Pfadfinders, dass die Dunkelheit Spaß macht. Platsch selbst fürchtet sich allerdings weiterhin vor der Dunkelheit.

**Track 08:**

-Musik-

**Track 09-12: Dunkelheit ist notwendig** (14:27)**Track 09:**

Obwohl es erst nachmittags ist, wird Platsch bereits wach. Er bemerkt die Eichhörnchen, die unter der Eulenfamilie leben. Sie jagen sich spielend gegenseitig den Baum auf und ab. Platsch kann es nicht lassen und erschreckt eines der Eichhörnchen, welches sich daraufhin in seinem Loch verkriecht. Platsch erfreut sich daran und weckt mit seinen Luftsprüngen seine Mutter. Diese befiehlt ihm, mehr über die Dunkelheit herauszufinden. Er soll das kleine Mädchen auf der Wiese fragen, was es von der Dunkelheit hält.

**Track 10:**

Das kleine Mädchen hält Platsch zunächst für einen flauschigen Ball, da er bei seiner Landung auf und ab prallt. Es glaubt ihm nicht, dass er eine Eule ist. Platsch entgegnet, dass sie auch kein richtiges Mädchen sei, da sie einen Pferdeschwanz trägt, obwohl Menschen eigentlich keine Schwänze haben. Platsch fragt nach, was sie über die Dunkelheit denkt. Das kleine Mädchen hält die Dunkelheit für notwendig, da der Nikolaus im Dunkeln kommt, um in den Socken der Kinder Süßigkeiten zu verstecken.

**Track 11:**

Da Platsch keine Socke besitzt, aber auch gern mit Süßigkeiten vom Nikolaus überrascht werden will, schenkt das kleine Mädchen der kleinen Eule eine ihrer Socken. Platsch freut sich riesig. Er nimmt sich vor am Abend vor, die Socke an einen Ast zu hängen, damit der Nikolaus sie füllen kann. Und obwohl die Dunkelheit für den Nikolaus notwendig ist, mag Platsch sie weiterhin nicht.

**Track 12:**

-Musik-

**Track 13-15: Dunkelheit ist faszinierend (15:07)****Track 13:**

Platsch hat Hunger, doch sein Vater will noch eine halbe Stunde schlafen, es ist schließlich noch hell. Auch Platschs Mutter ist noch müde und schlägt ihm vor, sich mit der Dame auf der Wiese zu unterhalten. Platsch glaubt aufgrund der schwarzen Stiefel und des roten Mantels, dass es sich um den Nikolaus handelt. Hastig fliegt er auf die Person zu und landet mit einer Bruchlandung vor dessen Füßen. Die Person hebt ihn vorsichtig auf.

**Track 14:**

Zunächst ein wenig traurig stellt Platsch fest, dass sich der Nikolaus nun doch als eine Dame entpuppt. Die Dame würde sich freuen, den kleinen Platsch in ihr Skizzenbuch zeichnen zu dürfen. Der kleine Platsch wird in die zweite Hälfte des Skizzenbuchs gezeichnet, da die Dame in diesem Teil die nachtaktiven Tiere festhält. Platsch ist zu verlegen, der Dame zu sagen, dass er lieber ein Tagvogel wäre. Die Dame zeigt Platsch weitere nachtaktive Tiere und erklärt ihm, weshalb der Dachs gestreift ist, dass Fledermäuse kopfüber ruhen und warum der Igel Stachel hat. Platsch versucht, sich wie eine Fledermaus kopfüber an einen Ast zu hängen oder sich wie ein Igel zusammenzurollen. Plötzlich erschreckt er, da er ein merkwürdiges Geräusch hört.

**Track 15:**

Das merkwürdige Geräusch kommt von einem Igel, der gerade über ein paar Blätter an den beiden vorbei kriecht. Die Dame erklärt ihm, dass ein Igel sich keine Mühe gibt, leise zu kriechen, da er sich durch seine Stachel sicher fühlt. Platsch wird hungrig und fliegt zurück nach Hause. Seiner Mutter erzählt er, dass die Dame die Dunkelheit faszinierend findet. Platsch mag die Dunkelheit allerdings immer noch nicht.

