

Hörangebot: Großvater und die Wölfe

- Quelle:** Hörspiel: Per Olov Enquist: Großvater und die Wölfe, CD, SWR 2004, 52 min., vorgelesen von Hans Peter Korff. Aktive Musik Verlagsgesellschaft mbH, Dortmund. ISBN: 3893539034
- Inhalt:** Um seiner Enkelin Mina die Angst vor dem Unbekannten zu nehmen, bereitet Großvater mit seinen vier Enkeln eine geheime Expedition auf den Dreihöhlenberg vor. Ein Basislager wird eingerichtet, und dann beginnt das Abenteuer. Kurz vor dem Ziel stürzt der Großvater und bricht sich das Bein. Es wird Nacht und die Kinder sind mit Großvater und seinem Hund auf dem Berg, auf dem Wilderer Wölfe jagen und auch ein Bär unterwegs ist.
- Technik/Material:** tragbarer CD-Spieler, Rucksack, Taschenlampe, Süßigkeit zum Teilen, Tierbilder, „Feuer“. U.U. 5-6 mp3-Player.
- Ziele und Inhalte:** Fantasie anregen
- Gemeinsames Gestalten eines Hörabenteuers:
- Passagen des Hörspiels durch Zuhör- und Mitspielelemente ergänzen
- Zielgruppe / Vorwissen:** Grundschüler ab Kl. 1.
- Durchführung:** Als Hörexpedition im ganzen Gebäude.

Didaktische Einordnung

Um Schülern den kreativen Umgang mit Sprache zu ermöglichen und ihre Fantasie anzuregen, werden Ausschnitte aus diesem Hörspiel in nicht-chronologischer Reihenfolge gehört und durch theaterpädagogische Elemente ergänzt.

Dies bildet für sich eine Einheit, könnte aber auch durch das Lesen des Buches oder durch das Anhören des gesamten Hörspiels im Unterricht abgeschlossen werden.

Ablauf

Diese Hörexpedition, die durch das ganze Gebäude führt, lässt beim Hören der Sequenzen des Hörspiels Räume neu entdecken. Ein abgelegener Lagerraum oder ein Kämmerchen auf dem Dachboden können zum Basislager und zur Höhle werden, ein Treppenhaus wird zum Berg, ein großer Raum zum Wald, in dem Tiergeräusche hörbar sind – die Möglichkeiten sind groß.

Damit alle gut hören und mitspielen können, sollte die Schülerzahl von 15 nicht überschritten werden. Große Klassen sollte man teilen.

Ein tragbarer CD-Player wird für das Vorspielen der Hörsequenzen während der Hörexpedition benötigt. Als Requisiten sind mindestens ein Rucksack mit Proviant und eine Taschenlampe notwendig. Im Flur/Treppenhaus sollten Tierbilder hängen.

Hinführung zum Hörspiel

Zur Einstimmung kann ein Gespräch geführt werden, was man für eine Expedition braucht. Hier sollten auch, da das Hörspiel nur als Sequenzen vorgespielt wird, die Protagonisten vorgestellt werden:

- Großvater,
- seine Frau Gunilla,
- sein Hund Mischa (17 Jahre alt),
- seine Enkelin Mina (Ich-Erzählerin als Kind/ als erwachsene Frau),
- ihre Schwester Moa,
- Minas Kusine Ia und
- Minas Cousin Marcus.

Ein Mitspieler könnte der Expeditionsführer sein und bekommt später den Rucksack, ein Mitspieler könnte Mischa sein und aufpassen, dass keiner zurückbleibt.

Hauptteil: Hörexpedition

Station 1: Basislager

Aktion / Ort: Basislager, z. B. Raum im Untergeschoss

**Zuhör-
Impuls** CD, Track 3, 2:15 – 3:05 Minuten

Der Auszug aus dem Hörspiel, bei dem es um die Planung der Expedition geht, wird vorgespielt.

Fragestellungen: Wer hat schon mal eine große Wanderung / Expedition gemacht? Was ist eine Expedition?

Spiel: „Ich packe einen Rucksack und packe eine Taschenlampe ein“

Der nächste packt vielleicht ein Seil dazu, oder Schokokekse, und so weiter. Man kann reale Gegenstände anbieten oder auch das Spiel nur mit fiktiven Gegenständen spielen.

Es steht schon mindestens ein Rucksack bereit, in dem Verpflegung drin ist – allerdings wird diese für die Teilnehmer nicht ausreichen. Ein oder zwei Taschenlampen können ausgeteilt werden, bevor man aufbricht.

**Zuhör-
Impuls** CD, Track 3, 3:05 – 3:48 Minuten

Vor dem Aufbruch kann man den Auszug aus der CD hören

Station 2: Wanderung/Anstieg zur Höhle

Aktion / Ort: Flur/Treppenhaus – den Berg hinauf und hinunter

**Zuhör-
Impuls** Im Flur / Treppenhaus hängen Fotografien oder von Kindern gemalte Tierbilder. Die Wanderung führt nun an den Tierbildern vorbei bis in die Nähe eines Bärenbildes. Hier wird der passende Ausschnitt aus dem Hörspiel vorgespielt.

