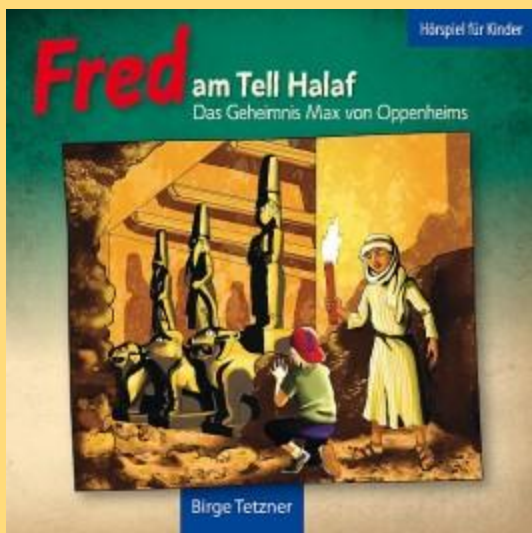


Ohrenspitzer

- ... 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!



Fred am Tell Halaf

Das Geheimnis Max von Oppenheims

Hörspiel von Birge Tetzner

ultramar media 2011

ISBN-

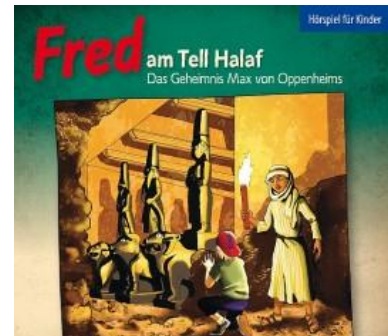
PREIS 13,90 Euro



Fred am Tell Halaf Hörspiel

Ein Hörspiel von Birge Tetzner
Hörbogen von Sven Vosseler

Freds Vater ist Archäologe. Wenn er auf Reisen geht, nimmt er seinen Sohn auch mal mit zu den Ausgrabungen. In einer ersten Folge lernte Fred so die Kultur der Skythen kennen. Dieses Mal fliegen die beiden nach Syrien. Das geschichtsträchtige Mesopotamien beherbergt auch die Grabungsstätte Tell Halaf, einen Ort, der durch den deutschen Abenteurer und Archäologen Max von Oppenheim berühmt wurde. Der stieß dort 1899 auf wertvolle Artefakte einer ursprünglich aramäischen Stadt. Seine Funde brachte er nach Berlin, wo sie während des Zweiten Weltkrieges den Bomben zum Opfer fielen. Nach der deutschen Wiedervereinigung wurden die Überreste jedoch wieder zusammengefügt und ausgestellt. Nachträglich ging von Oppenheims Lebenstraum in Erfüllung. Fred begegnet eben diesem Max von Oppenheim, der als Geist mit ihm spricht. Und er erlebt mit dem Beduinenjungen Sahid ein Abenteuer in einer anderen Zeit und anderen Welt. So erfährt Fred wieder einmal eine ganze Menge mehr als sein Vater, der sich das Wissen durch mühsame Ausgrabungen erschließen muss.



Fred am Tell Halaf

Freds Aufenthalt in Syrien wird für den wissbegierigen Hörer zu einer unterhaltsamen Reise in eine ferne Zeit. Eine lebhaftere Geschichtsstunde rund um Max von Oppenheim, Mesopotamien und das Volk der Beduinen. So führt uns die Begegnung mit Oppenheim etwas mehr als hundert Jahre in die Vergangenheit. Gleichwohl erfahren wir mehr über die 3000 Jahre alte Stadt Guzana und die Kultur zu dieser Zeit. Durch Freds neuen Freund Sahid erhalten wir Einblicke in die Welt der Beduinen und erleben zudem ein unterhaltsames Hörspiel-Abenteuer. Auf diese Weise gelingt es Birge Tetzner in ihren Fred-Hörspielen, Kinder und Jugendliche eine spielerische Begegnung mit archäologischen, kulturhistorischen und wissenschaftlichen Themen zu ermöglichen. In zwei weiteren Folgen (Stand 2012) trifft Fred auf Kulturen in Griechenland und den Stamm der Skythen. Eine ansprechende Hörspielreihe, gespickt mit viel Wissen über vergangene Kulturen. **Ab 7.** (Vosseler)