**Track 16-19: Dunkelheit ist herrlich (15:52)****Track 16:**

Beide Elternteile machen sich auf die Jagd. Aus Angst vor der Dunkelheit bleibt Platsch wie immer lieber zu Hause. Durch seine Eulenaugen und die vielen leuchtenden Sterne kann Platsch seine wegfliegenden Eltern noch weithin beobachten. Er denkt an die Aussage seiner Mutter, dass Dunkelheit nicht immer schwarz ist, und stimmt zu.

**Track 17:**

Allein Zuhause, hört Platsch eine Stimme. Aus Neugier fliegt er vom Baum hinab, um herauszufinden, wem die Stimme gehört. Er trifft auf einen Mann, der ihn zunächst für eine

Sternschnuppe hält. Der Mann versteht nicht, dass die kleine Eule die Dunkelheit nicht mag. Platsch darf durch sein Fernrohr zu den Sternen blicken, um davon überzeugt zu werden, wie herrlich die Dunkelheit ist. Der Mann erklärt ihm, dass der Polarstern immer im Norden ist, weshalb man ihn zur Orientierung nutzt. Plötzlich hören die beiden einen lauten Schrei. Es ist Platschs Vater, der sich Sorgen um seine kleine Eule macht. Der Mann wusste bislang nicht, von welchem Tier dieses Geräusch kommt. Nun konnte auch Platsch ihm was beibringen.

**Track 18:**

Platsch kehrt zum Baum zurück und erklärt seinen Eltern, was er über die Sterne gelernt hat. Er ist so begeistert davon, dass er sich nicht einmal erkundigt, was er gerade gegessen hat und auch nicht wie sonst nach weiterem Essen fragt. Viel lieber erzählt er immer und immer wieder vom Polarstern.

**Track 19:**

-Musik-

**Track 20-22: Dunkelheit ist wunderschön 15:05****Track 20:**

Platsch wacht erst am frühen Abend auf. Es ist schon dunkel, doch seine Eltern scheinen noch zu schlafen. Er gesteht sich das erste Mal ein, ein Nachtvogel und kein Tagvogel zu sein. Die Nacht findet er viel zu aufregend, um auf das Erwachen seiner Eltern zu warten, und so beschließt er, selbst die Nacht zu erkunden. Er fliegt los und landet das erste Mal wie eine richtige Eule. Am Boden entdeckt er einen großen schwarzen Kater im Gebüsch.

**Track 21:**

Der Kater hat Platsch während seiner Landung gleich als Eule erkannt. Die beiden unterhalten sich über die Nacht. Für den Kater ist die Dunkelheit wunderschön. Er möchte Platsch mit zum Jagen mitnehmen, um ihm die Schönheit der Nacht zu zeigen. Platsch fliegt zu seinen Eltern, um nach Erlaubnis zu fragen. Er darf den Kater begleiten. Seine Mutter glaubt, dass Platsch ein wenig durcheinander sei, da er ihr erzählt hatte, er gehe mit Orion, dem großen Jäger, auf die Jagd. Die Mutter weiß allerdings nicht, dass sich der Kater mit diesem Namen bei Platsch vorgestellt hat.

**Track 22:**

Der Kater nimmt Platsch mit in seine Dächerwelt und erzählt, was Platsch noch alles in der Nacht entdecken wird. Platsch sieht ein, dass die Nacht wunderschön ist. Wieder zuhause fragt ihn seine Mutter, wie er die Dunkelheit nun findet. Platsch fasst alles zusammen, was er über die Dunkelheit in Erfahrung bringen konnte: Der kleine Junge sagte, Dunkelheit sei aufregend, der Pfadfinder, dass die

Dunkelheit Spaß mache. Das kleine Mädchen hält die Dunkelheit für notwendig, die Dame findet sie faszinierend. Der Mann mit dem Fernrohr sagte, Dunkelheit sei herrlich und Orion, der schwarze Kater, findet die Dunkelheit wunderschön. Platsch entgegnet der Mutter, dass er die Dunkelheit einfach super findet. Endlich traut er sich, mit seinen Eltern zusammen auf die Jagd zu gehen. Seine Angst vor der Dunkelheit hat er überwunden.

