

Hörangebot: Der Zauber der Schildkröte

- Quelle:** Hörspiel: Der Zauber der Schildkröte. Produktion: Patmos, Düsseldorf in Zusammenarbeit mit dem Westdeutschen Rundfunk, ca. 32 Min. Autoren: Gcina Mhlope (unter ISBN 3-978-491-24030-8)
- Inhalt:** Vor langer Zeit hatten die Tiere alle eine stumpfbraune Farbe. Im afrikanischen Urwald lebte eine Schildkröte, die Fudukazi hieß und ein bisschen zaubern konnte. Dafür, dass ihr die Leopardin einmal geholfen hatte, gab Fudukazi ihr ein wunderschön gemustertes Fell. So wird nach und nach erzählt, wie auch die anderen Tiere zu ihren Farben kamen.
- Technik/Material:** CD-Spieler, Instrumente, Tiervorlagen, braune Farbe, Zettel in zwei Farben, Buntstifte
- Ziele und Inhalte:** Gezieltes Hinhören und Konzentration fördern
- Gehörte Umgebungsgeräusche und Vorstellungen versprachlichen
- Freude am Umgang mit Sprache wecken
Interkulturelles Lernen: die afrikanische Kultur und Sprachen kennenlernen
- Zielgruppe / Vorwissen:** Grundschüler ab Kl. 1
- Durchführung:** Die Zuhörphasen und Unterrichtsgespräche können im Stuhlkreis oder an Tischen stattfinden.

Links / Weitere Anregungen:

- http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/cd_des_monats/archiv/view_medientipp?ident=medientipp20060910134146 (detaillierte Inhaltsangabe als Empfehlung des IFAK Instituts)
- http://en.wikipedia.org/wiki/Gcina_Mhlope (Portrait der Autorin auf Englisch)
- <http://www.youtube.com/watch?v=ekO9RTrCULg> (Erzählerin in Aktion)
- <http://www.mediaculture-online.de/Haupt-Werkrealschule.573+M5a6336457d7.0.html> (Hörspiel als Trickfilm inszenieren)

Didaktische Einordnung

In der Geschichte geht es um Träume und Wünsche, Neid und Boshaftigkeit, Höflichkeit und Freundlichkeit und ein bisschen Magie. Die Entstehungsgeschichte „Wie die Tiere zu ihren Farben kamen“ wird teilweise durch die berühmte afrikanische Geschichtenerzählerin Gcina Mhlope erzählt und ist in die deutsche Hörspielfassung eingebunden. Reizvoll sind die zahlreichen Passagen in Englisch, Zulu und Xosa, die den Hörer erahnen lassen, wie diese Geschichte in der Originalsprache klingt. Die Musik wird auf afrikanischen Originalinstrumenten gespielt und vermittelt somit den Zauber dieser Geschichte. So entsteht eine authentische „Storytelling“-Atmosphäre.

Je nachdem, wie ausführlich man mit dem Hörangebot arbeiten will (ggf. auch über mehrere Einzelstunden), verwendet man ausgewählte Elemente des folgenden Angebots.

Die inhaltliche Erschließung des Hörspiels kann in verschiedenen Altersstufen mit unterschiedlichen Methoden erfolgen. Vorgeschlagen wird hier ein Stundenablauf für Klassenstufe 2/3. In den weiterführenden Anregungen finden sich viele Anknüpfungspunkte für die Fortführung und Vertiefung des Hörspiels und der Anpassung an andere Zielgruppen.

Ablauf

Hinführung zum Hörspiel

1. **Aktion:** Musikalische instrumentale Einstimmung, Klopfrhythmus mit dem Händen auf den Boden (Tisch, Körper...) Dann afrikanische Rhythmus-Instrumente verteilen und in den Rhythmus mit einstimmen lassen.

2. **Hören:** Wir reisen nach Afrika und hören eine Geschichte aus diesem Land.

CD, Track 1, 0:00 – 0:30 Minuten Lied Storytelling

Story Englisch - Zulu – Xo-sa und Übersetzung

Die Tiere hatten alle dieselbe stumpfbraune Farbe

Arbeitsauftrag: jeder malt ein Tier mit brauner Farbe an (div. Kopien, oder Salzteigfiguren)

3. **Hören:** CD, Track 1, 0:30 – 3:10 Minuten

Hörauftrag: Welche Tiere kommen vor?

