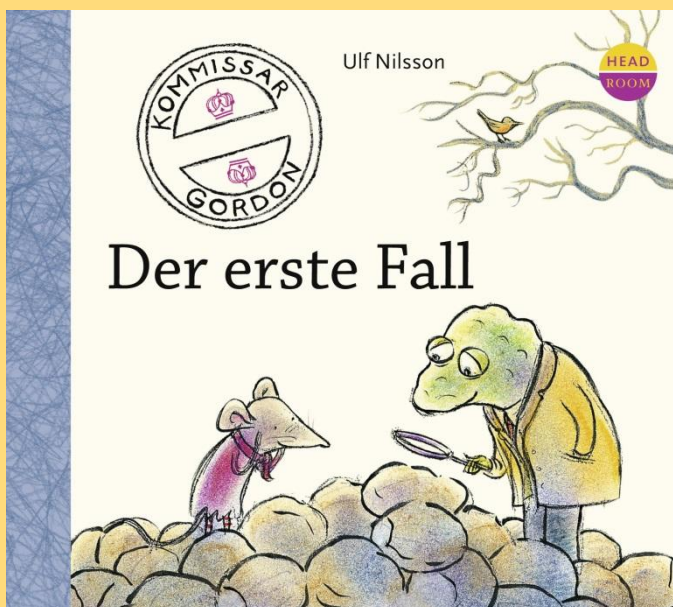


Ohrenspitzer

- ... 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!



Kommissar Gordon – Der erste Fall

Ulf Nilsson

headroom 2015

ISBN-13: 978-3-942175-46

Preis: 12,90 Euro

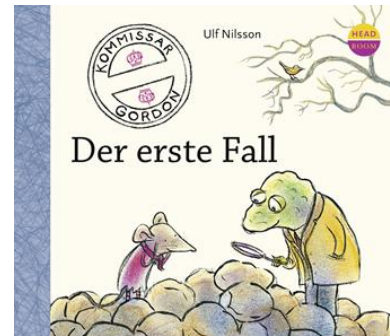


Kommissar Gordon – Der erste Fall

Hörbuch von Ulf Nilsson

Hörbogen von Sven Vosseler

Im tief verschneiten Wald steht ein kleines Haus - die Polizeistation, in der Kommissar Gordon seinen polizeilichen Tätigkeiten nachgeht. Die in die Jahre gekommene Kröte liebt Tee, Kekse, Muffins und Johannisbeermarmelade. Der ausgebuffte Krötenkommissar lässt es gerne ruhig angehen und löst seine Fälle mithilfe schlaues Kombinierens. Als ihn das Eichhörnchen aufsucht und aufgeregt über gestohlene Nüsse klagt, ist der Kommissar gefordert und legt los, um wieder Ordnung im Wald herzustellen. Der scharfsinnige Gordon ist jedoch nicht mehr der Flinkste und so trifft es sich gut, dass sich ihm eine gewiefte kleine Assistentin anschließt. Die Maus Buffy erweist sich schon bald als große Hilfe. Die beiden locken die Diebe, nach ausgiebigen Ermittlungsarbeiten in eine Falle und schaffen es sogar, dass die Übeltäter sich selbst einsperren.



Kommissar Gordon - eine Kröte

Ein brillanter Krimi für kleine Hörer, der den „großen Vorbildern“ in nichts nachsteht. Gebannt lauscht man dem schlaues Kombinieren und kann wunderbar miträtseln. Mit viel Cleverness und ganz ohne Gewalt begeben sich Kröte und Maus an den Tatort, auf Motivsuche, an die Ermittlungsarbeit und auf Spurensuche. Gordon lehnt den Einsatz von Feuerwaffen kategorisch ab. So darf man von einem vorbildhaften detektivischen Vorgehen sprechen. Autor Ulf Nilsson gelingt es, charakterstarke Protagonisten in Szene zu setzen. Er erschafft dabei ein glanzvolles Polizeiduo, dass in diesem ersten Fall in aller Ruhe die „kriminalistische Nuss“ knackt. Schlaue Sprüche und der hohe Unterhaltungswert lassen auch große Hörer aufhorchen. Dazu wurde diese inszenierte Lesung mit herausragenden Stimmen versehen. Ulrich Noethen erzählt vom Tatort im Wald, und der kauzige Kommissar konnte mit Udo Kroschwald nicht treffender besetzt werden. Als bestohlenes Eichhörnchen glänzt Jens Wawrczeck, als Buffy Lotta Doll und als Diebe sind Florian Seigerschmidt und Martin Bross zu hören. Der Schwede Ulf Nilsson konnte bereits mit anderen Werken glänzen und ist mit Preisen bereits hoch dekoriert. Auch Kommissar Gordons erster Fall ist ein bemerkenswertes Werk, der Hörer hofft auf viele weitere Fälle mehr. Eine höchst empfehlenswerte Hörspielproduktion. **Ab 6.** (Vosseler)

