

# 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!



## Kamfu mir helfen?

Barbara Schmidt / Barbara van den Speulhof /  
Kaia, Bendik und Trond Braenne u.a.

Oetinger audio 2013

ISBN-13: 978-3-8373-0670-5

PREIS: ca. 8,50 Euro



## Kamfu mir helfen? und andere Geschichten Hörbuch

Hörbogen von Sven Vosseler

Drei fantastische Geschichten für kleine Hörer! Was machen, wenn man sich beim Stolpern den Rüssel verbiegt? Der Elefant sucht Hilfe bei anderen Rüsseltieren. Ameisenbär und Schwein können ihm nicht aus der Patsche helfen. Doch die kleine Fliege bringt ihn zum Niesen, was ihn schließlich heilt. In einer weiteren Geschichte hören wir vom Ginpuin, einem jungen Pinguin, der aufgrund seines Sprachfehlers so sehr anders ist. Der Pinguin vertauscht amüsan die Buchstaben und den Sinn der Worte. So fährt er anstatt mit dem Schiff eben mit einem „Ffisch“ übers Meer und spricht von „Scheisollen“ anstatt von Eisschollen. Weil er wegen seines Sprachfehlers verlacht wird, zieht er in die weite Welt und sucht sein Glück, das er am Ende jedoch wieder in der Heimat findet. Die dritte Geschichte handelt von einem lustigen Missverständnis rund um ein kleines Stöckchen, das die Elster für ihren Nestbau verwenden wollte. Doch das Huhn, das Schwein, das Pferd und das Kaninchen können es ebenso gut gebrauchen. Ohne davon zu wissen beklauen die Tiere sich gegenseitig. Das führt dazu, dass sich alle auf die Suche nach einem nicht existenten Dieb machen, bis die ganze Sache auffliegt.



Drei spaßige Tiergeschichten...

Drei geniale Geschichten voll von Komik und Sprachwitz. Mithilfe der tollen Sprecher Cathlen Gawlich, Stefan Kaminski und Joachim Kaps wurden hier drei wunderbare Bilderbücher in herrlich amüsante, bunt inszenierte Lesungen verwandelt. „Kamfu mir helfen?“ ist von Barbara Schmidt in liebevollen Reimen verfasst und besticht mit seiner Sprache. Barbara van den Speulhofs „Ginpuin“ erfreut mit seiner Wortverdreherei. So wird der Pinguin mit Sprachfehler in einer feinsinnigen Geschichte zum geliebten Protagonisten. Kaia Bendik und Trond Braenne erzählen uns von tierischen Freunden und von einem Stöckchen, um das sich eine tierisch komische Verwechslungsgeschichte entwickelt. Mit passender Musik, lebhaften Atmos und ausdrucksstarken Sprechern sind die drei kindgerechten Hörschmankerl eine wahrhafte Empfehlung! **Ab 3.** (Vosseler)

## Anmerkungen zu den Hörgeschichten

Die drei Geschichten, die wir auf diesem Tonträger vorfinden, laden kleine Hörer zum Nachdenken und Lachen ein und knüpfen an ihr kindgerechtes Erleben an. Dabei bieten sie uns viele Gelegenheiten, um die Ohren für Sprachelemente zu spitzen und kleine Spiele rund um die Sprache zu entwickeln. So können wir dieses Hörangebot als wahren Sprachförderspaß nutzen, selbst reimen oder Worte verdrehen. Am Ende können die Kinder ihre eigenen Ideen nutzen, um eigene Geschichten und Hörspiele zu gestalten.

## Auseinandersetzung mit den Inhalten

### 1. Hören in Etappen

Die vorliegenden Hörgeschichten können mit Kindern im Kindergartenalter durchaus schon an einem Stück durchgehört werden. Es kann jedoch sinnvoll sein, an bestimmten Stellen zu unterbrechen und ein paar Fragen oder Aufgaben zum Verständnis zu stellen und zur Auseinandersetzung mit den Inhalten anzuregen. Ideen dazu finden sie direkt zu der jeweiligen Hörgeschichte.