Anmerkungen zum Hörbuch

Mit der Fred- Hörspielreihe lassen sich wunderbare Ausflüge in die Vergangenheit machen. Es lässt sich jederzeit eine Verbindung zu passenden (vor allem geschichtlichen) Unterrichtsthemen herstellen. Die Geschichten wecken den Entdeckergeist und schulen den Blick auf fremde Kulturen und damit auch unausweichlich auf die eigene Kultur. Legenden, Gebräuche, das Leben, wie wir es kennen, ist an anderen Orten völlig verschieden und verändert sich mit der Zeit. „Geschichte“ wird hier unterhaltsam dargeboten und gibt Anstoß, um über diese vergangenen Welten zu sprechen, sie sich vorzustellen oder sogar auditiv zum Leben zu erwecken (wie im vorliegenden Hörspiel). Auch die Frage, wie wir zu dem Wissen über die vergessene Vergangenheit gelangen, bleibt nicht unbeantwortet. Das Hörspiel ist für Kinder ab 7 Jahren geeignet. Die vorliegenden Anregungen sind vorwiegend für die Schulklassen 3 und 4 gedacht. Die Kinder können eine eigene Ausstellung gestalten, zu Archäologen werden und gemeinsam forschen. Und ihre fantasievollen Ideen in Hörbares verwandeln.

Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels

1. Hören in Etappen

Will man sich intensiv mit den Inhalten auseinandersetzen, kann man an folgenden Stellen sinnvoll unterbrechen und mit den Kindern sprechen, bzw. Aktionen gestalten:

Track 1-2: Archäologie, Lasagne und ein Scherbenhaufen

Track 3-4: Blick in ferne Zeiten – Oppenheim, Wüstenschloss, Götter, Geister und Dämonen

Track 5-8: Abenteuer mit Sahid und Max Oppenheim

- 2. Archäologie, Lasagne und ein Scherbenhaufen - Track 1-2 (Hören, Verstehen, Erzählen, Recherchieren, Spielen)**
- a.** Die Kinder werden mit diesem Hörspiel (ebenso wie in „Fred im Land der Skythen“) selbst zu **Hörspielarchäologen!** Malen sie vor Beginn des Hörspiels einen großen **Zeitstrahl** auf (toll wäre eine große Tapete). Sprechen sie über das Phänomen Zeit. Der Zeitstrahl kann grobe Orientierungspunkte aufweisen (Heute und das Jahr „Null“). Wann sind die Kinder geboren, wann deren Eltern, Opas, Omas? Kennen die Kinder noch weitere Jahreszahlen aus der fernen Vergangenheit, zu denen sie etwas wissen? Gibt es irgendwelche alten Völker oder Kulturen, die die Kinder kennen? Wo müsste man die einzeichnen? Hören wir mal, mit welcher Zeit/Epoche wir es in unserem Hörspiel zu tun bekommen. Alle weiteren neuen Erfahrungen werden die Kinder zukünftig auf dem Zeitstrahl ergänzen können – wenn sie es für wichtig halten.
- b.** Wie der Titel des ersten Kapitels schon andeutet, lässt sich der „Tell“ gut mit einer **Lasagne** vergleichen. Die kennen alle. Bringen Sie doch einfach eine Lasagne mit, die als Anschauungsmaterial dient und lecker schmeckt.
- c. Ausgrabungs- Spiel:** Sie können auch ein Aquarium (oder mehrere für verschiedene Kleingruppen) mit verschiedenen Erdschichten füllen. Zusätzlich lassen sich dort auch kleine Artefakte verstecken. Wenn Sie besonders kreativ sein möchten, geben Sie ganz bestimmte Gegenstände (z.B. kleines Spielzeug oder etwas Gebasteltes) in jeweils eine Erdschicht – sie sollten zueinander passen und sich von denen der anderen Erdschichten in irgendeiner Weise abheben. Die Kinder können dann später selbst in diesem Aquarium eine Mini-Grabung durchführen. Die Kinder sollen dabei wie echte Archäologen vorgehen. Vorsichtig abtragen, damit sie nichts vermischen und alle Artefakte genau sammeln und notieren. Was gehört zu welcher Erdschicht? Wer könnte deshalb dort „gelebt“ haben bzw. wie haben die Menschen dort „gelebt“? An Hand der Ausgrabungen können die Kinder Hypothesen zu der fiktiven Ausgrabungswelt erstellen. Wer lebte wann in ihrem „Tell- Aquarium“?
- d.** Was ist also ein **Tell**? Wo haben die Kinder schon von so etwas gehört? Gibt es in ihrer Nähe etwas Ähnliches? Was ist denn womöglich unter uns? Betrachten Sie in diesem Zusammenhang generell die geologischen Erdschichten. Was kann man da denn noch finden, außer Überreste ferner Kulturen (z.B. Fossilien, Knochen von Dinos)? Sie können natürlich das Ausgrabungsspiel auch mit **Fossilien** durchführen (bzw. diese ganz unten einbuddeln).
- e. Vergleichen** Sie verschiedene **Erdschichten** auch mit dem bereits eingeführten **Zeitstrahl**. Zeitstrahl und Erdschichten können die Kinder in Verbindung bringen. Wo lässt sich noch die „Erdzeit“ ablesen (z.B. Baumstamm)? Und wie bestimmen Wissenschaftler ganz genau die Zeit von alten Fundstücken?
- f.** Wo ist denn eigentlich Vorderasien und wo liegt genau Syrien? Suchen Sie gemeinsam auf einer **Landkarte**.