**Track 23:**

- Outro -

## Spielideen für den Einstieg

**Einstiegsgespräch:** Ängste

**Durchführung:**

Vor dem Hörspiel werden die Kinder gefragt, welche Ängste sie haben. Dies kann durch verschiedene Methoden erfolgen. Beispielsweise können Zettel verteilt werden, auf das jedes Kind still schreibt oder malt, wovon es Angst hat. Die Zettel werden anschließend eingesammelt und vorgelesen. Die Ängste können auf ein Plakat gehängt werden, sodass während der Geschichte auf die Ängste der Kinder erneut eingegangen werden kann.

## Gespräch

**Zeitpunkt:** Vor dem Hörspiel/ oder vor den einzelnen Kapitel

**Durchführung:** Die Kinder werden entweder vor dem Hörspiel oder vor jedem Kapitel gefragt, was sich hinter den einzelnen Kapitelnamen verstecken könnte. Beispiel: Wieso ist Dunkelheit aufregend? Habt ihr schon einmal was Aufregendes in der Dunkelheit erlebt, was im Hellen weniger aufregend gewesen wäre? Was könnte Aufregendes in der Dunkelheit in der Geschichte passieren?

**Anmerkung:** Auch als Hausaufgabe zur Vorbereitung der nächsten Stunde möglich.

**Auswertung:** Es wird ein Bezug zur Geschichte hergestellt.

## Arbeitsaufträge/Methoden zum Hörspiel

### Die Ohren hören, die Hände malen...

**Zeitpunkt:** nach Track 2 oder am Ende

**Material:** Stifte und Papier

**Zeit:** 15 min

**Durchführung:**

Nach dem sich die Kinder Track 2 angehört haben, sollen sie das Gehörte in ein Bild umsetzen. Wie sieht die kleine Eule Platsch und dessen Umgebung aus?

**Anmerkung:** Alternativ können die Kinder auch am Ende des Hörspiels ihre Lieblingsszenen malen. Die gemalten Bilder können dann in der Reihenfolge des Ablaufs der Geschichte aufgehängt werden. Jedes Kind erklärt, weshalb diese Szene seine Lieblingsszene ist.

**Auswertung:** Die Kinder trainieren ihr Hörverstehen.

### Neugier gegen Ängste - Fühlkasten

**Zeitpunkt:** Nach Track 6 (Dunkelheit macht Spaß) oder zum Einstieg

**Material:** verschiedene Gegenstände, die ertastet werden sollen (Beispiele: Watte, verpackte Eiswürfel, nicht aufgeblasene/klein aufgeblasene Luftballons, Slime, Tannenzapfen, Schneckengehäuse, Eicheln, Fell, Kastanien, Federn); Schuhkarton/Fühlkasten

**Zeit:** je nach Anzahl der Gegenstände und Gruppengröße

**Vorbereitung:** Anfertigung eines Fühlkastens

**Durchführung:** Die Kinder werden im Stuhlkreis gefragt, was Neugier ist, ob sie Neugier schon einmal empfunden haben, etc. Es kann auch gefragt werden, warum sich Platsch trotz Dunkelheit getraut hat, vom Baum zu fliegen. In die Seite eines Schuhkartons wird ein Loch geschnitten, sodass gerade eine Hand durchpasst. Das Loch wird von innen oder außen mit einem Tuch abgedeckt. In den Schuhkarton werden verschiedene Gegenstände gelegt. Im Stuhlkreis wird ein Tisch mit dem Fühlkasten aufgestellt. Reihum darf jedes Kind einmal in den Fühlkasten greifen und sich leise wieder hinsetzen. Sobald jedes Kind den Gegenstand gefühlt hat, wird gefragt, um welchen Gegenstand es sich handelt. Wenn es keiner herausfindet, wird die Schachtel nochmals reihum gegeben. In dieser Runde darf jedes Kind gleich nach dem Ertasten einmal raten.