Anmerkungen zu den Hörgeschichten

Der Wald ist Kommissar Gordons Polizeirevier. Im verschneiten Idyll gilt es in dieser Geschichte einen Großdieb zu fangen, der eine enorme Anzahl an Nüssen gestohlen hat. Am Tatort sind viele Spuren auszuwerten und der Kommissar liebt es, Fakten und Motive zu sammeln. Mit diesen lassen sich die Ermittlungen vorantreiben. Die kleinen Hörer nehmen Teil an der Arbeit eines Kriminalkommissars. Wie die kleine Assistentin Buffy können die Kinder dabei an der Seite des abgebrühten Gordon auf Diebesjagd gehen. Dabei lassen sich selbst Ermittlungsarbeiten tätigen und Überlegungen zu den Waldbewohnern anstellen, die als mögliche Diebe in Betracht kommen können. Spuren, Motive und das Wissen über die Tiere im Wald führen zur Aufklärung. Im vorliegenden Hörbogen machen die Kinder Erfahrungen zu kriminalistischen Tätigkeiten, sammeln Wissen zu Waldtieren und probieren sich mit Sprache und Schrift aus. Gekonntes Hören steht dabei an erster Stelle. Und wer einmal so richtig in der Krimiwelt angekommen ist, der erfindet selbst einen Fall und gestaltet dann auch ein eigenes Kriminal- Hörspiel. Das Hörspiel eignet sich für Kinder im Grundschulalter.

Auseinandersetzung mit den Inhalten

1. Hören in Etappen

Das vorliegende Hörspiel kann nach Belieben in Etappen gehört werden. Es bietet sich das Aufteilen nach Kapiteln an. Nach jedem Kapitel können Verständnisfragen gestellt oder bestimmte Aktionen durchgeführt werden, die im Hörbogen angeführt werden. Möchte man in größeren Hörblöcken hören, bietet sich die Aufteilung wie unten vorgeschlagen an und man merkt sich Aktionen aus dem Hörbogen vor. Vor jedem weiteren Hören fassen die Kinder das bisherige Geschehen zusammen. Vorzugsweise behandelt man vorab erst einmal das **Thema Polizei** und bespricht, was ein Kommissar oder ein Detektiv überhaupt an Aufgaben hat. Mögliche Aufteilung in größeren Höretappen:

Track 1: Vorgespräch (Thema Polizei und Kommissar) - der Fall um die gestohlenen Nüsse (siehe 2.)

Track 2-4: Die neue Polizeiassistentin (siehe 3.-5.)

Track 5-7: Ermittlungsarbeiten (siehe 6.-8.)

Track 8-9: Eine Falle und ein Dieb (siehe 9.-10.)

Track 10-12: Die Diebe werden gefasst (siehe 11.-13.)

