

# 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!



## Bootsmann, Lütt Matten und all die anderen

Verlag: Hörcompany

ISBN: 978-3-942587-10-5

PREIS: 9,95 Euro



## Bootsmann, Lütt Matten und all die anderen

Hörbogen von Sven Vosseler

Wie das Hündchen Bootsmann von der Eisscholle gerettet wird; wie Lütt Matten einen Fisch in der selbstgebauten Reuse fängt; von einer fliegenden Windmühle, alten Schuhen, dem größten Segelschiff, Timms Bangen, ob er die Reise nach Sundevit noch mitmachen kann ... – Benno Pludra schrieb seine ersten Kinderbücher in den 1950er-Jahren, er gehört zu den wichtigsten ostdeutschen Kinderbuchautoren, wurde mehrfach ausgezeichnet, u.a. 2004 für sein facettenreiches Gesamtwerk mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis. Ob aphoristisch kurz oder lang, ernst oder heiter, realistisch oder fantastisch, psychologisch tief oder einfach

fabulierfreudig, seine Prosa ist von großer poetischer, auch magischer Kraft! – Mit 15, zum Teil neu aufgelegten kurzen Geschichten und Romanauzügen bieten CD und Buch (Beltz & Gelberg) einen „genre-, stil- und epochenübergreifenden Werkquerschnitt“ (Covertext). Milieu, Menschen, Natur aus Benno Pludras Heimat Pommern liefern die Kulisse, vor der sich Kinderwelt hautnah und vielschichtig abzeichnet. Von Zwiespalt, Angst und Mut, von Träumen, Hoffnung, Enttäuschung und tapferer Zielstrebigkeit, auch von Verantwortungsgefühl wird da erzählt. – Stefan Kaminski liebt diese Geschichten seit seiner Kindheit. Überzeugend lotet er Unterschwelliges aus, gibt Charakteren Stimme, mal verhalten, mal lebhaft. Er bangt mit, träumt, hält stand, und er weiß, dass sogar Steine magische Kraft haben können – wie in „Das Herz des Piraten“. Ab 6. (Text: Töne für Kinder)



Bunte Geschichten für Kinder

### Anmerkungen zum Hörbuch

Die Sammlung dieser sprachlich anspruchsvollen und fantasiereichen Geschichten regt die Erweiterung des Wortschatzes ebenso an wie eine üppige Fülle an detailreichen inneren Bildern, über die sich ausgiebig in der Anschlusskommunikation sprechen lässt. Die beiden Tonträger enthalten sieben kurze Geschichten (unter sechs Minuten) und ein paar längere Episoden, die man aber auch in Etappen anhören kann. Die einzelnen Stücke können also sehr gut in Hörgruppen eingesetzt werden und lassen viel Zeit für Gespräche und Anschlusshandlungen, in denen die Kinder ihre Vorstellungen ausdrücken können. Pludras Inhalte sind nicht nur einfache Unterhaltung, sondern bieten starke Gefühle und Träume an, die geradezu besprochen werden wollen. Sie finden hierzu im Folgenden Anregungen zu acht Episoden, die vorwiegend für Schulkinder geeignet sind.

## Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels

### 1. Hören in Etappen

Das Hörbuch ist durch die einzelnen Geschichten oder Tracks schon in „Etappen“ aufgeteilt. Die kann man sich zunutze machen. Folgende Geschichten sind etwas länger und können aufgeteilt werden:

#### CD1

- Lütt Matten und die weiße Muschel (insgesamt 19,15 Min.)
- Bootsman auf der Scholle (50 Min.)

#### CD2

- Die Reise nach Sundevit (23 Min.)
- Alle anderen der 15 Stücke sind maximal 12 Minuten lang.

Jede Episode können Sie mit einem passenden **Gegenstand aus der Geschichte** einführen. Die Kinder werden dann dazu angeregt, darauf zu achten, wo dieser Gegenstand in der Geschichte vorkommt.

