

Hier kommt ein
Hörbogen!



Ein **Hörbogen** informiert über den Inhalt eines Hörbuchs und steckt voller Ideen für die kreative Medienarbeit.

Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger



Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger

DAV-Verlag
9,99 €
ISBN 978-3-8623-1504-8

Der arme Dorfjunker Don Quijote beschließt eines Tages, mit seinem knochigen Gaul Rosinante und seinem Nachbarn Sancho Pansa loszuziehen, um mutige und abenteuerliche Rittergeschichten zu erleben. Ihn fasziniert das Ritterdasein schon lange, wieso also sollte es ihm nicht gelingen, sich mit seinem neuen Lebensstil einen Namen zu machen? Doch kann das gut gehen, wenn ein Ritter gegen Windmühlen kämpft und blökende Schafherden mit Heeren verwechselt?

Alter: ab 6 Jahren

Hörbogen von Jennifer Madelmond

Mehr Tipps und Hinweise
finden Sie auf
www.ohrenspitzer.de



Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger

Zeit: je nach Intensität ca. 2-3 Schulstunden

Themen: Ritter, Abenteuer, Mut, Teamgeist

Anmerkungen zur CD

Voller Zauber, Spannung und jeder Menge Rittermut ist die Geschichte des Don Quijote, die zu den Klassikern der Weltliteratur gehört. Das Hörspiel, das von SWR2 produziert wurde, bündelt die bekanntesten Abenteuer nach Miguel de Cervantes' Roman in kindgerechter und kurzweiliger Weise. Untermalt wird die Geschichte mit vielen bekannten Stimmen (z.B. Bernhard Baier in der Rolle des Don Quijote und Klaus Spürkel als Sancho Pansa), ritterlicher Musik und passenden Geräuschen.

Empfehlung

Die Abenteuer des Don Quijote eignen sich gut für den Unterricht in der Grundschule, das Hörspiel wurde für Kinder ab sechs Jahren konzipiert. In den Fächern Deutsch, Sachunterricht, aber auch Sport (Ritterturnier – siehe Methoden) finden sich viele Anknüpfungspunkte, um die Ritterwelt näher unter die Lupe zu nehmen und die seltsamen Erlebnisse des armen Dorfjunkers und seines Nachbarn schrittweise zu er- und bearbeiten. Gerade der Aspekt, dass in der Grundschule meist eine Lehrkraft in allen oben genannten Fächern tätig ist, begünstigt eine abwechslungsreiche, kreative und spannende Arbeit rund um das Ritterdasein.

Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger



Spiel zum Einstieg: Wir gründen eine Ritter-Gemeinschaft

Dauer: ca. 15 Min. + ggf. Anschlussmethode

Material: selbstklebendes Kreppband, Edding, optional: Papier, Buntstifte

So geht's:

1. Jeder Ritter und jedes Burgfräulein trägt in der Regel einen sehr auffälligen Namen. So nennt sich Don Quijote im Laufe seiner Abenteuer sogar „Don Quijote de la Mancha, der Löwenritter“. Um das Ritterdasein besser nachempfinden zu können, erfinden die Schüler*innen alle einen eigenen Namen. Dabei muss nicht zwangsläufig der eigene Name darin vorkommen, möglicherweise jedoch eine besondere Stärke des jeweiligen Kindes: z.B. Leon – Bezwinger des Goldfischs, Marissa vom Kletterbaum, etc. Dieser Name wird mit Edding auf das selbstklebende Kreppband geschrieben. Alternativ können natürlich auch richtige Namensschilder gebastelt werden.
2. Wurden alle Namen schriftlich festgehalten, stellen sich die Kinder der Reihe nach vor und erklären kurz, warum sie diesen Namen gewählt haben.
3. **Anschlussmethode:** Neben einem Ritternamen bedarf es natürlich auch eines Wappens. Teilen Sie der Klasse je ein Blatt und Buntstifte aus und lassen Sie die Kinder kreativ werden. Ein Wappen ist meist schildförmig und steht symbolisch für ein Land, einen Staat, manchmal aber auch für eine Familie oder eine Person (zahlreiche Beispiele finden Sie im Internet). Jede*r Schüler*in entwickelt ein eigenes Wappen, das zu dem jeweils gewählten Ritter- oder Burgfräulein-Namen passt und stellt das Ergebnis am Ende in der Klasse vor.