Folgende Geschichten sind auf der CD:

**Track 1:** Kamfu mir helfen? 05:53

**Track 2:** Ginpuin 10:05

**Track 3:** Die sind doch alle doof! 08:57

### 2. Kamfu mir helfen? - Rund um Rüssel und Reime

- a.** Bereiten Sie die Kinder auf die folgende Geschichte vor: **Wer kennt Elefanten?** Und wer weiß, wie diese aussehen?
  - i) Die Kinder malen einen Elefanten.
  - ii) Was ist das Besondere an einem Elefanten? Was fällt den Kindern alles ein?
  - iii) Wozu hat der Elefant einen Rüssel? Sprechen Sie mit den Kindern über den Rüssel und sammeln Sie die Ideen, die die Kinder dazu haben.
- b.** Spielen Sie mit den Kindern ein **Rüsselspiel**. Dazu verwenden wir Strohhalme als Rüssel. Mit den Strohhalmen lassen sich Dinge ansaugen, wegpusten und Wasser „transportieren“. Die Kinder spielen nun Elefant und erledigen kleine Aufgaben:

- i) Stellen sie zwei Schalen nebeneinander, eine mit Papierschnipseln, und eine leere Schale. Die Kinder saugen die Schnipsel mit dem Strohhalm an und bewegen sie mit Ansaugtechnik in das leere Gefäß (dazu kann man auch die Zeit stoppen und schauen, wer der schnellste „Elefant“ ist).
  - ii) Legen Sie einen Wattebausch auf einen Tisch. Es werden ein Anfangs- und ein Zielort festgelegt. Die Elefanten müssen den Wattebausch nun mit dem Luftstrom aus dem Strohhalm bis zum Ziel pusten. Auch hier kann man die Zeit stoppen oder auf zwei „Tore“ spielen und zwei Elefanten treten gegeneinander an.
  - iii) Bereiten Sie ein Pflänzchen vor und stellen ein Gefäß mit Wasser daneben. Nun sollen die Elefanten mithilfe ihres „Strohalmrüssels“ die Pflanze gießen. Sie nehmen das Wasser aus dem Gefäß auf und spritzen es über das Pflänzchen - fast so wie echte Elefanten.
- c.** Bevor wir gemeinsam lauschen: Kennen die Kinder noch **andere Tiere mit Rüssel?**
- d. Stopp bei 1:40**
- i) Was ist dem Elefant passiert?
  - ii) Haben die Kinder eine Idee, wie man ihm helfen könnte?
  - iii) Welche Tiere haben denn noch einen Rüssel so wie er? Wen wird er also fragen?
- e. Nachdem wir die Geschichte gemeinsam gehört haben:**
- i) Wie hat den Kindern die Geschichte gefallen?
  - ii) Wie wollten die anderen Rüsseltiere dem Elefanten helfen? Die Kinder erzählen mit eigenen Worten.
  - iii) Gemeinsam recherchieren alle nach den Rüsseltieren. Wozu benutzen Ameisenbär, Schwein und Fliege ihren Rüssel? Finden wir noch weitere Rüsseltiere?
  - iv) Die Kinder gestalten eine Ausstellung zu Rüsseln und benutzen dazu Bildmaterial.
- f.** Ist den Kindern aufgefallen, dass die Geschichte in **Reimen** erzählt wurde? Wissen alle, was ein Reim ist?
- i) Jedes Kind versucht sich an einem ganz einfachen Reimpaar. Was für Reime fallen uns ein? (Turm und Wurm, Schuh und Kuh, Berg und Zwerg)
  - ii) Die Kinder experimentieren mit Reimideen und halten die einzelnen Worte bildhaft auf einem Stück Karton fest. Jedes Reimwort wird so auf einer Karte/Karton visualisiert. Haben die Kinder einige Ideen festgehalten und eine Sammlung angefertigt, lässt sich mit den Reimkarten das klassische „**Paare-finden**“ spielen. Die Reimkarten werden verdeckt ausgelegt. Wer an der Reihe ist, dreht eine Karte um und sucht das Reimpaar.
  - iii) Haben die Kinder erst einmal begonnen Reime zu finden, können sie dies fortführen, Reime sammeln und ausstellen. Die auf Karton gemalten Bilder zu den Reimwörtern werden in „**Reimfamilien**“ gesammelt und ausgestellt. Dazu kleben wir die Reimfamilien geordnet auf Plakate (Die Familie „Urm“: Turm, Wurm, Sturm oder die Familie „Aus“: Maus, Haus, Laus).