### 2. Wie die Windmühle zu den Wolken flog (CD1 Track1)

#### Fragen zum Inhalt:

- a. Von welchen einzelnen Figuren war in der Geschichte die Rede? (Windmühle, Müller, Esel, Wind und Sonne, Kinder, weißer Hund etc.) Was „macht“ eine Windmühle? Wolltet ihr auch schon einmal fliegen?

#### Wir gestalten:

- b. Wir malen alle Figuren, die in der Geschichte vorkommen, schneiden sie aus und kleben sie als Collage gemeinsam auf ein großes Plakat. **(Die Geschichte ist wie ein gemaltes Kunstwerk – hört genau hin, was alles dort zu sehen ist!)**
- c. Dann machen wir eine Geräuschcollage und erfinden zu allen Elementen aus dem Bild ein Geräusch.
- d. Die kurze Geschichte eignet sich auch sehr gut für das Erstellen eines „Storyboards“. Die Kinder finden heraus, welche Szenen sie für eine Bildergeschichte brauchen, um den Verlauf in Bildern darzustellen (wie einen Comic).
- e. Hat man die einzelnen Bilder, können hierzu erneut die Geräusche gemacht werden. Wenn die Kinder dann die Geschichte nacherzählen, kann man Erzählung, Geräusche und Bilder zu einem kleinen Film zusammenstellen (z. B. in Windows Movie-Maker).

### 3. Lütt Matten und die weiße Muschel (CD1 Track 2 und 3)

Führen Sie die Geschichte mit einer Muschel oder einer „Seemannskiste“ ein. Sie können die Kiste auch nutzen, um Spiele zu spielen, z. B. „Kofferpacken“ für eine Seereise. Dann hören wir, was es mit Lütt Mattens Seekiste auf sich hat. Und wer erlauscht als erster Muschel oder Seemannskiste?

#### Fragen zum Inhalt:

- a. Was ist eine Reuse?
- b. Was meint ihr: Wo wohnt Lütt Matten?
- c. Hat euch der Traum gefallen?
- d. erinnert ihr euch an einen fantastischen Traum? (Malt diesen auf!)
- e. Welche Tiere kommen in der Geschichte vor – kennen wir alle?
- f. Lütt Matten und seine Mutter sprechen einen Dialekt. Habt ihr alles verstanden? Was für einen Dialekt sprecht ihr?
- g. Hat Lüttts Reuse am Ende funktioniert?
- h. Was könnte alles in einer Seemannskiste sein?

#### Wir gestalten:

Lütt Matten sucht seinen Traum – die Bilder zu seinem Traum. Könnt ihr ihm helfen? Malen wir, z.B. mit verschiedenen Maltechniken (auch Collagetechnik), Lüttts Traum und machen eine Ausstellung.

### 4. Bootsmann auf der Scholle (eine spannende Geschichte in 5 Teilen – CD1 Track 4 bis 8)

Gegenstände zum Einführen in die einzelnen Kapitel:

1. Watte als Schnee oder Kleidungsstücke der Kinder aus der Geschichte
2. Eiswürfel
3. Z. B. Ziegel, Kochtopf, rote Wollhandschuhe
4. Papierschiff (Dampfer, Kahn)
5. Heißer Tee, Wurstbrot

Fassen Sie gemeinsam mit Kindern das Kapitel der letzten Hörsitzung erst zusammen, bevor Sie die Geschichte weiterhören.

Die einzelnen Charaktere werden schön beschrieben. Erstellen wir uns mit der Zeit ein **Album zur Geschichte** (in etwa so, wie wir das von „Panini-Bildern“ kennen). Alle die in der Geschichte mitspielen, sollen hier ihren Platz finden. Jeder kann dazu etwas malen und wir beschreiben die Charaktere auch gerne schriftlich. Wir sammeln alle Bilder samt Namen (und Beschreibung) in unserem Hörbuchalbum.

**1. Fragen zu Teil 1:**

Wer ist Bootsman und wo lebt er? Was spielen die Kinder für ein Spiel? Was gibt es im Schilf zu hören?