- g.** Fred geht auf **Reisen**. Und wie weit sind die Kinder bereits gereist? Jeder zeigt, wo er bereits war. Und wie ist es dort gewesen? War dort etwas ganz anders als im gewohnten Zuhause?
- h.** Was braucht man, wenn man auf Reisen geht? Gepäck! **Spielen** Sie „**Ich packe meinen Koffer**“. Einer beginnt und packt fiktiv etwas in unseren Reisekoffer (z.B. „Ich packe in meinen Koffer: eine Zahnbürste“). Der nächste muss dann alle bereits eingepackten Gepäckstücke wieder aufsagen und ein Neues hinzufügen. Die Kinder müssen genau hinhören und sich erinnern. Man kann auch „Fantasieworte“ oder Geräusche einpacken.
- i.** Max von Oppenheim kam vor über 100 Jahren zum Tell Halaf. Seine Funde mussten Jahre später mühsam zusammengesetzt werden. Das Zusammensetzen von vielen Puzzleteilen ist ein weiterer Bestandteil von archäologischer Arbeit. Die Kinder spielen ein **Restauratoren-Spiel**: Wieder können Sie einen großen Behälter mit Sand/Erde oder ggf. im Außengelände eine Sandgrube/Sandkasten vorbereiten. Vergraben Sie Scherben, die von den Kindern gefunden und zusammengesetzt werden müssen. In Teamarbeit versteht sich! Die Fundstücke müssen gesäubert, nummeriert und katalogisiert werden. Dann wird gepuzzelt. Die Scherben werden mit passendem Klebematerial wieder zusammengesetzt – so gut es geht. Um es komplizierter zu machen, können Sie auch verschiedene Gegenstände vergraben. Dann wird das Zuordnen schwieriger.

3. Blick in ferne Zeiten – Oppenheim, Wüstenschloss, Götter, Geister und Dämonen – Track 3-4 (Hören, Verstehen, Erzählen, Recherchieren, Malen, Spielen)

- a.** Im Hörspiel wird der Wüstenpalast mit Worten beschrieben. Konnten wir uns den Palast gut vorstellen? Haben wir jetzt ein Bild im Kopf? Könnten wir das nun auch auf Papier malen? Die Kinder **malen**, wie sie sich den Palast vorstellen.
- b.** Nun versuchen wir uns alle im verbalen Beschreiben und spielen ein **Malspiel**: Jeder sucht sich einen Partner. Dann brauchen wir Papier und Stifte. Immer einer der Partner erhält ein Bild, das nur mit Worten dem Gegenüber erklärt wird (Sie können sich auch passende Bilder von anderen z.B. antiken Orten ausdrucken und den Kindern als Vorlage geben). Das zuhörende Kind zeichnet auf, was es verstanden hat. Am besten ohne das der Sprecher sieht was gemalt wird.
- c.** In Oppenheims Zimmer ist dieses merkwürdige Telefon. Wann wurde denn so etwas benutzt? Was benutzen wir heute zur Kommunikation? **Mit der Zeit verändert sich auch die Technik. Recherchieren** sie gemeinsam nach der Geschichte des Telefons. Und was gab es davor? Machen sie gemeinsam die technische Entwicklung an Hand des Zeitstrahls deutlich. Die Kinder können hierzu auch einen eigenen Zeitstrahl gestalten, den sie beschriften und bebildern, mit allen recherchierten Infos bis zum neuesten „Smartphone“.
- d.** **Oppenheims Leidenschaft war das Reisen**. Wie reiste man denn zu seiner Zeit? Und wie lange brauchte man? Vergleichen sie gemeinsam die Fortbewegungsmittel und die Reisedauer.
- e.** Wohin würden die Kinder unbedingt einmal gerne Reisen und warum? Wie lange würden die Kinder heute/damals für ihren **Wunsch-Reise-Ort** benötigen und wie hätten

