



- ... 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!

Nemesis

von Thilo Reffert

Hörbogen von Diemut Kreschel



Dieser Hörbogen entstand in Kooperation mit [medien + bildung.com](https://www.medienbildung.com)



Ohrenspitzer ist ein Projekt der
Stiftung MedienKompetenz
Forum Südwest

Die Stiftung MKFS wird getragen von LFK, LMK und SWR



Es sind Ferien. Louis hat das Computerspiel seiner großen Schwester Leona heimlich genommen, und jetzt ist „Nemesis“ unauffindbar. Mithilfe seines Freundes Pascal sucht er es. Als die Suche erfolglos bleibt, schmieden die beiden Jungen einen Plan, um Leona das Spiel wieder zu beschaffen. Mit etwas Flunkerei und viel Glück sammeln die Buben genug Geld, um das Spiel neu kaufen zu können. Ihre Bemühungen auf der Suche nach „Nemesis“ lehren die beiden Freunde, was Gerechtigkeit bedeutet.

Anmerkung zur Hörspielrezeption

Es handelt sich um ein Hörbuch mit einem Sprecher. Die Anzahl der Protagonisten ist überschaubar, die Geschichte verläuft linear. Inhaltlich eignet sich das Hörspiel gut, um die Themen **Freundschaft** und **Gerechtigkeit** aufzugreifen.

Empfehlung

Das Hörbuch ist leicht zu verstehen, bietet eine stringente Erzählweise. Thematisch ist es ab der 2. Klasse geeignet.

Themen

Freundschaft, Freizeit, Recht und Unrecht

Zeitempfehlung

Das Hörbuch kann in 2–3 Einheiten behandelt werden. Die Hörspiellänge beträgt insgesamt 21:00 Minuten.

Spielideen für den Einstieg

Das Ding ist weg!

- Ziel/Hintergrund:** Am Anfang des Hörspiels suchen die beiden Jungen Pascal und Louis ein Computerspiel. Ein Versteckspiel zu Anfang der Einheit bietet sich an, um die Kinder für die Situation der Jungen zu sensibilisieren.
- Material:** ein Objekt zum Verstecken, z.B. eine farbige CD-Hülle
- Zeit:** max. 15 Minuten
- Vorbereitung:** Objekt im Klassenraum verstecken oder von einem Teil der Schüler verstecken lassen
- Durchführung:** Eine Person versteckt das vorher bestimmte Objekt im Klassenraum. Die Mitschüler suchen es.

Arbeitsaufträge/Methoden zum Hörspiel

Unser „Nemesis“

- Zeitpunkt:** Hörspiel stoppen bei 2:20 Min.
- Material:** Moderationskarten, Eddings, Pinnwand, Pins
- Zeit:** ca. 15–20 Minuten
- Vorbereitung:** Material bereitlegen
- Durchführung:** Das Hörspiel wird bis zu 2:20 Min. angehört und dann gestoppt. Im Rahmen einer kurzen Gruppendiskussion sollen die Schüler zusammentragen, was sie sich unter „Nemesis“ vorstellen. Die Lehrkraft schreibt die Meldungen auf Moderationskarten und ordnet diese an eine Pinnwand.
- Anmerkung:** Alternativ können die Schüler auch Bilder malen, auf denen sie verdeutlichen, was sie sich unter Nemesis vorstellen.
- Auswertung:** Nachdem das Hörspiel zu Ende gehört wurde, werden die Moderationskarten wieder hervorgeholt. Die Gruppe ergänzt die Sammlung.

Protagonistenprofil

- Zeitpunkt:** am Ende des Hörspiels
- Material:** Metaplanpapier oder Tapetenrollen, Stifte, Fingerfarbe
- Zeit:** ca. 30–45 Minuten
- Vorbereitung:** Material bereitlegen
- Durchführung:** Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer teilen sich in Kleingruppen in der Größe von 4–5 Personen auf. Jeder Gruppe wird ein Charakter aus dem Hörspiel zugewiesen. Dieser Charakter soll lebensgroß gemalt werden. Bevor die Gruppen anfangen zu malen, müssen sie sich darüber einig werden, welche Merkmale die jeweilige Person hat. Freundlich? Groß, klein, jugendlich? Als Charaktere stehen zur Auswahl: Louis, Leona, Pascal, Pascals Vater, Leons Vater. Dabei sollen typische Merkmale herausgearbeitet werden und als Steckbrief zu den Figuren gehängt werden.
- Anmerkung:** Alternativ kann jeder Schüler auch ein eigenes Bild malen.
- Auswertung:** Die Kleingruppen präsentieren ihre Figur und stellen sie der übrigen Gruppe vor.

Was ist Gerechtigkeit?