**Wir gestalten zu Teil 1:**

- a. Könnt ihr die Kinder und Bootsman malen – und ihnen dabei genau darauf achten, wie sie aussehen und bekleidet sind.
- b. Wir bauen eine Schneelandschaft auf einer großen Platte oder einen großen Karton. Wie können wir den Schnee und den Wohnort der Kinder gestalten. Gemeinsam gestalten wir den Ort der Erzählung.

**2. Fragen zu Teil 2:**

Was spielen die vier heute? Was suchen die Forscher?

**Wir gestalten zu Teil 2:**

Weitererzählen: Stoppen Sie, wenn Bootsman auf der Scholle ist (Min. 6:30). Wie könnte man Bootsman helfen und was bräuchte man dazu?

Schafft es Katrinchen, was meint ihr? Was passiert Katrinchen alles auf ihrem Weg? Erfindet eine kleine Geschichte dazu.

**3. Fragen zu Teil 3:**

Was macht Katrinchen? Vergesst ihr auch alles, wenn ihr spielt? Findet ihr das spannend – habt ihr Angst um Bootsman?

**Wir gestalten zu Teil 3:**

Weitererzählen: „Kein Haus, kein Mensch...“ Uwe folgt den Spuren im Schnee. Katrinchen kam zu spät. Was nun? Wie geht die Geschichte weiter? Was würdet ihr tun?

**4. Fragen zu Teil 4:**

Welche Seefahrzeuge kennen wir? (Dampfer, Kahn etc.) Wisst ihr, was eine Strömung ist? Seit ihr schon einmal auf einem Schiff oder in einem Boot gewesen?

Wir sammeln als Begriffsdetektive alle Begriffe rund um Schiffe und Seefahrt aus dem vorgetragenen Text (dazu kann man noch einmal hören). In Gruppen tragen wir diese zusammen. Wer hat die meisten gefunden und wer kann sie erklären?

#### **Wir gestalten zu Teil 4:**

Wir basteln alle ein Papierschiff. Möglichst klein – wie klein können wir die Schiffe basteln? Versuchen sie es mit DIN A6. Dann füllen wir eine große Schüssel oder einen Zuber mit Wasser und legen Strohhalme bereit. Wir können dann mithilfe der Strohhalme ins Wasser blubbern oder auf die Oberfläche pusten und somit die Papierschiffe bewegen. Ist der Zuber groß genug, können wir ein Stück Papier als Eisscholle auf die Wasseroberfläche legen und dann versuchen zwei Schiffe ein Wettrennen auf die Scholle mithilfe der Strömung (durch den Strohhalm generiert). Wer schafft es, Bootsman als erster zu retten?

#### **5. Fragen zu Teil 5:**

Und wie hat euch die ganze Geschichte gefallen? War es ähnlich zu euren Lösungen und Rettungsideen? Wer hat euch besonders gut gefallen?

Gemeinsam trinken wir heißen Tee wie auf der Helena (und, wer möchte, auch Wurstbrot).

Wir sammeln als Begriffsdetektive alle Begriffe rund um Schiffe und Seefahrt aus dem vorgetragenen Text (dazu kann man ihn noch einmal hören). In Gruppen tragen wir diese zusammen. Wer hat die meisten gefunden und wer kann sie erklären?

#### **Wir gestalten zu Teil 5:**

- a.** Heute bauen wir alle unseren eigenen Dampfer wie die Helena. Dazu nehmen wir dieses Mal ganz großes Papier für ein Papierschiff. Es soll ein Dampfer sein. Was könnten wir dazu verändern, dass es wie ein Dampfer aussieht. Alle schreiben den Namen ihres Schiffes auf ihren Dampfer.
- b.** Uwe erzählt die ganze Geschichte. Könt ihr auch die ganze Geschichte nacherzählen? Was könnte uns beim Erzählen hilfreich sein, damit wir nicht so viel vergessen (z. B. Bilder oder Worte). Machen wir es wie der Sprecher Stefan Kaminski und nehmen uns als Sprecher mit dem Aufnahmegerät auf. Jeder kann einen Teil der Geschichte sprechen.