- iv) „**Es geht ein Reim herum im Kreis, ganz leis**“: Im Kreis versuchen wir, einen Reim herumgehen zu lassen. Wir sind dazu alle ganz leise und horchen gut auf den Reim. Am Beginn wird ein Wort (vorzugsweise eine Tätigkeit) genannt. Rundherum gibt jedes Kind den Reim in neuer Form weiter. Kind 1 zu Kind 2: „Es geht ein Reim herum im Kreis, ganz leis“: „Ich gebe Dir fließen“, Kind 2 zu Kind 3: „Ich nehme fließen und gebe Dir gießen“, Kind 3 zu Kind 4: „Ich nehme gießen und gebe Dir schießen“ ... Gehen die Ideen aus, dürfen gerne Fantasieworte verwendet werden: Kind 4 zu Kind 5: „Ich nehme schießen und gebe Dir bießen“ ... Dadurch entstehen auch Diskussionen zu Worten und deren Bedeutung (vielleicht muss einfach eine erfunden werden). Dieses Spiel soll vor allem Spaß machen!
- v) Kennen wir noch andere Geschichten mit Reimen? Suchen Sie gemeinsam z. B. andere Bücher oder Lieder mit Reimen.

**g. Das „Kamfu mir helfen?“- Theaterspiel im Kreis:** Wir hören die Reimsätze aus dem Hörspiel heraus. Wie fragt der Elefant nach Hilfe und wie antworten die anderen Tiere?

- i) Wir denken uns für den Elefanten eine Bewegung oder körperliche Darstellungsform aus (Elefant z. B. linke Hand zur Nase und rechter Arm als Rüssel über die Armbeuge des linken Arms).
- ii) Jetzt geht der Elefant im Kreis herum und sucht Hilfe. Ein Kind ist der Elefant und setzt sich vor ein anderes Kind (spielt dabei den Elefanten mit der entsprechenden Darstellungsform). Dieses Kind schaut den Rüssel an und fragt: „Was hast denn Du gemacht?“ Der Elefant antwortet: „Ich bin gestolpert, hingeflogen und hab den Rüssel mir verbogen. Nun komme ich zu Dir, kamfu vielleicht helfen mir?“
- iii) Die befragten Kinder denken sich eine Heilmethode aus, und setzen diese mit dem Elefanten spielerisch um. Dann wechseln die Rollen und es geht weiter.

### **3. Ginpuin – Track 2 Anderssein und Spaß an Sprache**

- a.** Die Insel der **Pinguine**. Wo leben eigentlich Pinguine? Und wie sehen sie aus? Gibt es verschiedene Pinguine? Recherchieren Sie gemeinsam. Unsere Pinguine wohnen am anderen Ende der Welt. Wo könnte das wohl sein?
- b. Stopp bei 3:18** – Was haben wir alles gehört?
- i) Von welchen Tieren handelt die Geschichte und wo leben diese?
- ii) Was machen denn diese Pinguine am liebsten?
- iii) Was ist denn mit dem einen Pinguin los? Was ist an dem anders?
- iv) Haben die Kinder schon feststellen können, was er beim Sprechen anders macht? Sammeln wir, was dieser kleine Pinguin alles gesagt hat.

- c. Stopp bei 4:20** – Was fühlt der **Ginpuin**? **Diskutieren** Sie mit den Kindern.
- Warum macht sich der Ginpuin auf eine Reise?
  - Verstehen die Kinder, warum der Ginpuin traurig ist?
  - Kann Anderssein traurig machen? Wie fühlt sich der Ginpuin?
  - Haben die Kinder auch Erfahrungen mit dem Anderssein gemacht?
  - Wie ist das mit dem Lachen? Kann lachen auch jemanden traurig machen? Gibt es unterschiedliches Lachen (mitlachen, anlachen, auslachen etc.)?
  - Wie fühlt sich das an, wenn man ausgelacht wird? Die Kinder erzählen von eigenen Erfahrungen.
- d. Stopp bei 6:47** – Ginpuins **Reise**.
- Wen hat der Pinguin bisher auf seiner Reise kennengelernt? (Albatros, Otto, Schafe)
  - Wo fühlt er sich besonders wohl?
  - Wissen alle, was ein Albatros ist? Die Kinder recherchieren gemeinsam nach einem Albatros. Wie sieht er aus? Am besten sammeln wir alle Tiere, die in der Geschichte vorkommen und machen eine Collage mit den Bildern, die wir dazu gefunden haben.
  - Durch welches Missverständnis gelangt denn der Ginpuin auf das Schiff?
- e.** Gemeinsam hören wir die Geschichte und **sammeln sämtliche Worte**, die der Ginpuin verdreht hat. Die Kinder werden zu **Hördetektiven** und horchen alle „Verdreher“ heraus. Welcher Wortverdrehler gefällt den Kindern am besten?
- f.** Warum wollte der Ginpuin eigentlich wieder zurück? Kennen die Kinder so ein **Gefühl** (Heimweh)? Vermissen sie manchmal Freunde oder Familie?
- g.** Was meinen die Kinder zum Ausgang der Geschichte? Kann Anderssein etwas Schönes sein, das alle erfreut?
- h. Genau gehorcht?** Was hat der Ginpuin am Ende wieder alles verdreht, als er die Geschichten von seiner Reise erzählt? (auf einem Fisch übers Meer fahren, Pumkel mit Stummigiefeln, Schiffe essen usw.)
- i.** Mit Ginpuins Beispielen machen wir uns das System seiner Verdreher deutlich und suchen selbst neue Wortverdreher (entweder werden Anlaute zwischen zwei Worten oder Silben vertauscht oder das Wort umgekehrt). Die Kinder sollen dann **selbst eine kleine Geschichte erzählen**: Was habe ich gestern erlebt? Die Kinder erzählen kurz und versuchen dann, Worte zu verdrehen. Die anderen können dabei helfen (z. B. ich war gestern im Ginderkarten und habe Gudeln negessen. Pama und Mapa oder Amam und Apap sind mit mir in den Goo zegangen oder in den Ooz gegangen usw.). Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Hauptsache, schön verdrehen!
- j.** Geben Sie den Kindern eine **neue Ginpuin Reise** vor, die bereits alle Wortverdreher beinhaltet. Die Kinder müssen nun **horchen und herausfinden**, um was es dabei ging. Wen hat er kennengelernt und wohin ging die Reise etc.?  
Ginpuin: „Ich bin mit dem *Fisch* übers *meite Weer* gefahren und habe dabei den *Leesöwen*