2. Nüsse gestohlen. Alle verdächtig. (1)

- a. Vor dem Hören.** Die Kinder visualisieren ihre Ideen zum **Thema Polizei** und überlegen sich, was ein Kriminalkommissar zu tun hat. (z. B. auf einem Plakat oder auch als Aufsatz):
- Was macht die Polizei?
 - Was ist ein Kommissar (Vielleicht wissen die Kinder auch etwas über Detektive)?
 - Wie löst ein Kommissar seine Fälle? (Lassen sie die Kinder überlegen, wonach ein Kommissar sucht, wie er seine Fälle löst und was er für seine Arbeit benötigt etc.)
- b.** Erzählen Sie den Kindern, wo uns die Geschichte hinführt – in den Wald, wo die Tiere wohnen – und lenken Sie die Aufmerksamkeit der Kinder auf den Kommissar, von dem in dieser Geschichte die Rede ist. Gerne können sie die Kinder vorab zu **Hördetektiven** erklären. Dazu müssen die Kinder genau hinhören, um bestimmte Aufgaben zu lösen.
- Die Kinder hören heraus, was es über den **Kommissar** zu berichten gibt.
 - Um was für einen **Fall** handelt es sich?
 - Bringen Sie ein paar **Gegenstände aus dem Hörspiel** mit, die sie vorab den Kindern vorstellen, z. B. eine Keksdose, einen Stempel und Haselnüsse. Die Kinder melden sich während des Hörspiels, wenn die Gegenstände zum ersten Mal erwähnt werden. Klären sie dann, in welchem Zusammenhang diese aufgetaucht sind.
- c.** Wenn Sie in Etappen hören: Lassen Sie die Kinder das Gehörte **nacherzählen**. Dabei werden zu Beginn offene Fragen oder die mitgebrachten Gegenstände einbezogen. Die Kinder beschreiben also jetzt, wer der Kommissar ist und welcher Fall ihm zugetragen wird.
- d.** Das Eichhörnchen verdreht vor lauter Aufregung die Anlaute von Wörtern. Die Kinder hören und sprechen die **Wortverdreher** nach. Wenn sie das Prinzip verstehen, machen die Kinder selbst Wortverdreher, im Stil des Eichhörnchens.
- e.** Die Kinder hören ganz genau hin und machen einen **Plan von der Polizeiwache**. Wie wurde sie beschrieben? Die Kinder malen einen Plan (Ansicht von oben) auf ein Plakat und malen alles auf, was im Hörspiel beschrieben wurde.
- f.** Die Kinder **malen den Kommissar**, so wie sie sich die Kröte vorstellen.
- g.** Die **Hördetektive schreiben die wichtigen Informationen zum Fall auf**. Was hat sich Gordon notiert? Kinder, die noch nicht schreiben können, gestalten grafische Detektivnotizen, um ihre Informationen festzuhalten („Literacy-Erfahrungen“ anregen). Überlegen Sie sich gemeinsam, wie ihre Notizen gestaltet werden können, damit sie als Erinnerungshilfe dienen. Die Kinder legen sich dazu ein **Protokollheft** an, in das die wichtigsten Notizen notiert werden – gerne können sich die Kinder selbst ihr „Heft“ gestalten.

3. Bewachung des Loches. Es passiert nichts? Doch! (2)

- a. Besprechen Sie mit den Kindern, was ein **Tatort** ist.
- b. Die Hördetektive lauschen genau nach den Spuren, die Kommissar Gordon am Tatort vorfindet. Auf welche Spuren wurde der Kommissar aufmerksam? Die **Kinder sammeln die Spuren** erst in ihren Protokollheften, dann gemeinsam auf einem Plakat und vergleichen. Wieso gibt es keine „Fuss“-Spur vom Dieb selbst?
- c. Die **Hördetektive diskutieren den Fall**:
 - i) Was spricht dafür, dass das Eichhörnchen die Wahrheit sagt?
 - ii) Warum geht Gordon von einem Großdieb aus?
 - iii) Was hat sich Kommissar Gordon notiert, als er den Tatort bewacht?
- d. Was schmeckt Gordon besonders gut? Gerne lassen sich vorab **Muffins** präparieren oder gemeinsam welche backen. Diese werden dann gemütlich mit Tee verzehrt. So wie es Gordon gerne getan hätte.
- e. Welches Missgeschick ist dem Kommissar widerfahren (er ist festgefroren)? Die Kinder erzählen.

4. Verhör eines Verdächtigen (3)

- a. **Besprechen** Sie das Gehörte:
 - i) Wer befreit den Kommissar aus seiner misslichen Lage? Welchen Namen verleiht Gordon der Maus? Die Kinder erzählen über die Maus.
 - ii) Weshalb nimmt der Kommissar an, dass die kleine Maus nicht der Täter ist?
 - iii) Warum hat die kleine Maus eine Nuss geklaut? Und wie geht Gordon mit dem Dieb aus Not vor? Was meinen die Kinder dazu? Sollte jemand, der aus großer Not heraus stiehlt, bestraft werden?
- b. Was ist ein **Verhörprotokoll**? Die Kinder hören nach, was der Kommissar in sein Verhörprotokoll notierte. Die Kinder erstellen selbst ein Verhörprotokoll und befragen sich damit gegenseitig über ihre Person (je nach Alter nutzen die Kinder eine zu ihren Fähigkeiten passende Schriftsprache).
 - i) Die Kinder überlegen sich, was sie noch von ihren Freunden erfragen könnten und erstellen richtige Steckbriefe, die die Kinder präsentieren. Dazu werden Porträts gemalt oder Fotos von den Kindern aufgenommen.
 - ii) Die Kinder stellen ihre Steckbriefe aus.
 - iii) Gerne können die Kinder auch Stoff- und Kuscheltiere „verhören“ und einen Steckbrief erstellen. Die werden dann ebenso ausgestellt.