Malen, Erzählen, Spielen
oder Basteln... Es gibt so
viele Möglichkeiten, ein Hörbuch
kreativ zu reflektieren.



Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger

Inhalt des Hörspiels

Track 1

Hier werden die Zuhörer*innen in die 400 Jahre alte Geschichte des Don Quijote eingeführt, die der Spanier Miguel de Cervantes erfunden hat. Don Quijote, ein armer Dorfknecht, verbringt seine Zeit gerne mit dem Lesen alter Ritterromane, bis er eines Tages nicht mehr zwischen Fiktion und Wirklichkeit unterscheiden kann. In dieser Art Trance beschließt Don Quijote, selbst ein fahrender und mutiger Ritter zu werden und auf die Suche nach Abenteuern zu gehen. Er nimmt dabei seinen Nachbarn Sancho Pansa ebenso wie seinen Gaul Rosinante mit. Nicht lange müssen sie durch die Gegend wandern, bis sie auf ihr erstes Abenteuer stoßen: Der Kampf gegen Windmühlen steht an. Sancho Pansa will intervenieren, er ist sich nämlich bewusst, dass dieser Kampf harmlosen Windmühlen gilt. Don Quijote jedoch lässt sich nicht beirren und greift die Windmühlen an, weil er sie für verzauberte Riesen hält. Leider ist der Kampf erfolglos.

Track 2

In seiner Trance verwechselt Don Quijote eine einfache Herberge mit einer edlen Burg und wundert sich darüber, dass man ihm am nächsten Tag die Rechnung gibt. „In einer Burg müssen edle Ritter niemals zahlen!“, äußert sich der ehemalige Dorfknecht empört und setzt kurz darauf seine Reise fort. Kurze Zeit später erlebt die Gruppe das nächste Abenteuer, denn in der Ferne sieht Don Quijote zwei große Heere auf sie zukommen und macht sich kampfbereit. Dummerweise handelt es sich nur um zwei Schafsherden, die der selbsternannte Ritter jedoch nicht als solche wahrnimmt und deshalb angreift – zum Ärger der Hirten.

Track 3

Don Quijote beauftragt seinen Knapen, Sancho Pansa, die Hofdame seines Herzens aufzusuchen und ihr die besten Grüße zu überbringen. Sancho Pansa aber ist sich der Unmöglichkeit dieser Tat bewusst und entwickelt eine List, um seinem Herrn auf andere Weise glücklich zu machen. Sein

Verschiedene Fassungen
von Don Quijotes Abenteuern
sind auch in Buchform
erhältlich.



Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger

Plan geht auf – schließlich hat Don Quijote auch eine Schafsherde mit einem Heer verwechselt. Auf der weiteren Reise begegnen sie Fuhrleuten, die ein Geschenk für den König dabei haben: zwei wilde Löwen aus Afrika. Der mutige Don Quijote möchte gegen die beiden kämpfen. Also werden die Gitter geöffnet, doch der Löwe greift nicht an, sondern legt sich hin. Großes Staunen umringt den ehemaligen Dorfjunker, der sich von nun an „Don Quijote de la Mancha, der Löwenritter“ nennt. Auf einer Hochzeit, auf die sie später eingeladen werden, können sie sich dann endlich mal wieder so richtig satt essen.

Track 4

Unterdessen ist das Buch über Don Quijote und Sancho Pansa erschienen, das der Spanier Miguel de Cervantes veröffentlicht hat. Die Abenteuer des ehemaligen Dorfjunkers sprechen sich herum, und als sie auf eine Herzogin treffen, werden sie direkt ins herzogliche Jagdschloss eingeladen und geehrt.