**Anmerkung:** Am Anfang werden sich einige Kinder scheuen, in den Kasten zu greifen, da sie nicht sehen, was sich darin befindet. Die Neugier steigt, umso schwierigere Gegenstände sich in dem Kasten befinden und umso mehr Kinder es nicht erraten können. Schließlich werden auch die Kinder, die sich zunächst nicht trauen, aus Neugier mitraten wollen.

**Auswertung:** Nach dem Spiel werden die Kinder gefragt, wie sich das angefühlt hat, nur zu fühlen. Wieso sie nur vorsichtig in den Karton griffen usw.. Ziel ist es, "Angst" zu thematisieren und auch, dass bestimmte Ängste durch Neugier oder Übung überwunden werden können. Dennoch sollte auch darüber gesprochen werden, warum es Ängste gibt, dass sie beschützend auf uns wirken und es daher auch normal und gut ist, dass jeder Angst vor etwas hat.

## Einmal ein Pfadfinder sein

**Zeitpunkt:** Nach dem Kapitel: Dunkelheit macht Spaß/Track 7

**Material:** dunkler Raum, mindestens eine Taschenlampe

**Zeit:** ca. 10 min, variabel

**Vorbereitung:** kleine Hindernisse für Versteckmöglichkeiten, Zielgerade (z.B. mit Kreppband)

**Durchführung:** In einem Raum werden ein Startpunkt und ein Ziel markiert. Eine ausgewählte Person steht mit einer Taschenlampe im Ziel. Der Raum wird abgedunkelt. Das Spiel wird ähnlich wie das bekannte Spiel „Ochs am Berg“ gespielt. Die Kinder müssen versuchen, an der Person im Ziel vorbei zu kommen, ohne dass sie von der Taschenlampe angeleuchtet werden. Die Person im Ziel sagt einen Abzählreim auf wie „Eins, zwei, drei vier...Ochs am Berg“. Bei dem Wort Berg schaltet es zielgerichtet die Taschenlampe an. Wer angeleuchtet wurde, muss erneut zur Startlinie. Wer es hinter das Ziel geschafft hat, wird der neue „Ochs“. Wenn die Möglichkeit besteht, können kleine Hindernisse zum Verstecken aufgestellt werden. Der Schwierigkeitsgrad und die Spannung kann erhöht werden, indem jedes Kind, welches es hinter die Zielgerade geschafft hat, eine weitere Taschenlampe erhält, um die übrigen Kinder zu entdecken. Eine weitere Variante besteht darin, dass sich die Kinder an der Hand in kleine Teams bilden und nur gewinnen, wenn alle Mitglieder ihres Teams hinter der Zielgerade angekommen sind, ohne angeleuchtet worden zu sein.

**Anmerkung:** Vor dem Spiel sollte geklärt werden, dass alle Kinder Lust haben im Dunkeln zu spielen; der Raum muss nicht völlig dunkel sein, wenn es ausreichend Versteckmöglichkeiten gibt.

**Auswertung:** Nach dem Spiel kann auf die Geschichte eingegangen werden, indem man die Kinder fragt, ob sie die Aussage des Pfadfinders, dass die Dunkelheit Spaß macht, verstehen und welche anderen Aktionen sie kennen, die im Dunkeln Spaß machen? (Beispiel: Kino, Nachtwanderung, andere Spiele, Laternenumzug, etc.) Womöglich wird dem einen oder anderen Kind die Angst vor Dunkelheit genommen.