sie das damals bewerkstelligen müssen? Gerne kann der Zeitstrahl auch mit technischen Veränderungen der Fortbewegungsmittel gestaltet werden.

- f. Was könnten die Kinder wohl an ihrem Wunsch-Reise-Ort historisches vorfinden. Was könnten sie möglicherweise bei einer Ausgrabung finden? Die Kinder recherchieren, sammeln Infos und Stellen den anderen vor auf was sie dort stoßen würden. Die Kinder sollen selbst etwas über die **Geschichte eines möglichen Reiseortes** herausfinden und erzählen (gerne auch als Aufsatz).
- g. Wie sah es wohl damals zu Max von Oppenheims Zeiten im 19 Jhdt. in Mesopotamien aus? Kann man dazu Bilder finden? **Fotos oder Malerei**? Ab wann gab es denn Fotos (wieder können sie nach der technischen Entwicklung der Fotografie recherchieren und diese auf dem Zeitstrahl festhalten)? Es gibt aber auch Maler die zuvor bereits ferne Welten illustriert haben (z.B. deutsche Orientalmaler wie Gustav Bauernfeind die ebenso wie von Oppenheim vom Fernweh gepackt waren).
- h. Sollten Sie mit den Kindern auf diese Art in historische Entwicklungen eintauchen, bietet sich die Gestaltung einer eigenen **Ausstellung** an. Etwa zum Tell Halaf, zu Max von Oppenheim, oder zu technischen Entwicklungen. In diesem Fall sind die recherchierten Bilder von großer Bedeutung.
- i. Was ist den Kindern an der **Beschreibung des Palastes** besonders aufgefallen? Welche Figuren waren an den Türen angebracht und warum? Und welche Götter? Kennen die Kinder auch solche Beispiele, die man bei uns sehen kann?
- j. Wer waren die **Herrscher** am Tell Halaf? Die Kinder sammeln, was sie verstanden haben.
- k. Was für **Götter** hatten die Bewohner? Für was waren diese wichtig? Warum gab es in verschiedenen Kulturen verschiedene Götter und Glaubensvorstellungen? Und wer machte die Götter (von Menschen gemacht)?
- l. Wie ist das mit Göttern in anderen Kulturen? Die Kinder **recherchieren** nach weiteren Göttern. Für was standen denn diese Götter? Die Kinder sammeln die Götter verschiedener Kulturen und stellen die Verbindungen zwischen diesen her. Welche Götter standen z.B. für Krieg, Liebe oder das Meer? Gemeinsam kann betrachtet werden, wie sich auch der Glaube der Menschen verändert hat. Und was für Glaubensvorstellungen gibt es in unserer heutigen Zeit auf der Welt?
- m. Wie lautet von Oppenheims Spruch? Finden die Kinder den gut oder kennen sie einen besseren?

4. Abenteuer mit Sahid und Max Oppenheim – Track 5-8 (Hören, Verstehen, Erzählen, Recherchieren, Malen, Spielen)

- a. Was haben wir über Beduinen alles erfahren können? Sammeln wir das Gehörte. Wissen die Kinder selbst noch mehr darüber? **Recherchieren** wir noch mehr und schauen genau wo sie lebten? Und wie leben sie heute?
- b. In der Geschichte ist von dem islamischen **Kalender** die Rede. Gibt es denn noch weitere Kalender auf der Welt? Nach was richtet sich unser Kalender und nach was richten sich andere? Und warum

sind sie verschieden? Sammeln wir verschiedene „Zeitrechnungen“ und vergleichen diese auf unserem Zeitstrahl.