CD, Track 3, 3:48 – 4:00 Minuten

Fragestellungen: Jetzt könnte man abfragen, welche Tiere die Gruppe unterwegs noch gesehen hat und überleiten zu Minas Erlebnis. Dies war der eigentliche Auslöser für die Expedition.

Anhören des Ausschnitts von Minas Schilderung mit dem Krokodilstrum

CD, Track 1, 0:00 - 1:54 Minuten

Nun berichten die Schüler von Träumen und Erlebnissen mit Tieren, vor welchen Tieren sie Angst haben oder welche Tiere besonders gefährlich sind. Danach wandert die Gruppe weiter.

Station 3: Höhle

Aktion / Ort: Dunkler Raum mit Lagerfeuer (farbige Glühbirne, die auf dem Boden liegt und mit einigen dünnen Scheiten verdeckt ist, Lichteffekte mit
Zuhör- Teelichtern, Kerzen)
Impuls

Die Gruppe setzt sich auf Sitzkissen oder auf Decken, die auf dem Boden liegen. Sie können die Taschenlampen zur Hilfe nehmen und das "Feuer" auch erst „entfachen“, wenn alle sitzen.

Anhören des Ausschnitts aus dem Hörspiel Ankommen in der Höhle

CD, Track 3, 4:40 – 5:40 Minuten

Fragestellung: „Was hat die Expedition alles dabei?“.

Sammlung der gerade gehörten Inhalte im Gespräch.

Dann hört man die Szene weiter:

CD, Track 5, 1:37 – 3:47 Minuten

Fragestellung: Was ist solidarisch? Erörterung und Begriffsklärung.

Aktion Auspacken des mitgebrachten Rucksacks: Das Essen reicht nicht – es muss (solidarisch) geteilt werden. Alle essen und unterhalten sich.

**Weiter-
erzählen** Nun kann die Lehrkraft kurz zusammenfassen, was in der Geschichte weiter passiert. Es gibt nämlich noch andere Bewohner der Höhle (Wölfe), vor denen wir uns aber nicht fürchten müssen. Evtl. kann hier Wolfsgeheul/Wolfsbild zu hören und zu sehen sein. Es wird erzählt, dass auf dem Weg zur zweiten Höhle der Großvater sich beim Sturz das Bein bricht und sich nur mühsam in die nächste Höhle schleppen kann. Die lange Nacht steht der Gruppe nun bevor.

**Zuhör-
Impuls** Zum Einstimmen hört man den Ausschnitt aus dem Hörspiel, in dem diese kritische Situation beschrieben ist.

CD, Track 6, 1:01 – 2:28 Minuten

Aktion Anschließend stellen Teilnehmer die Szene nach: Großvater mit gebrochenem Bein auf einer Decke/Liege, Kinder und Hund am Lagerfeuer.

Die Szene wird mit verteilten Rollen gespielt: Wie könnte es weitergehen?

Wie kommt die Rettung? Wie fühlen sich die Kinder, der Großvater?

Hier können auch die fiktiven oder realen Gegenstände aus dem Rucksackpackspiel eingesetzt werden. Szene fertig hören

CD, Track 6, 2:28 – 3:04 Minuten

Station 4: Wald

Aktion Ort: Flur, Lager-Raum, in dem viel herumsteht um Geräusch-Quellen zu verstecken.

Nachdem der Großvater am nächsten Tag gerettet wurde, macht die Gruppe sich an den Abstieg nach Hause ins Tal. Sie durchquert einen Wald. Mit dem Hörauftrag auf besondere Geräusche zu achten, diese zu orten und zu identifizieren zieht die gesamte Gruppe los. Im „Wald“ wird ein Geräusche-Suchspiel veranstaltet.

Spiel: In einem großen Raum werden 5-6 Geräuschquellen (Tierlaute, Naturgeräusche, ...) versteckt. (Technik: z.B. mp3-Player mit kleinen Lautsprechern).

Alle gehen still im Raum umher und merken sich den Ort, an dem sie ein Geräusch hören.

Anschließend wird abgefragt, wie viele Geräusche hörbar sind. Dann werden die Orte nacheinander mit allen aufgesucht.

Statt Geräten, die die Geräusche abspielen (z.B. Bienensummen, Wolfsgeheul, Bachgeplätscher, Specht, Froschgequake ...), können sich auch Kinder verstecken und Geräusche nachahmen. Dann sollte man auch an einen Wechsel denken.

Weiterführende Aufgaben

- Anhören des gesamten Hörspiels oder Lesen des Buches. (Per Olov Enquist **Großvater und die Wölfe**, 2003 Hanser, ISBN 978-3-446-20345-7, geb. Ausgabe)
- Wald und Waldtiere: In der Gruppe (vorab) Tier-/Waldgeräusche sammeln und aufnehmen
- Berge und Höhlen: Malerisch oder gestalterisch darstellen, auf einem Plan beim Hören die Expedition mitverfolgen und stückchenweise etwas dazu zeichnen/schreiben...
- Wölfe: Thema weiter vertiefen, Wölfe als Feinde, Freunde, welche Geschichten mit Wölfen gibt es noch, Wolfsgeschichten erfinden und umsetzen, auch musikalisch mit Orffschen Instrumenten...