5. Polizeiassistentin eingestellt (4)

- a. Buffy wird Polizeiassistentin. Wie wird der Kommissar beschrieben? Was macht er gerne und was kann er gut? Welche Schwächen hat er und weshalb kann ihm Buffy als Polizeiassistentin helfen? Die Kinder erzählen.
- b. Die **Kinder malen** Gordon und seine Polizeiassistentin.
- c. Kommissar Gordon benutzt immer wieder einen großen Stempel. Die Kinder machen sich nun selbst einen **Polizeistempel**. Mit diesem stempeln sie ihre angefertigten Protokolle zum Fall. Oder auch ihre erstellten Steckbriefe. Anleitungen zu Stempeln findet man im Internet (z.B. mit Moosgummi oder Kartoffeln).

6. Neue Spuren werden untersucht (5)

- a. Was hat Gordon in den **Keksdosen**? Was vermuten die Kinder in der dritten Keksdose? Die Hördetektive geben einen Tipp ab.
- b. Als Hördetektive schlüpfen auch die Kinder in die Rolle von Buffy und werden zu Polizeiassistenten. Welche Spuren kann Gordon nun sichern? Die **Kinder erweitern ihre Notizen zum Fall**. Welche Informationen sind wichtig und werden im Protokollheft festgehalten?
- c. Wie ist es den Dieben dieses Mal gelungen, keine „Fuß“-Spuren zu hinterlassen?
- d. Die **Kinder rekonstruieren den Raub**. Wer hat da auf welche Weise die Nüsse geklaut? Die Polizeiassistenten diskutieren ihre Ideen. Welche ist die plausibelste? Die Ideen werden schriftlich oder grafisch festgehalten.

7. Die Assistentin unternimmt eigene Untersuchungen (6)

- a. Gordon kombiniert und rekonstruiert die Tat. Lassen Sie die Kinder seine Erkenntnisse zusammenfassen und selbst **die Tat rekonstruieren**.
- b. **Welches Tier kommt für die Tat in Frage?**
 - i) Die Kinder machen eine Liste von Tieren, die im Wald leben. Welche Tiere kennen die Kinder? Es werden Steckbriefe zu den Tieren angefertigt, auf denen wir etwas über die Tiere erfahren. Sind die Tiere dabei, die Buffy genannt hat?
 - ii) Lassen Sie die Kinder zu Waldtieren recherchieren: Wie Leben die Tiere, was essen sie und was ist das Besondere an ihnen? Gemeinsam wird eine Ausstellung zu Waldtieren gestaltet. Die Kinder können die Steckbriefe und ganze Plakate anfertigen und ihre Recherche präsentieren.
 - iii) Mit den Steckbriefen wird in der Gruppe diskutiert, welches Tier für die Tat in Frage kommt.

- c. Welches ist das **gefährlichste und listigste Tier**, von dem im Hörspiel die Rede ist?
- d. Welche Pläne entwickelt Buffy? Die Kinder erzählen und **malen ein Bild** von Buffys Unternehmungen.
- e. Ist Buffy nun schlauer als zuvor? Was können **wir in das Protokollheft** hinzufügen (siehe 2.g.)?

8. Die Polizei denkt und stempelt (7)

- a. Wer hat von der letzten **Keksdose** gehört? Was ist drin?
- b. Das gefährlichste und listigste Tier ist der **Fuchs**. Wieso meint Gordon, dass der Fuchs nicht in Frage kommt?
- c. Halten Sie das Stück bei 4:08 an. Die Kinder nehmen sich die **Listen ihrer Tiere** vor und bewerten nach Gordons System mit entsprechenden Kreuzen: **Wer kommt als Täter in Frage?**
 - i) Dieses Tier mag Nüsse!
 - ii) Dieses Tier kommt hohe Bäume hoch!
 - iii) Dieses Tier hinterlässt Spuren im Schnee!
 - iv) Gibt es ein weiteres Kriterium (wie beim Igel, der im Winter schläft)?
 - v) Welche Tiere kommen als Täter in Frage? Die **Polizeiassistenten kombinieren gemeinsam** und malen am Ende die möglichen Verdächtigen auf ein Plakat.
- d. Buffy hat einen **Einfall** und flüstert diesen Gordon ins Ohr. Was für ein Einfall könnte dies sein? Die Hörer denken sich eine Idee aus, die sie anstelle von Buffy dem Kommissar vorgeschlagen hätten. Die **Kinder malen oder schreiben ihre Idee auf**. Wie ist der Fall zu lösen, wie sind die Diebe zu schnappen?
- e. Wir flüstern wie Buffy. Die Kinder setzen sich in einem Kreis zusammen und **spielen „Stille Post“ auf besondere Weise**. Dazu denken sich die Kinder jeweils ein Waldtier aus, das etwas Fressbares im Wald geklaut hat. Dann wird diese Botschaft auf Reise geschickt (z.B. „Der Specht hat die Stachelbeeren geklaut“; „Der Maulwurf hat die Pilze gestohlen“ usw. oder „Der Igel hat der Amsel die Würmer geklaut“). Der letzte Hörer ist der Kommissar, der die Botschaft laut sagt und den „Fall“ löst. Hat er Recht und kann den Fall aufklären?