Welche Tiere kennt ihr? Welche Tiere wurden vorgestellt mit Namen, Lauten...? (Vögel, Schlangen, Schmetterling, Pfau, Eisbär, Klapperschlange, Moskito)

Hauptteil

Zuhör- CD, Track 1, 3:00 bis 8:40 Minuten

Impuls

Vorstellung der Hauptfiguren und Beginn der Handlung

Hörauftrag: Eigenschaften sammeln (schriftlich auf farblich versch. Zetteln, z.B. Mädchen sammeln die von Haina, Jungen die von Fudukazi)

Bei jüngeren Kindern (Klasse2) kann ein Tafelbild entstehen, das die Lehrkraft auch während des Hörens ohne Gespräch an die Tafel malt (beschrieben mit den entsprechenden Namen und Eigenschaften).

Reflexion Auswertung (oder nur Aufhängen, Vorlesen...) der Eigenschaften im Unterrichtsgespräch (Lösung siehe unten)

Zuhör- CD, Track 1, 8:40 – 9:04 Minuten

Impuls

Haina ist wütend und hängt Fudukazi in den Baum.

Fragestellung: Warum ist Haina wütend? Wieso ist Haina so gemein? Was ist das Problem? Wie könnte man es lösen?

Reflexion Übertragung auf heutige Probleme im Schulalltag.

Zuhör- CD, Track 1, 9:05 bis 13:10 Minuten

Impuls

Leopardin kommt und erlöst Fudukazi und erhält als Dank ein buntes Fell (z.B. begleitet durch Tafeltheater) Evtl. Unterbrechung vor der Verwandlung. Was wünscht sich die Leopardin wohl?

Reflexion / Wie wäre es, wenn wir zaubern könnten?

Aktion

Jeder malt nun sein Tier auf der Rückseite (oder neue Tiere) bunt an, so wie er möchte oder wie die Tiere wirklich sind.

Danach kann eine Collage entstehen (braune Tiere, bunte Tiere).

Während des Malens kann die Geschichte weiter gehört werden.

**Zuhör-
Impuls**

CD, Track 1, 13:10 – 23:43 Minuten

Verwandlung der anderen Tiere durch die Magie der Schildkröte.

Fudukazi vollbringt lauter gute Werke an einem Tag. Dieser Teil kann auch gekürzt angehört werden.

Aktion

Die Musik und die Zaubertänze animieren die Kinder, sich zur Geschichte mitzubewegen. Das kann man durchaus in angemessenem Rahmen zulassen. Einzelne Kinder suchen sich ein Tier aus, das sie darstellen und stellen sich in die Kreismitte. Die anderen Kinder tanzen in Schildkrötenart

langsam um das Tier herum und verwandeln es.

Hier kann man mit verschiedenen gestalterischen Mitteln (Tücher, Instrumente...) kreativ erweitern oder die Szene kürzen.

Reflexion

Fragestellungen:

Wie ist es denn bei euch? Unterscheidet ihr euch? Wie wollt ihr sein?

Möglichkeit z.B. über „My Model“ Ausmalvorlagen oder eigene Körperumrisse, Kostüme zu Wünschen und Träumen ins Gespräch zu kommen. (Thema: Eigenbild und Fremdbild)

Abschluss

CD, Track 1, 23:44 – 32:00 Minuten

Wie geht das nun mit Haina weiter? Bekommt er wohl auch ein buntes Fell?
Wer oder was ist Haina?

Charaktere

Zusammenhang äußere Schönheit - innere Schönheit

- **Fudukazi**
 - ist langsam
 - ist beliebt
 - kann gut zuhören
 - hat deshalb Erfahrung und ist weise
 - Verrichtet gute Werke
- **Leopardin, Giraff, Zebra und alle anderen Tiere**
 - Sind stumpfbraun und hässlich
 - Wollen anders sein, sich von anderen unterscheiden
 - Haben ein gutes Herz
 - Bitten freundlich
 - wünschen sich etwas mit aller Kraft und es wird in Erfüllung gehen
 - sind nach Erfüllung des Wunsches dankbar
- **Haina die Hyäne**
 - gibt anderen die Schuld, wenn etwas nicht klappt
 - ist gemein zu anderen
 - fragt unfreundlich
 - hat keinen guten Gedanken, denn er hat ein böses Herz
 - bedankt sich nicht
 - vermutet in der Ablehnung der anderen Eifersucht
 - will angeben