## Wir bauen ein Vogelhäuschen

**Zeitpunkt:** nach dem Kapitel: Dunkelheit ist notwendig/Track 12/oder am Ende als Abschluss

**Material:** Nistkasten/Vogelhäuschen-Bausatz (ca.12 Euro)

**Vorbereitung:** Bausatz bestellen

**Durchführung:** Die Kinder werden gefragt, weshalb das Mädchen der kleinen Eule eine Socke schenkt und ob sie auch schon einmal jemanden etwas geschenkt haben oder etwas gemacht haben, was nicht aus Eigennutz geschah. Daraufhin kann sich ein Gespräch entwickeln mit weiteren Fragen darüber, wie es sich anfühlt, wenn man Gutes tut etc. Um wieder auf das Hörspiel zurückzukommen, wird gefragt, was einer Schleiereule sonst noch Gutes getan werden kann, außer einer Socke für den Nikolaus. In diesem Zusammenhang kann auch thematisiert werden, dass eine Eule oder ein Vogel es nicht einfach hat in einer Stadt mit wenigen Bäumen, einen ruhigen Unterschlupf zu finden. Vielleicht schlagen die Kinder ja von sich aus vor, ein Vogelhäuschen zu bauen ...

**Anmerkung:** In der Stadt eignet es sich, einen Nistkasten/Vogelhäuschen für Meisen zu bauen. In ländlicher Umgebung kann auch ein Nistkasten für die Schleiereule Platsch gebaut und auf einem Dachboden, Stall, Scheune oder Kirchturm angebracht werden. Im Internet gibt es genaue Bauanweisungen bzw. Bausätze zu bestellen. Bausätze für Meisen gibt es im Internet schon ca. ab 12 Euro, sie sind auch zum Bauen mit Kindern geeignet.

**Auswertung:** Die Kinder nähern sich der Natur und lernen, Tiere zu schützen, Verantwortung zu übernehmen und sich daran zu erfreuen, etwas ohne Zweck für sich selbst zu machen.

## Nachts im Wald...

**Zeitpunkt :**Nach dem Kapitel: Dunkelheit ist faszinierend / Track15

**Material:** Zeitschriften mit Bildern von nachtaktiven Tieren

**Zeit:** 30 – 40 min

**Vorbereitung:** Bilder von nachtaktiven Tieren bereitlegen

**Durchführung:** Als Einführung werden die Kinder gefragt, welche Tiere laut Geschichte nachtaktive sind und welche Tiere sie noch kennen, die nachts wach sind und am Tag schlafen. Nach ein paar Beispielen wird die Aufgabe gestellt, eine Bildercollage von nachtaktiven Tieren zu erstellen. Hierfür sollten Zeitschriften oder ausgedruckte Bilder bereitgelegt werden, aus denen die nachtaktiven Tiere herausgeschnitten werden. Wenn die Möglichkeit besteht, können die Kinder auch selbst im Internet recherchieren und sich die ausgesuchten Tiere ausdrucken, ausschneiden und als Collage zusammenfügen.

**Anmerkung:** Die Collagen können im Klassenzimmer aufgehängt werden.

**Auswertung:** Die Kinder lernen, welche Tiere nachtaktive sind.

## Tiergeräusche

**Material:** Kärtchen/Papierzettel

**Zeit:** je nach Gruppengröße 5-10 min

**Vorbereitung:** beschriftete Kärtchen

**Durchführung:** Für jedes Kind wird ein Kärtchen mit einem Tiergeräusch beschriftet. Entweder steht direkt das Geräusch auf dem Kärtchen (Bsp. Miau, Wuff, etc.) oder es steht nur der Name des Tieres auf dem Kärtchen. Jedes Tiergeräusch muss mindestens auf zwei Kärtchen geschrieben sein. Nachdem jedes Kind ein Kärtchen gezogen hat, verteilt sich die Gruppe im Raum. Nach einem Startsignal versucht jedes Kind, das Kind zu finden, welches das gleiche Geräusch macht wie es selbst. Das Spiel ist zu Ende, sobald sich alle Paare gefunden haben. Es können auch mehr als zwei Kärtchen mit dem gleichen Tiergeräusch beschriftet werden.