9. Eine Falle. Ein Dieb (8)

- a. **Buffys Idee**: eine Falle. Die Kinder fassen Buffys Idee zusammen und vergleichen sie mit ihren Ideen.
- b. **Wir spielen „Kommissar, der Dieb war da“**. Die Kinder stellen mit verfügbarem Material einen „Köder“ für Diebe zusammen und fertigen ein Schild an, wie es Gordon für die Nüsse anfertigt. Die Kinder setzen sich in einen Stuhlkreis zusammen, und in die Mitte kommt ein Stuhl. Dort setzt sich ein Kommissar hin. Unter seinen Stuhl kommt der „Köder“. Der Kommissar im Kreis macht die Augen zu (oder Augen verbinden). Eines der Kinder im Kreis

wird zum Dieb und klaut den „Köder“. Der Dieb schleicht zu seinem Platz zurück und versteckt das Diebesgut. Nun rufen alle Kinder: „Kommissar, der Dieb war da“! Der Kommissar muss gut lauschen, um zu hören, woher der Dieb kommt und gibt dann seinen Tipp ab. Wer hat den Köder?

10. Ein Dieb kommt ins Gefängnis. Für kurze Zeit (9)

- a. Wer ging dem Kommissar und Buffy in die Falle? Die Kinder erzählen.
- b. Wie kommt es, dass das beklautete Eichhörnchen selbst zum Dieb wird? Die Kinder erzählen.
- c. Wie ist das denn in Wirklichkeit mit den Eichhörnchen? Die Kinder recherchieren zum Thema Eichhörnchen und Nüsse. Verstecken sie wirklich so viele Nüsse? Die Kinder gestalten ein eigenes **Buch** zum Thema **Eichhörnchen und Nüsse**. Dazu werden selbst Bilder gemalt, aus Büchern oder Internet abgemalt oder Material ausgeschnitten oder ausgedruckt.
- d. Vor den letzten Kapiteln wird die Geschichte angehalten. Die Kinder überlegen sich, wie die Kriminalgeschichte zu Ende geht und **denken sich ein Finale aus**. Wer sind die Diebe, wie können Gordon und Buffy sie festnehmen?

11. Die richtigen Diebe (10)

- a. Was sagt Gordon zum Thema **Pistole**? Die Kinder erzählen. Warum hat Gordon die Pistole in der Polizeistation?
- b. Wie schafft es Buffy, die Diebe zu überlisten? Die Kinder erzählen.

12. 224 Nüsse (11)

- a. Gordon und Buffy haben die Diebe reingelegt. Die **Kinder malen** ein Bild von der Szene mit den Dieben und den Nüssen, die nach Buffy geworfen wurden.
- b. Was halten die Kinder von der Lösung, dass die Diebe zuhause eingesperrt bleiben?
- c. Das Eichhörnchen schaut sich zum ersten Mal im **Spiegel** an. Bringen Sie einen Spiegel mit und versuchen Sie mit den Kindern, verschiedene **Gesichtsausdrücke zu mimen**. Gemeinsam werden verschiedene Gefühle oder Charaktereigenschaften gesammelt. Diese werden dann mimisch umgesetzt und vor dem Spiegel geübt.
 - i) Dann werden **Fotos** von den schauspielerischen **Gesichtsausdrücken** gemacht. Später können die Fotos auch für Spiele dienen, in denen man Gefühle erraten muss.
 - ii) Wenn die Fotos aufgenommen sind, überlegen sich die Kinder, wie man diese auditiv umsetzen kann. Wie sprechen wir, um ein bestimmtes Gefühl, Stimmung oder Charakter auszudrücken? Die **Kinder nehmen ihre sprachlichen Gefühle auf** (mit mobilen Aufnahmegerät oder Mikrofon).