Weiterführende Aufgaben

- „**Storytelling**“: In der afrikanischen Erzähltradition bleiben und ebenfalls ins Geschichtenerzählen kommen

Impuls: schön gestaltete Erzählrolle (Siehe Anhang)

In Afrika gab es lange keine Bücher. Bis heute erzählt man sich lieber Geschichten als aus Büchern vorzulesen. Man erzählt zu allen unerklärlichen Vorgängen in der Natur Geschichten. Zum Beispiel, warum mitten im Dorf dieser seltsame rote Felsbrocken liegt, oder warum der Baum an der Wasserstelle so seltsam gewachsen ist. Das nimmt man als Anlass eine Geschichte zu erzählen. Wir wollen das auch versuchen.

Alternative: Arbeitsblatt mit denselben Fragen, das reihum weitergegeben wird.

Stichwortartig ausfüllen, danach Erzählungen daraus bilden (mündlich oder schriftlich)
Weitere Geschichtenspiele (Stille Post, Kinder vor der Tür nach und nach reinholen und Geschichte weitererzählen, Geräushegeschichten...)

- **Impulsfragen zur Übertragung auf das eigene Sozialverhalten:**

- *Fudukazi* kann gut zuhören. Warum macht zuhören weise? Warum gewinnt man durch zuhören Erfahrung?
- *Haina* gibt anderen die Schuld, wenn etwas nicht klappt. Wann haben wir in letzter Zeit die Schuld einem Klassenkameraden, der Schwester, dem Bruder, dem Freund, oder der Freundin, oder den Eltern gegeben?
- Warum erreicht *Haina* sein Ziel „schön zu werden“ nicht?
- Warum erreichen die anderen Tiere ihre Ziele?
- Was musst du machen um dein Ziel zu erreichen?
- Warum gehen kleine Ziele meist in Erfüllung, wenn man es sich wünscht?
- Sind wir immer dankbar, wenn ein Wunsch in Erfüllung geht? Oder ist in uns sofort der nächste Wunsch, anstatt, dass wir zufrieden über den erfüllten Wunsch sind?
- Alle Tiere sind stumpfbraun und hässlich. Sie wollen besonders sein, sich von anderen unterscheiden. Wodurch unterscheidest du dich von anderen? Welche Eigenschaften machen dich besonders? Geduldig, gut zuhören können, fröhlich, ehrlich, höflich, nett,...
- In der Geschichte kommt der Gedanke vor „Ein gutes Herz macht schön.“ Warum ist das so?

- **Spiel „Ich packe meinen Koffer“ mit Geräuschen**

Jeder denkt sich ein afrikanisches Tier, ein Geräusch dazu und eine Bewegung aus. Der erste imitiert einen Elefanten macht also zum Beispiel mit seinen Armen einen Rüssel und ruft „töröh“. Der nächste macht zunächst den Elefanten und dann sein Tier. Es ist möglich Tiere mehrfach zu benutzen.

- **Kreisübung "Konzentriertes Hören"**

Alle stehen im Kreis. Einer geht hinaus. Nun machen alle Teilnehmer mit ihrer Stimme oder ihrem Körper Geräusche von afrikanischen Tieren; nur einer bellt. Die 'Schildkröte' findet mit geschlossenen Augen (Augenbinde) heraus, wer bellt, indem er innen den Kreis abschreitet.

- **Aufgabe „Eigenschaften der Charaktere“**

Die Kinder bilden Vierergruppen und gestalten je nach Gruppenanzahl 3 oder mehr Plakate. Ein Plakat ist für die Eigenschaften von *Fudukazi*, eines für die Eigenschaften von *Heina* und eines für die Eigenschaften der Leopardin. Die Schüler schreiben deren

Eigenschaften auf die Plakate, nach 5 Minuten werden die Plakate getauscht und weiter ergänzt. Nach weiteren 5 Minuten werden die Plakate noch einmal getauscht, so dass am Ende jede Gruppe, jedes Plakat ergänzt hat.