getroffen. Der *Tapikän* steuerte das *Fisch* zu einem *lernen Fand*. Dort traf ich auf ein *tringendes Spier...das Gängkuru*. Gemeinsam mit dem *Gängkuru* besuchte ich den *Boalakär*, der uns zu einer *Nimolade* eingeladen hatte. Wir hatten *siel Vpaß* und wurden *fute Greunde*.“

- k.** Was wäre, wenn der Koalabär den Ginpuin nach Asien zu seinem Onkel dem Pandabären einlädt. Die **Kinder können selbst die Worte verdrehen**. Ginpuin: „An einem schönen Morgen (mönen Schorgen) kam ich mit dem Schiff (Fisch) in Asien an. Der Pandabär (Bandapär) begrüßte (gebrüßte) mich und stellte mich der Familie Orang-Utan vor (Urang-Otan). Auf meinem Rückweg (Wückreg) durch den Dschungel wurde ich fast von einem Tiger (giter) aufgefressen. In letzter Sekunde (setzter Lekunde) konnte ich mich auf einen Baum (Maub) retten.“
- l.** Mit **Ginpuin-Reise-Geschichten** die Welt und Tierwelt kennenlernen. Wenn die **Kinder** schon richtige Wortverdrehen-Profis sind, **erfinden** sie einfach **neue Reisen für den Ginpuin**. Vielleicht eine Reise nach Südamerika oder Afrika. Vielleicht trifft er dann auf eine Schlapperklänge oder eine Piesenrython. Vielleicht ein Drokokil, Hasnorn oder den lustigen Gapapei.
- i) Die Kinder können **Postkarten** entwickeln, die der Ginpuin in seiner Sprache an die Freunde in der Heimat schreibt. Entweder können die Kinder schon etwas schreiben oder diktieren der Erzieherin. So kann jedes Kind ein kleines Erlebnis in Ginpuinsprache festhalten.
  - ii) Die Kinder können gemeinsam Reisegeschichten erfinden und als **Bilderbuch** festhalten. Sind erst einmal tolle Reiseberichte entstanden, können diese auch noch vertont werden (siehe 5.d.)

Zuletzt können wir gemeinsam auch nach **anderen Geschichten** Ausschau halten und diese **in Ginpuinsprache** verwandeln.

#### **4. Die sind doch alle doof! – Track 3**

- a. Das Hören vorbereiten.** Erklären Sie vorab, von wem die Geschichte handelt. Ein paar tierische Freunde, die auf einem Bauernhof leben. Die Geschichte beginnt mit einer Elster. Wissen alle, was eine Elster ist? Sammeln Sie mit den Kindern Ideen und erklären Sie gegebenenfalls: „Die Elster ist ein Vogel und die bauen ihre Nester auf dem Baum. Unsere Elster hat dazu auch ein kleines Stöckchen verwendet, und von dem handelt die Geschichte...“ Bringen Sie ein kleines Stöckchen bzw. Ästchen mit in die Gruppe. Legen Sie es in die Mitte. Es ist der Tatgegenstand unserer Hörgeschichte. Jetzt Ohren spitzen und genau aufpassen.
- b.** Was ist in der Geschichte passiert? **Genau lauschen und nacherzählen!** Lassen Sie die Kinder erzählen. Gab es denn nun wirklich einen Dieb? Gemeinsam sollen Sie versuchen, sich zu erinnern, was nacheinander mit dem Stöckchen passiert ist. Die Kinder sollen dazu die Geschichte nachspielen und das mitgebrachte