13. Drei Wünsche (12)

- a. Welches waren die Wünsche, die Gordon aufschrieb? Die Kinder notieren das auf ihre Weise in ihr Protokollheft.
- b. Die Kinder notieren die **Lösung des Falls** in ihre Protokollhefte. Am Ende werden die Protokolle der Kinder mit den eigenen Stempeln abgestempelt und der Fall zu den Akten gelegt. **Wer lag mit seinen Vermutungen zu den Tätern richtig?**
- c. **Wie hat den Kindern die Kriminalgeschichte gefallen?** Welche Figuren fanden sie gut und was war das Interessante an ihnen? Jedes Kind malt das für es Schönste des Hörspiels (eine Szene oder einen Charakter).

14. Aufnahmen mit dem Mikrofon

- a. Was konnte man im Hörspiel alles hören? Mit welchen Elementen wurde die Geschichte gestaltet (Stimmen, Geräusche, Musik etc.)?
 - i) Hören Sie mit den Kindern noch einmal nach den „Atmos“ des Hörspiels. Was kann man an Geräuschen alles hören? Die Kinder machen eine **grafische Sammlung zu diesen Geräuschen**. Die Hördetektive lauschen einmal einem Track und sammeln die Geräuschkulisse auf einem Plakat.
 - ii) Könnte man diese **Geräusche nachahmen**, indem man Mund, Körper oder Materialien benutzt? Welche Materialien können wir als Geräuschemacher verwenden? Legen Sie sich gemeinsam mit den Kindern einen Geräuschkoffer mit Geräuschmaterial an (Ideen bei www.ohrenspitzer.de).
- b. Wie wurde die Geschichte vorgetragen? War da nur ein **Sprecher** oder verschiedene? In der Tat sind in diesem Hörspiel mehrere Sprecher am Werk.
 - i) Können die Kinder auch **in schauspielerische Rollen schlüpfen**? Suchen Sie mit den Kindern dazu die verschiedenen Rollen aus dem Hörspiel und besprechen sie gemeinsam deren „Charakter“ und die Form des stimmlichen Ausdrucks. Wie viele Sprecher gab es?
 - ii) Wie müssen wir sprechen, um denselben **Charakter zu imitieren**? Gordon und Buffy, wie auch das Eichhörnchen sind sehr verschieden. Am besten nehmen sich die Kinder bei ihren Versuchen mit einem Mikrofon auf. Mit einem mobilen Gerät oder mit Mikrofon und PC*.
 - iii) Nehmen sie sich mit den Kindern **Bücher** vor und überlegen sie gemeinsam, wie dort die **Charaktere sprechen**. Bei einem neuen Buch sollte dazu die Geschichte und die Charaktere erklärt werden.

- c. Haben die Kinder erst mal mit einem Mikrofon Bekanntschaft gemacht, lassen sich tolle **Hörspiele*** selbst erstellen. Die Kinder überlegen sich eine **eigene Kriminalgeschichte**, und vertonen diese. Dabei denken sie an Geräusche, Rollen, Stimmen usw. Am Ende werden die neuen Hörspiele auf CD gebrannt oder als mp3 weitergegeben.
- i) **Die Kinder denken sich gemeinsam einen Fall aus**, den Gordon und Buffy zu lösen haben. Also einen Fall im Wald? Oder sind die beiden auf einer Reise? Die Kinder können frei fantasieren. Nur die Tat und deren Ermittlung wollen gut geplant sein. Denken sie an Spuren und ein Motiv.
 - ii) **Die Kinder teilen sich in kleine Gruppen auf und hecken einen Kriminalfall aus**. Alles was bis zu den Ermittlungen geschieht (also der Fall mit allen Spuren vorgestellt), wird von den Kindern als Hörspiel aufgenommen und den anderen Gruppen vorgespielt. Dann müssen die anderen Gruppen raten und den Fall lösen.
 - iii) Die ganz kreativen denken sich **neue tierische Kommissare oder Detektive** aus. Vielleicht leben die an ganz anderen Orten. Die Recherche über die Tierwelt kann dabei behilflich sein, um den Charakteren dann leben einzuhauchen. Dann werden ein neues Hörspiel und ein Buch dazu gestaltet.

***Hörspiele lassen sich mit einer Audio-Editing- 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.