- **Spiel „Persönliche Eigenschaften“**

Für jedes Kind wird ein Zettel herumgegeben, auf den die Mitschüler der Reihe nach Eigenschaften des anderen, oder etwas Tolles, das der andere gemacht hat, aufschreiben. Wenn ein Schüler eine schöne Eigenschaft des anderen aufgeschrieben hat, knickt er den Zettel so um, dass der Name des Senders noch zu lesen ist, aber die ergänzte Eigenschaft nicht. Dann wird das Blatt weitergegeben und der nächste Schüler ergänzt eine neue positive Eigenschaft, ohne zu wissen, was seine Vorgänger geschrieben haben.

Weiterführende Anknüpfungspunkte:

Einbindung in ein größeres Thema Afrika – Fremde Kulturen – Sprachkunde

- **Gestaltung (Bildende Kunst):** Steppenlandschaft entstehen lassen, Geschichte erweitern auf weitere Tiere

- **Sprache:** Vertiefung in die Sprachwelt Afrikas v.a. für ältere Schüler spannend.

Weitere Informationen zu Sprachen in Afrika sammeln.

Kinder könnten einen eigenen Liedtext zu Pata Pata oder einer anderen Melodie dichten. Vielleicht sogar in den drei Sprachen (Englisch, Xosa und Deutsch). Thema könnte sein, sich in den drei Sprachen zu begrüßen. Sie können das Lied mit Boomwhackers und afrikanischen Instrumenten begleiten.

The Click-Song von Miriam Makeba (Sprache Xosa wird zu Beginn kurz erklärt).

<http://www.youtube.com/watch?v=2Mwh9z58iAU>

Pata Pata von Miriam Makeba (Sprache Xosa)

<http://www.youtube.com/watch?v=kCc61z9IFu4&feature=related>

Unterricht in Xosa (Begrüßungsformeln zum Lernen)

<http://www.youtube.com/watch?v=JZ6oe2U7AOA&feature=related>

außerdem weitere Sprachspiele; Wortverdreher, Kommunikation ohne Sprache mit Instrumenten, Entwicklung einer neuen Sprache...

- **Weitere afrikanische Märchen und Sagen:**

CDs:

- Der Zauber von Afrika. Prominente lesen afrikanische Märchen von Heinz R Kunze, Steinbach Sprechende Bücher, Preis: 14,99 €

- Tanzfest im Regenwald – Märchen und Mythen aus Afrika, Gruppe Kuntu;
www.kuntu.de

Material:

- Lernwerkstatt „Nahes, fernes Afrika“ von Dorothee Pakulat, Sonja Thomas, 4.Aufl.,
Kempfen BVK, 2008.
- „Von Trommlern, Zauberern und wilden Tieren“ – 6 afrikanische Geschichten mit
Liedern, Spielen, Tänzen, von Markus Detterbeck und Almut Kirmse, Helbling,, 2007
mit CD Rom

Dazu gibt es zwei Hörspiel-CDs:

Bao, der freche Zauberer, ISBN 978-3-85061-372-9

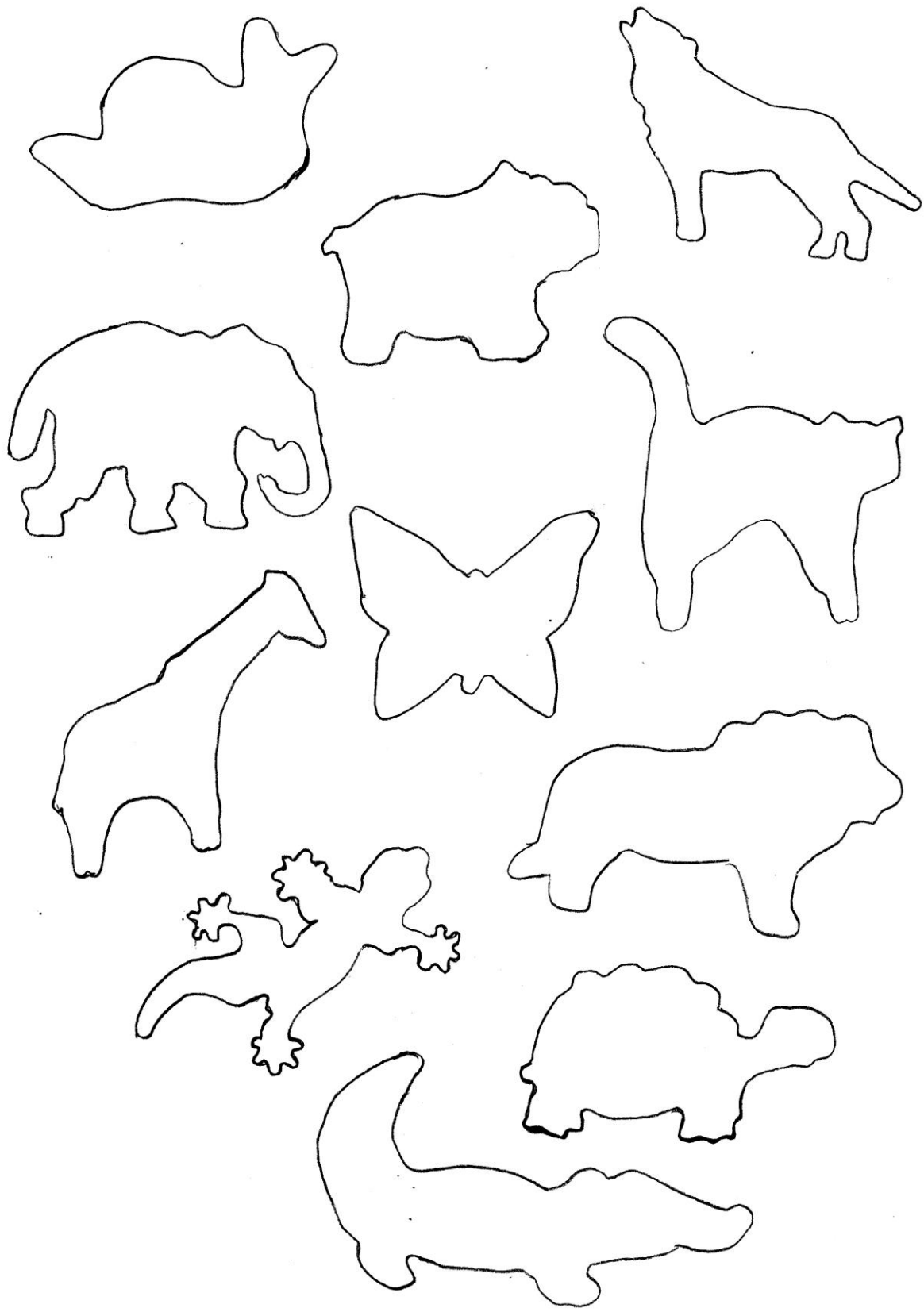
Adjoa, Königin der Trommel. ISBN 978-3-85061-373-6

- **Gestaltung (Musik)**

Musikalisch schöpferische Möglichkeiten ausloten, reizvolle Instrumentenwelt entdecken, mit Instrumenten Geschichte mit-/ nachvertonen, Mitspielen der Geschichte und mit Geräuschen untermalen, Rhythmus vorgeben und Variationen entwickeln, Tieren bestimmte Instrumente zuordnen und verschiedene Spiele dazu machen (Stegreiftheater) Boomwhacker einbinden, Body-/ Mouthpercussion...

- **Gestaltung am PC - Sprechende Bilder**

MS PowerPoint bietet die Möglichkeit, ausgewählte Bereiche eines Bildes gezielt mit Ton zu hinterlegen. Die Kinder machen Tiergeräusche nach. Die Bilder der Tiere, die zuvor von den Kindern gemalt wurden, werden eingescannt und in eine Powerpointfolie eingebunden. Dann wird diese Powerpointfolie so animiert, dass bei Berühren des Tieres mit der Maus das jeweilige Geräusch ertönt.



Erzählrollenvorlage

<p>„Es war einmal...“</p>	<p>Worum geht es genau ?</p>
<p>Wann passiert die Geschichte ?</p>	<p>Wo liegt das Problem ?</p>
<p>Beschreibe den Ort, an dem die Geschichte spielt ?</p>	<p>Was passiert dann ?</p>
<p>Wer kommt alles vor ?</p>	<p>Beschreibe die Lösung des Problems !</p>

<p>Beschreibe die Figuren genauer !</p>	<p>Wie geht die Geschichte aus ?</p>
--	---

Idee aus: Von Trommlern, Zauberern und wilden Tieren, M Detterbeck, A.Kirmse, 2007 Helbling