Stöckchen aufheben und ablegen; (die Elster legt ab, es kommt das Pferd und nimmt das Stöckchen auf, legt es aber vor dem Stall ab usw.). Wenn wir uns an eine neue Situation erinnern, wird das Stöckchen aufgehoben und wieder abgelegt, wie in der Geschichte. Bekommen die Kinder alles zusammen?

- c. Welche Bedeutung hat das Stöckchen für das jeweilige Tier? Sammeln wir die verschiedenen Bezeichnungen (vom besten Nestbaustöckchen über die Sitzstange bis zum Verriegelstöckchen).
- d. Die Kinder können dies als **Kreisspiel** entwickeln und in die Rolle der Tiere schlüpfen. Dazu müssen wir uns daran erinnern, für was die Tiere das Stöckchen verwenden wollen. Für jeden hat es eine andere Bedeutung. Das erste Kind spielt also die Elster und benennt das Stöckchen nach seiner Bedeutung (das beste Nestbaustöckchen). Es legt es vor sich ab. Das nächste Kind spielt das Huhn und nimmt das Stöckchen als neue Sitzstange auf.
- e. Was hat den Kindern an der Geschichte am besten gefallen? Was war denn das komische an dieser Geschichte?  
Die Kinder malen die Freunde, wie sie sich wieder vertragen mit Wachsmalstiften auf ein großes Papier. Dazu suchen sie jedem Tier ein passendes Stöckchen (am besten ab in die Natur dazu). Diese kleben wir zum passenden Tier auf das große **Kunstwerk**.

## Auseinandersetzung mit gestalterischen Elementen

### 5. Geräusche, Stimmen und Hörspiel

- a. Hören Sie mit den Kindern noch einmal genau nach. Was für **Geräusche** waren in den Geschichten zu hören? Es handelt sich hier um eine inszenierte Lesung. Mit Musik und Geräuschen werden die vorgetragene Texte untermalt und somit Atmosphäre erzeugt. Wie viele Geräusche können die Kinder in einer der Hörgeschichten erlauschen?
- b. Wie wurden die Geschichten vorgetragen? War da nur ein **Sprecher** oder waren es verschiedene? In der Tat ist hier jeweils ein vortrefflicher Sprecher am Werk. Können die Kinder auch in solche schauspielerischen Rollen schlüpfen? Suchen Sie mit den Kindern dazu die verschiedenen Rollen aus der verwendeten Hörgeschichte und besprechen Sie gemeinsam deren „Charakter“. Wie müssen wir sprechen, um denselben Charakter zu imitieren?
- 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 dem Charakter passt. Lassen Sie die Kinder erst die Sprechen mit Mikrofon ausprobieren. Danach folgt das bewusste „**Stimme-Verstellen**“.
- d. Haben die Kinder erst mal mit einem Mikrofon Bekanntschaft gemacht, lassen sich tolle Hörspiele selbst erstellen. Die Kinder überlegen sich eine eigene Geschichte, und vertonen



diese. Denken Sie dabei an verstellte Stimmen, mit denen die Kinder Dialoge sprechen.

- i) Eine Geschichte zur Fliege (in „Kamfu mir helfen?“), die nun auch Hilfe für ihren Rüssel benötigt. Wen könnte sie aufsuchen, um gesund zu werden. Und welche Heilmethoden werden ihr dabei vorgeschlagen „Kamzzzzzt Du mir helfen?“
- ii) Eine neue Reisegeschichte vom Ginpuin. Und natürlich mit vielen schönen Wortverdrehern.
- iii) Erfinden sie mit den Kindern eine brandneue Geschichte von der Elster, dem Huhn, dem Pferd, dem Schwein und dem Kaninchen. Was könnte den Freunden an einem anderen Tag passieren?

\*Hörspiele lassen sich mit einer Audioediting-Software, 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 3 und 14 Jahren mit interessanten Hörspielen, aktiver Hörspielgestaltung und der Bedeutung des aktiven 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. Für diese kontinuierliche, wegweisende Arbeit erhielt die Stiftung MKFS im November 2013 für Ohrenspitzer den Dieter-Baacke-Preis der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK). Weitere Informationen unter [www.ohrenspitzer.de](http://www.ohrenspitzer.de).