**Anmerkung:** Die verschiedenen Tierlaute können vor Beginn in der Gruppe gemeinsam abgeglichen werden. Um einen näheren Bezug zur Geschichte herzustellen, können auch nur Geräusche von Waldtieren ausgesucht werden. Mögliche Waldtiergeräusche: Wolf- ein Wolfsjaulen, Wildschwein – ein Grunzen, Uhu - Uhurufe, Kuckuck- Kuckuckrufe, Vögel – pfeifen,

## Das wandernde (Bilder-)Tagebuch

**Zeitpunkt:** Nach jedem Kapitel

**Material:** dünnes Skizzenbuch oder ähnliches

**Durchführung:** Es wird ein Hörspieltagebuch angelegt. Nach jedem Kapitel wird entweder die Geschichte der Szene in ein paar Sätzen aufgeschrieben oder gemalt. Dies kann von jedem Kind selbstständig gemacht werden, oder es wird ein gemeinsames wanderndes Tagebuch angelegt. Bei dieser "Wander"-Variante wird die Aufgabe, das jeweilige Tageskapitel zu malen oder nachzuerzählen, einem Kind als Hausaufgabe gegeben. In der nächsten Stunde bekommt das nächste Kind das Tagebuch mit nach Hause und malt oder beschreibt das Kapitel, das in dieser Stunde angehört wurde. Da das Hörspiel nur sechs Kapitel hat, kann es in einer größeren Gruppe zwei oder mehrere wandernde Tagebücher gleichzeitig geben. Die Tagebücher sollten dann vorher einer Gruppe zugeordnet werden.

**Anmerkung:** als Hausaufgabe möglich

**Auswertung:** Es entsteht ein gemeinsam entworfenes Tagebuch, das am Ende des Hörspiels angeschaut werden kann, um die Geschichte zu reflektieren. Das Gruppengefühl wird gestärkt. Bei mehreren Tagebüchern werden die verschiedenen Schwerpunkte des Gehörten ersichtlich.

## Spielideen und Methoden für den Ausstieg

### 1, 2 oder 3 – wer wird Superhörer/-in?

- Material:** Ein Rolle Krepp-Klebeband, 21 DIN-A4-Blätter
- Zeit:** ca. 15 Minuten
- Vorbereitung:** Die drei Antwortmöglichkeiten möglichst groß auf ein eigenes Blatt Papier schreiben. Mit Krepp-Klebeband drei Felder abkleben, in die jeweils alle Schüler der Gruppe hineinpassen.
- Durchführung:** Die Lehrkraft liest die Frage laut vor. Anschließend legt sie zu jedem Feld ein Blatt Papier, auf das eine der drei Antworten geschrieben ist. Beim Kommando „1, 2 oder 3“ dürfen die Schülerinnen und Schüler sich einem der Felder zuordnen. Nach dem Kommando „Letzte Chance vorbei“ erfolgt die Auswertung. Die Lehrkraft stellt sich zu dem Feld, hinter dem sich die richtige Antwort verbirgt.
- Anmerkung:** Bei älteren Schülerinnen und Schülern können die Quizbögen auch zum Ausfüllen verteilt werden.

## 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).

**Kopiervorlage: Wer wird Superhörer/-in?**

1. Was für eine Vogelart ist der kleine Platsch?

- a) ein Uhu
- b) eine Nachtigall
- c) eine Schleiereule

2. In welcher Himmelsrichtung steht der Polarstern?

- a) im Osten
- b) im Norden
- c) im Süden

3. Von wem bekommt Platsch eine Socke geschenkt?

- a) vom Nikolaus
- b) von einem Pfadfinder
- c) von einem kleinen Mädchen

4. Wer lebt unter der Eulen Familie im großen Baum?

- a) Eichhörnchen
- b) niemand
- c) ein Kuckuck

5. Um welche Tageszeit geht eine Schleiereule auf die Jagd?

- a) am Tag
- b) Tag und Nacht
- c) in der Nacht

6. Welches Tier ist nachtaktiv?

- a) das Eichhörnchen
- b) die Fledermaus
- c) die Krähe

Lösung beim Kopieren bitte abdecken: 1c, 2b, 3c, 4a, 5c, 6b