- Ziel/Hintergrund:** Im Hörspiel „Nemesis“ spielt das Thema Gerechtigkeit die zentrale Rolle. Damit sich die Teilnehmer gezielt mit der Thematik befassen, wird eine Gruppendiskussion durchgeführt. Die Teilnehmer erhalten die Möglichkeit ihre eigene Meinung zu äußern und können das eigene Handeln mit dem Handeln der Protagonisten in Verbindung bringen. Jeder Teilnehmer soll abschließend seine Definition von Gerechtigkeit klar benennen können.
- Zeitpunkt:** Nachdem das Hörspiel komplett angehört wurde.
- Material:** Stuhlkreis
- Vorbereitung:** Leitfragen bereitlegen
- Zeit:** ca. 15–20 Minuten
- Durchführung:** Die Lehrkraft stellt Leitfragen, anhand derer das Leitthema des Hörspiels „Gerechtigkeit“ besprochen wird und moderiert das

Gespräch in der Gruppe. Die Definitionen zu „Gerechtigkeit“ werden auf Moderationskarten notiert und für alle Gruppenmitglieder sichtbar aufgehängt.

Mögliche Leitfragen:

Louis und Pascal haben geflunkert. An welchen Punkten haben sie nicht die Wahrheit erzählt? Und wieso? Kennt ihr ähnliche Situationen?

Louis und Pascal hatten Glück: Sie haben geflunkert, und ihre Eltern haben nicht herausgefunden, was sie mit dem Taschengeld gemacht haben. Stellt euch vor, sie hätten es doch rausgekriegt. Was hätte passieren können?

Haben Pascal und Leon am Ende ihre gerechte „Strafe“ bekommen?

Wie definiert ihr Gerechtigkeit? Was ist gerecht, was ist ungerecht?

Spielideen und Methoden für den Ausstieg

Szenen-Hitparade

Ziel/Hintergrund: Damit die Teilnehmer das Hörspiel nach dem Hören gezielt analysieren, sollen sie bestimmen, welche Szene die Lustigste, die Spannendste und die Wichtigste ist. Die Lehrkraft achtet drauf, dass die einzelnen Aussagen begründet werden.

Zeitpunkt: Zum Ausstieg

Material: Stuhlkreis, Moderationskarten, Stifte

Vorbereitung: Für jeden Teilnehmer werden drei Karten bereit gelegt. Je eine Karte pro Kategorie: Die spannendste Szene, die wichtigste Szene und die lustigste Szene.

Zeit: ca. 10 Minuten

Durchführung: Die Teilnehmer füllen die bereit gelegten Karten aus. Anschließend werden die Karten eingesammelt und es wird eine Hitliste gebildet. Die Szenen, die am meisten genannt wurden, gewinnen die Hitparade.

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.



Kopiervorlage: Wer wird Superhörer/-in?

1. Was hat Louis verloren?

- a) eine CD
- b) ein Computerspiel
- c) ein Brettspiel

2. Was sehen Louis und Pascal im Museum?

- a) eine Baustelle
- b) einen Teich
- c) einen Müllberg

3. Wie beschaffen sich Louis und Pascal das Computerspiel?

- a) Louis' Vater kauft es
- b) ein Mädchen kauft es
- c) sie kaufen es selber

4. Was bekommen Louis und Pascal im Museum geschenkt?

- a) Gummibärchen
- b) Luftballons
- c) einen Katalog

5. Worauf verzichten Louis und Pascal, um Geld zu sparen?

- a) Schwimmbad
- b) Eis
- c) Zoo

6. Wie heißt der Künstler aus der Ausstellung?

- a) Merian Catallo
- b) Mario Carillio
- c) Maurizio Catellan

7. Wem wollen die Kinder vom Erlös des Spieles helfen?

- a) Flachlandgorillas
- b) Bergziegen
- c) Tiefseefischen

Kopiervorlage „Szenen-Hitparade“

Ich finde die Szene am Lustigsten, in der...

weil...

Ich finde die Szene am Spannendsten, in der...

weil...

Ich finde die Szene am Wichtigsten, in der...

weil...

Nemesis

Autor: Thilo Reffert

Redaktion: Franziska Hochwald

Regie: Nicole Dantrimont

Sprecher: Thilo Reffert

Ursendung: 10. August 2013, SWR2 „Die Geschichte“

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. Weitere Informationen unter www.ohrenspitzer.de.

SWR2 Spielraum

Jeden Samstag wird ab 18.40 Uhr im Programm von SWR2 in „Die Geschichte“ eine Viertelstunde lang vorgelesen. Neben Hörfunkautoren, die für SWR2 schreiben, gibt es Texte aus neuen Büchern, Kinderbuchklassiker und Lieblingshörbücher. Daneben viel schöne Musik und Tipps für die ganze Familie, was man alles lesen, hören und gemeinsam erleben kann. Die Geschichten stehen auch zum Nachhören und Download bereit.

Das Hörspiel gibt es an allen Feiertagen, immer ab 14.05 Uhr im Programm von SWR2. Alles rund um das Programm unter www.kindernetz.de/spielraum.