Das letzte Abenteuer ist das traurigste: Don Quijote kommt schließlich ans Meer und trifft dort auf einen feindlichen Reiter, den Ritter vom silbernen Mond. Sie kämpfen gegeneinander, denn Don Quijote soll zugeben, dass die Dame seines Herzens weniger schön ist als die des Ritters vom silbernen Mond. Don Quijote verliert den Kampf und ist gezwungen, für ein Jahr zurück in sein Dorf zu reisen. Dort jedoch wird er ganz unglücklich, denn ein Jahr soll er ohne Abenteuer zubringen. Kurz darauf wird Don Quijote krank. Doch je kranker er wird, desto klarer wird sein Kopf. Und auf einmal vergeht die Trance seines Ritterdaseins, die ihn umgab. Der nahe Tod hat ihn möglicherweise von seiner Verdrehtheit geheilt.

Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger



Methoden zu Don Quijote

Von Ritterlegenden und Burgfräuleins

Dauer: ca. 10 Min.

Kein Material notwendig

So geht's:

1. Setzen Sie sich gemeinsam mit der Klasse in einen Stuhlkreis und fragen Sie in die Runde, wo die Kinder bereits mit Rittern, deren Sagen und Legenden oder auch mit Burgfräuleins in Berührung gekommen sind. Sicherlich werden eine ganze Menge Erfahrungen zusammenkommen.
2. Fragen Sie anschließend, wer bereits von Don Quijote und seinen Abenteuern gehört hat. Nicht selten ist er der selbsternannte Ritter auch bei kleineren Kindern bekannt.

Ein echter Ritter

Dauer: ca. 25 Min.

Material: Arbeitsblatt „Ein echter Ritter“, Stifte, Track 1 des Hörspiels

So geht's:

1. Teilen Sie den Schüler*innen das Arbeitsblatt „Ein echter Ritter“ aus und geben Sie ihnen Zeit, einen Ritter inklusiver der benötigten Dinge, wie Pferd, Ausrüstung, Lanze, Schwert etc., zu malen.
2. Besprechen Sie anschließend, welche wichtigen Elemente bei einem Ritter nicht fehlen dürfen. Was haben die Kinder alles gefunden? Vergleichen Sie schließlich die Vorstellungen der Kinder mit den Einfällen des Don Quijote (Hören Sie dazu den Anfang von Track 1). Sind die Überlegungen identisch?

Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger



Weitere Burg-Bastelideen
finden Sie auch im Internet!

Unsere Ritterburg

Dauer: ca. 90 Min.

Material: buntes Transparentpapier, Tonkarton, Stifte, Schere, Kleber, Kerzen, Gläschen

So geht's:

1. Ob für einen Laternenumzug oder als Dekoration im Klassensaal, eine eigene Ritterburg kann man immer brauchen. Zuerst überlegen sich die Schüler*innen, ob sie eine quadratische oder eine runde Burg bauen möchten, denn davon hängt die spätere Zeichnung ab. Entscheiden sich die Kinder für eine quadratische Burg, ist es wichtig, dass vier Mal die gleiche Burgseite in einem langen Band hintereinander gemalt wird. Dieses lange Band wird schließlich ausgeschnitten und ganz zum Schluss an den offenen Seiten zusammengeklebt (siehe Schritt 3). Wird die runde Burg ausgewählt, kann frei nach Belieben die zeichnerische Architektur vorgenommen werden. Wichtig ist in diesem Fall nur, dass das Band lang genug ist, um einen größeren Durchmesser für die Kerze im Inneren der Burg zu erhalten.
2. Nach Fantasie und Laune werden schließlich verschiedene Fenster und Türen in die Burg geschnitten. Kleine und große, viereckige, dreieckige oder runde Türen und Fenster... alles ist erlaubt. Die ausgeschnittenen Öffnungen werden mit buntem Transparentpapier beklebt, sodass an diesen Stellen am Ende die Kerze durchscheinen kann.
3. Zuletzt wird die Burg an ihren Enden zusammengeklebt und aufgestellt. In die Mitte der Burg wird ein Glas mit einer Kerze positioniert, und schon können die Burgen in hellem Schein erstrahlen.