#### **5. Wie sich Abel in Bille verliebte (CD1 Track 9)**

Diese Geschichte regt zum Philosophieren über Verliebtheit an. Was bedeutet für die Kinder Liebe und was ist Verliebtsein?

#### **Fragen zum Inhalt:**

- a.** Welche Kinder kommen in der Geschichte vor?
- b.** Und wo befinden sich die Kinder?
- c.** Wie unterscheidet sich Bille von den Anderen? (Beschreibt Bille – gerne auch schriftlich.)
- d.** Was macht Bille beim Angeln anders und weshalb?

- e. Findet ihr Bille toll?
- f. Im Titel der Geschichte heißt es, dass sich Abel in Bille verliebt. Hat er sich in der Geschichte wirklich verliebt?
- g. Wenn er sich verliebt hat, woran kann man das „hören“? Und ist Bille auch verliebt?
- h. Was ist „verliebt sein“ und wann sind Leute verliebt? Kann man auch unglücklich verliebt sein?

### Wir gestalten:

- Wir malen alle Figuren aus der Geschichte auf ein Plakat. Versetzen wir uns in die Charaktere: Jede Figur erhält eine Sprechblase (oder mehrere) und wir verpassen ihr einen Satz oder ein Gefühl, das sie zum Ausdruck bringen möchte. Wie im Comic kann das auch ein Symbol oder ein gesprochener Satz sein.
- Wir philosophieren über das Verliebtsein und machen eine verliebte Collage (z. B. Leute, die verliebt sind, ausschneiden).
- Außerdem machen wir eine Audiocollage zum Verliebtsein und interviewen Leute über ihre Erfahrungen. Warst du schon verliebt? Wie oft? Wie fühlt sich das an? Woran erkennt man, dass man verliebt ist? Die Kinder sammeln selbst Fragen. Die Aufnahmen können als Podcast gestaltet werden.

## CD 2

### 6. Heiner und seine Hähnchen (CD2 Track 4 und 5)

Der kleine Heiner macht sich auf den Weg, um Sand für seine Hähnchen zu besorgen. Doch verträumt gerät er vom Weg ab.

### Fragen zum Inhalt:

- a. Wisst ihr noch, wo Heiner das Sandsuchen vergisst? Welche Tiere trifft er?
- b. Kennt ihr all die Tiere? Sind es alles Vögel? Recherchiert, wenn ihr welche nicht kennt.
- c. Was machen die Tiere und in was verliert sich Heiner dabei?
- d. Um was machen sich die Hühner Sorgen, als Heiner nicht kommt? Wie sieht denn so ein großer böser Hühnervogel aus? Was meint ihr?
- e. Wie konnte Heiner den Sand finden? Hat er ihn wirklich gesucht?
- f. Habt ihr schon einmal etwas durch Zufall gefunden?
- g. Warum schämt sich Heiner? Hattet ihr auch schon einmal ein schlechtes Gewissen?
- h. Gibt es Dinge, für die ihr verantwortlich seid, so wie Heiner für seine Hähnchen?

### Wir gestalten:

- Alle malen den großen bösen Hühnervogel.
- Nach Track 4: Wie könnte die Geschichte weitergehen? Was ist mit Heiner passiert, nachdem er dem Schmetterling nachgejagt ist. Die Kinder erzählen oder schreiben die Geschichte zu Ende. Dann vergleichen wir die Geschichten mit dem Ende (Track 5). Welches Ende gefällt uns besser?

### 7. Die Reise nach Sundevit (CD2 Track 8 bis 10)

Timm Tammer wohnt in einem Leuchtturm. In den Ferien fühlt er sich sehr einsam. Doch eines Tages wird er unerwartet auf eine Reise eingeladen.