- c. Fred überzeugt Sahid von seiner fernen Herkunft (aus einer anderen Zeit) mit seinem Ipod. Haben die Kinder heute etwas dabei, das es vor hundert Jahren noch nicht gab und völlig abwegig war? Wieder kann man darüber diskutieren und sich überlegen, ob es damals etwas Vergleichbares gab oder es sich um eine ganz neue Erfindung handelte. So stellen wir wieder die Entwicklungen in der Zeit heraus.
- d. Wir **malen** die „Skorpionvogelmenschen“. Wie stellen sich die Kinder die wohl vor? Welches Bild haben wir im Kopf?
- e. Die Kinder **recherchieren** nach der Berliner Museums-Insel. Was wird dort alles ausgestellt? Welche fernen Zeiten lassen sich dort entdecken? Wie wäre es mit einem Besuch?
- f. Wie hat den Kindern das Abenteuer gefallen? Was hat ihnen besonders gut gefallen? Kennen die Kinder selbst andere Geschichten von Zeitreisen?

Auseinandersetzung mit gestalterischen Elementen

5. Geräusche, Stimmen, Fantasie und Hörspiel

- a. Was konnte man im Hörspiel alles Hören? Mit welchen Elementen wurde die Geschichte gestaltet (Stimmen, Geräusche, Musik etc.)?
- b. An wie viele Sprecher können sich die Kinder erinnern?
- c. Lauschen sie gemeinsam nach Geräuschen und Atmos. Wie wurden die gestaltet? Wie kann man **Geräusche und Atmos** einfangen und wie kann man sie imitieren? Suchen sie nach Geräuschemachern und nehmen sie eigene Geräusche und Atmos mit einem Aufnahmegerät auf. Die Kinder teilen sich in Gruppen auf und jede Gruppe gestaltet Geräusch-Rätsel, die die anderen lösen müssen.
- d. **Ein eigenes Hörspiel gestalten***. Die Kinder werden zu Hörspielgestaltern und suchen sich einen Ort heraus (z.B. ihren Wunsch-Reise-Ort) an dem sie Versehens in die Vergangenheit reisen. So erfinden sie gemeinsam eine eigene Abenteuerreise durch die Zeit – eine eigene Fred-Geschichte. Diese setzen sie in Form eines Hörspiels um (dazu wird idealerweise ein Mikrofon und ein PC benötigt, mit dessen Hilfe man auf mehreren Tonspuren aufnehmen kann*). Was brauchen wir alles für ein Hörspiel? Nehmen sie dazu das Fred- Hörspiel als Beispiel.
 - i) Die Kinder können sich die Rollen zuteilen (z.B. auch einen Sprecher). Wer spricht was?
 - ii) Wie erzählen wir die Geschichte für die Aufnahme? Die Kinder schreiben sich auf was sie sagen werden und denken dabei an das Verständnis der Zuhörer.

- iii) Wie können Geräusche gestaltet werden? Mit Hilfe von Geräuschemachern werden später Geräusche unterlegt (im Aufnahmeprogramm des PCs).
- iv) Die Kinder nehmen ihre Geschichte mit Mikrofon und PC auf. Ganz wie echte Profis. Es wird nach und nach die Geschichte erzählt und zusätzlich - wie im Hörspiel – Stimmen und Geräusche unterlegt. Danach kann alles auf CD gebrannt werden.
- e. Eigene Abenteuer können dann auch noch bildnerisch dargestellt werden. Die Kinder können sich auch an Bildern zu den Orten (z.B. Karten, Ausgrabungsorte, Bilder ect.) orientieren und diese vorab recherchieren.
- f. Wenn die Kinder eine **Ausstellung** gestalten (siehe 3.h.) können sie dazu den passenden **Audioguide anfertigen**. Dazu überlegen sie sich, was man zu den ausgestellten Bildern und Exponaten erzählen sollte, damit ein Ausstellungsbesucher mehr darüber lernen kann. Dazu reicht auch ein einfaches Aufnahmegerät (man benötigt hier nur eine Aufnahme- Spur).

***Hörspiele lassen sich mit einer Audioediting- Software, wie z.B. „Audacity“ auf mehreren Spuren aufnehmen. Dann können die selbst gestalteten Geschichten mit Geräuschen untermalt werden. Deshalb kann man gerade auch Teile von Hörbüchern (denen fehlen die Geräusche und das Ambiente) einmal selbst im Hörspielformat gestalten. An Technik benötigt man einen PC (samt der frei erhältlichen Software) und ein Mikrofon. Los geht's!**

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.