Sprechen Sie mit den
Kindern über das Gehörte!

Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger



Don Quijote de la Mancha, der Löwenritter

Dauer: ca. 15 Min.

Material: Track 3 ab Minute 3:19

So geht's:

1. In Track 3 des Hörspiels erlebt Don Quijote eines seiner gefährlichsten Abenteuer. Nachdem er dieses überstanden hat, nennt er sich „Don Quijote de la Mancha, der Löwenritter“. Bevor Sie nun gemeinsam mit der Klasse Track 3 anhören, um mehr über dieses Abenteuer zu erfahren, stellen Sie den Schüler*innen die Frage, was ihm passiert sein könnte, um einen solchen Namen zu erlangen. Stellen Sie Spekulationen auf und überlegen Sie sich gemeinsam ein eigenes Abenteuer, das zu diesem Ende führt.
2. Haben Sie sich in der Klasse eine oder mehrere mögliche Geschehnisse überlegt, hören Sie Track 3 ab Minute 3:19 an. Stimmt eine der Ideen mit dem tatsächlichen Vorfall überein?

Der Weg zur Burg

Dauer: ca. 10 Min.

Material: Stift, Arbeitsblatt „Der Weg zur Burg“

So geht's:

1. Stellen Sie sich vor, Don Quijote wacht eines Morgens auf und ist so verdreht in seinem Kopf, dass er gar nicht mehr weiß, wo sich die Burg seiner Herzensdame befindet, die er eigentlich besuchen wollte. Können die Schüler*innen dem armen Ritter helfen?
2. Teilen Sie das Arbeitsblatt „Der Weg zur Burg“ aus und lassen Sie die Kinder den richtigen Weg für Don Quijote wiederfinden. Hinweis für
8 Lehrkräfte: Die richtige Antwort ist Weg C.

Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger



Das große Ritterturnier

Dauer: ca. 90 Min. (z.B. Sportdoppelstunde)

Material: Matten, Hütchen, Plastikring, Schnur, Besenstiel, Luftballons, Musik, Stoppuhr, Sportgeräte (Barren, Reck, Bock...), Stift, Zettel

So geht's:

Das Ritterturnier wird als Stationenlauf stattfinden, bei denen immer vier Personen in einer Gruppe von Station zu Station wandern. Beginnen Sie mit einer kleinen Einleitung. Dabei kann beispielsweise in Kürze noch einmal über den Inhalt des Hörspiels gesprochen und anschließend auf das Thema „Ritterturniere“ übergeleitet werden. Wie sehen Ritterturniere aus? Welche Aufgaben hatten die Ritter zu bewältigen? In der Folge finden Sie einige Beispiele für „Ritterturnier-Sport-Stationen“:

Station 1: Der Zweikampf zu Pferde

Legen Sie Matten auf dem Boden aus und markieren Sie damit gleichzeitig die Abgrenzung, in der der Zweikampf stattfinden kann. Für die Übung bilden jeweils zwei Kinder ein Team. Eines ist das Pferd (Auf allen Vieren krabbeln) und nimmt entsprechend das andere Kind, den Ritter, auf den Rücken. Gegenseitig versuchen die verfeindeten Ritter sich nun vom Pferd zu werfen. Wichtig: Halten Sie klare Regeln fest, damit die Kinder rücksichtsvoll miteinander umgehen.

Station 2: Pferde-Rennen

Stellen Sie mit Hütchen zwei nebeneinander liegende Slalom-Parcours auf. Auch hier bilden wieder zwei Kinder ein Team, die gleichzeitig gegen ein anderes Team antreten. Diesmal wird der Ritter nicht auf den Rücken genommen, sondern das Pferd nimmt die Schubkarren-Position ein, während der Ritter die Bewegungen seines Pferds steuert. Mit dem Startzeichen laufen die beiden Teams nun so schnell wie möglich den Slalom-Parcours ab. Das Team, das zuerst wieder an der Startlinie ist, hat gewonnen.

Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger



Station 3: Ritter-und-Burgfräulein-Tanz

Bei dieser Übung geht es erstmals nicht mehr um Ritter und Pferd, sondern um Ritter und Burgfräulein. An dieser Station sollten bestenfalls mehrere Teams gleichzeitig teilnehmen. Mit dem Startzeichen (beispielsweise das Anschalten von Musik) beginnen die einzelnen Teams zu tanzen. Dabei ist zwischen jedem Team ein Luftballon auf Bauchhöhe eingeklemmt. Fällt beim Tanzen ein Ballon zu Boden, scheidet das Team aus. Das Team, das am Ende übrig bleibt, hat den Ritter-und-Burgfräulein-Tanz gewonnen.

Station 4: Hürden- und Staffellauf

In Zweiertteams kämpfen die listigen Ritter gegenseitig bei einem Hürden- bzw. Staffellauf an. Bauen Sie einen kleinen Parcours auf, an dem verschiedene Hürden zu bewältigen sind (z.B. mit Trampolin, Ringen, Bock oder dem Barren) und lassen Sie die einzelnen Teams gegeneinander antreten. Hierbei wird die Zeit gestoppt, bis nacheinander beide Mitglieder eines Teams einmal durch den „gefährlichen“ Ritter-Parcours gegangen sind. Die Zeit wird notiert und das andere Team auf den Ritter-Parcours losgelassen. Können sie die Zeit der anderen Gruppe toppen?

Weitere Hörbücher zum
Thema finden Sie übrigens in
der Hörspieldatenbank auf
www.ohrenspitzer.de



Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger

Ausstieg: Wer wird Superhörer*in?

Dauer: ca. 10 Min.

Material: Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“, Stift, Hörspiel,
Abspielgerät

So geht's:

1. Die Lehrkraft verteilt, nachdem das Hörspiel angehört wurde, das Arbeitsblatt an die Schüler*innen mit der Aufgabe aus, das darauf abgebildete Quiz zu lösen. Können sie alle Fragen beantworten?
2. Die Ergebnisse werden anschließend in der Klasse besprochen.

Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger

Arbeitsblatt „Ein echter Ritter“

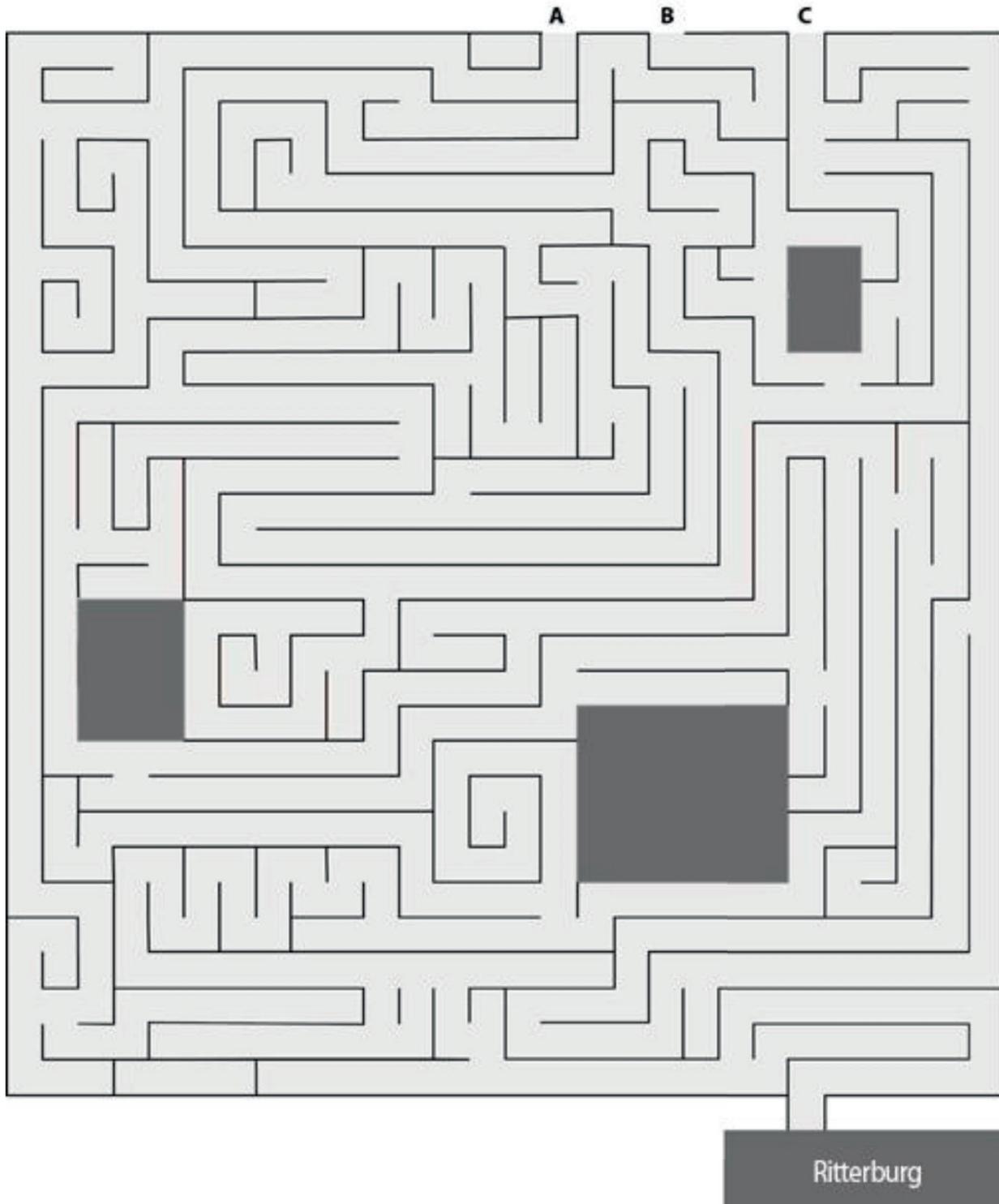
Was gehört alles zu einem echten Ritter? Und wie sieht ein Ritter aus?
Male einen Ritter und alle Dinge, die er für sein Ritterdasein benötigt,
auf das Papier.

Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger

Arbeitsblatt „Die Suche nach der Burg“

Welcher Weg ist der richtige zur Burg? Kannst du ihn finden und Don Quijote helfen seine Herzensdame zu besuchen?



Seltsame Abenteuer des Don Quijote

Jürg Schubiger

Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“

Erinnerst du dich noch an die Einzelheiten des Hörspiels? Teste es doch einfach aus. Im Folgenden siehst du fünf Fragen mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten. Doch nur eine davon ist jeweils richtig. Weißt du, welche es ist?

1. Wie heißt Don Quijotes Pferd, das er mit auf die Reise nimmt?

- a) Rosalinde
- b) Rosemarie
- c) Rosinante

2. Was passiert, als Don Quijote auf Windmühlen trifft?

- a) Er hält sie für verzauberte Riesen und greift sie an.
- b) Er stellt sich daneben und genießt den Windzug.
- c) Er weiß nicht was das ist und fragt seinen Knappen um Rat.

3. Warum ist Don Quijote so wütend, als sie die Herberge eines Morgens verlassen?

- a) Er soll für seine Übernachtung bezahlen.
- b) Er hatte kurz zuvor Streit mit seinem Knappen.
- c) Er hat seinen Glücksbringer verloren.

4. Welches Geschenk für den König transportieren die Fuhrleute?

- a) Zwei weiße Friedenstauben aus Malaysia
- b) Zwei kostbare Elefanten aus Gabun
- c) Zwei wilde Löwen aus Afrika

5. Gegen wen tritt Don Quijote in seinem letzten Abenteuer an?

- a) Gegen den Ritter vom silbernen Mond
- b) Gegen den Ritter vom leuchtenden Stern
- c) Gegen den Ritter von der strahlenden Sonne

Lösungen beim Kopieren bitte abdecken: 1c, 2b, 3a, 4c, 5a