#### Fragen zum Inhalt:

- a. Wisst ihr, wo Timm lebt? Recherchiert, wo sich der Leuchtturm des Vaters befinden könnte (hört auf die Informationen der Orte!)? Und wozu ist ein Leuchtturm gut?
- b. Warum fühlt sich Timm allein?
- c. Timm hat Sehnsucht. Habt ihr so etwas auch schon gespürt, z. B. dass ihr euch allein gefühlt habt?
- d. Timm lebt recht allein in der Heide. Kann man aber auch unter vielen Leuten allein sein?

### Wir gestalten:

- Wie geht die Geschichte wohl weiter? Erzählt oder schreibt (als Aufsatz) die Reise von Timm nach Trempin weiter. Kann er die Brille zurückbringen? Sind die anderen Kinder dann noch da? Schafft er es mit auf die Reise nach Sundevit?  
Zu dieser Episode gibt es auch das passende Buch und den passenden Film, in dem die gesamte Geschichte zu lesen/sehen ist.

### 8. Der Hund des Kapitäns (CD2 Track 11 und 12)

Eine zu Anfang rätselhafte Erzählung und eine sonderbare Beziehung, die sich durch ein außergewöhnliches Schicksal entwickelt. Zum Nachdenken, Nachempfinden und zum Ausdenken der Vorgeschichte.

### Fragen zum Inhalt nach Track 11:

- a. Wo ist der Mann angebunden? Und was meint ihr warum?
- b. Wo befinden sich Mann und Hund?
- c. Welches Hörbild entsteht in den Köpfen der Hörer? Können wir die Szene genau nachzeichnen? Wer befindet sich wo? Können wir uns aufgrund der Erzählung ein genaues Bild machen?
- d. Warum möchte der Mann den Hund loswerden?
- e. Was haltet ihr von dem Mann am Mastholz? Könnt ihr ihn verstehen?

### Fragen zum Inhalt nach Track 12:

- a. Warum ändert sich die Einstellung des Mannes?
- b. Was meint ihr: Warum gibt ihm der Hund auf einmal Kraft?
- c. Warum hat er Angst, den Hund zu verlieren?
- d. Kennt ihr Seemannsgeschichten bzw. „Seemannsgarn“? Recherchiert und sucht eine weitere Seemannsgeschichte.

### Wir gestalten:

Die Kinder erfinden „die Geschichte vor dieser Geschichte“. Wie kommen der Mann und der Hund auf das Mastholz? Was ist davor passiert? Wir denken dabei an alle Informationen, die im Text enthalten sind. Diese sollten auch in unserer Vorgeschichte vorkommen! Wie kann man die Vorgeschichte schreiben? Als spannendes Seemanns-Abenteuer?

### 9. Vom Bären, der nicht mehr schlafen konnte (CD2 Track 13)

Eine ergreifende Geschichte, von der Zerstörung der Natur und dem Gegensatz von Mensch- und Tierwelt. Ein Ansatz, um über ökologische Probleme zu sprechen.

- a. Wozu dienen dem Menschen Staudämme? Warum gibt der Damm Licht und Wärme? Wo finden wir in Deutschland oder Europa Staudämme? Gibt es einen Staudamm, der auch schlimme Folgen verursacht hat (eine Recherchearbeit)?
- b. Von welchen Tieren wird erzählt? Kennen wir noch deren Namen?
- c. Wo lebt der Bär? Schauen wir nach der Taiga. Wo ist die denn?
- d. Was möchte der Bär eigentlich tun, aber kann es wegen des Hochwassers nicht?

### **Wir gestalten:**

Wie könnte die Geschichte weitergehen? Was wird aus dem Bär? Schreibt und erzählt die Geschichte weiter und denkt dabei auch an die anderen Figuren, von denen zu hören war. Wie kommen die anderen Tiere darin vor?

Erfindet zur Fortsetzungsgeschichte ein Hörspiel mit all den erwähnten Tierfiguren. Wie schaffen es die Tiere, den Fluten zu entkommen, bzw. das Problem zu lösen? Weitere Literatur mit ähnlichem Thema: „Die Konferenz der Tiere“ von Erich Kästner oder „Die Stadt“, eine Kurzgeschichte von Hermann Hesse.

### **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](http://www.ohrenspitzer.de).