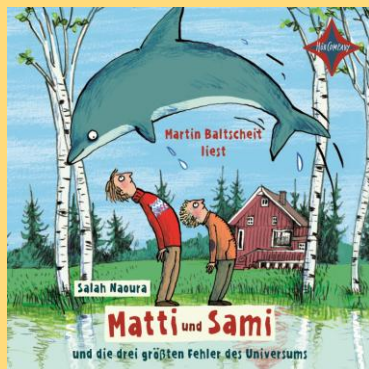


Ohrenspitzer

- ... 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!



Matti und Sami
und die drei größten Fehler des Universums
Hörcompany
ISBN 978-3-942587-08-2
PREIS: 14,95 Euro

Dieser Hörbogen entstand in Kooperation mit 



Ohrenspitzer ist ein Projekt der
Stiftung MedienKompetenz
Forum Südwest

Die Stiftung MKFS wird getragen von LFK, LMK und SWR





Matti und Sami

und die drei größten Fehler des Universums

Hörbogen von
Francesca Lo Sardo / Maren Risch

Matti wünscht sich nichts mehr, als in die Heimat seines Vaters zu reisen: Finnland. Um sich diesen Wunsch zu erfüllen, schreckt er vor nichts zurück und überzeugt seine Eltern mit einer Lüge, alles in Deutschland aufzugeben und nach Finnland auszuwandern. Er ist jedoch nicht der Einzige in der Geschichte, der sich mit einer Lüge oder – wie Matti es nennt – einem „Fehler des Universums“ aushilft ...

Anmerkung zur Hörspielrezeption

Die Geschichte wird aus Sicht des Protagonisten Matti erzählt und ist ein reines Hörbuch, das ohne jegliche Geräusche auskommt. Zudem handelt es sich um eine lineare Erzählweise ohne parallele Handlungsstränge. Gelesen wird das Hörspiel von Martin Baltscheit.

Empfehlung

Das Hörspiel ist für Kinder ab 8 Jahren geeignet. Das Hauptthema ist „Lügen“ und wird sehr unverkrampft und auf amüsante Art und Weise behandelt. Eine Identifikation mit der Hauptfigur ist gewährleistet.

Themen

Herkunft; Umgang mit Lügen; Familienleben; Freundschaft; Tierschutz; Umgang mit Geld

Zeitempfehlung

Das Hörspiel hat eine Gesamtlänge von 138 Minuten und ist auf 2 CDs aufgeteilt. Insgesamt beinhaltet das Hörspiel 17 Einheiten: 9 auf CD 1 und 8 auf CD 2.

Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels – Spielideen für den Einstieg

Stille Post mit Assoziationskette

- Ziel/Hintergrund:** gegenseitiges, aufmerksames Zuhören; Assoziationskettenbildung, Kreativität/ Fantasie anregen
- Material:** Zettel, auf denen ein Startbegriff steht (oder, je nach Lesekompetenz, aufgemalt ist); eventuell Stühle, die nebeneinander aufgereiht werden – kann aber auch im Stehen gespielt werden
- Zeit:** Pro Begriff ca. 5–10 Minuten
- Vorbereitung:** Schlagwörter als Startbegriffe aus dem Hörspiel herausuchen; Bsp.: Delfin, Finnland, etc. (siehe Metatags); diese Startbegriffe auf Zettel schreiben/malen. Gruppenbildung (max. 5 Schüler, damit es nicht allzu schwer wird, den Startbegriff zu erraten); wenn das Spiel sitzend durchgeführt wird, sollte pro Gruppe eine Stuhlreihe aufgestellt werden, bestehend aus einem Stuhl pro Gruppenmitglied
- Durchführung:** Die Schüler setzen sich nebeneinander auf die Stühle. Schüler 1 erhält einen Zettel mit einem Startbegriff. Der Schüler muss nun etwas mit diesem Begriff assoziieren. Bsp.: Delfin → Fisch
Den assoziierten Begriff muss er nun seinem Sitznachbarn ins Ohr flüstern. Dies wird bis zum letzten Schüler in der Stuhlreihe fortgesetzt. Der letzte Schüler überlegt sich ebenfalls einen letzten passenden Begriff. Jeder einzelne Schüler darf nun raten, welche Begriffe durch die Stuhlreihe gewandert sind. Man kann es auch nur auf das Erraten des Startbegriffs beschränken.

Arbeitsaufträge/Methoden zum Hörspiel

Tiere aus Knöpfen

- Zeitpunkt:** CD 1, nach Kapitel 5
- Material:** Knöpfe in verschiedensten Formen und Farben; Schnüre oder Pfeifenputzer
- Zeit:** min. 60 Minuten
- Vorbereitung:** Verteilen des Materials an die Schüler; eventuell selbst ein Tier vorbasteln
- Durchführung:** Die Kinder sollen sich an ihren letzten Zoobesuch o. Ä. erinnern. Welches Tier hat ihnen dort am besten gefallen? Man kann sie auch das Tier basteln lassen, für das sie am ehesten spenden würden. Die Schnüre dienen hierbei als Grundkörper. Danach kann man diese mit Knöpfen beziehen. Alternativ können hierfür Pfeifenputzer verwendet werden – diese sind stabiler und biegsamer. Außerdem kann man das Tier dann irgendwo hinstellen.
- Auswertung:** Man kann daraus ein Ratespiel oder ein Wettbewerb machen. Die anderen Schüler können versuchen zu erraten, welche Tiere gebastelt wurden, oder abstimmen, wer das schönste Tier gebastelt hat.

Mindmapping Rentier

- Zeitpunkt:** nach dem Hörspiel
- Material:** Pro Schüler: Plakat in min. DIN-A2-Größe, Buntstifte, 1 dünnen Edding, eventuell eine Kopie mit einem abgebildeten Rentier, Schere, Klebstoff
- Zeit:** min. 45 Minuten
- Vorbereitung:** Pro Schüler eine Kopie mit einem abgebildeten Rentier besorgen oder alternativ eine Overhead-Folie bzw. eine PowerPoint-Folie mit Rentier vorbereiten; vorab in die Thematik Rentier einzuarbeiten ist hilfreich
- Durchführung:** Den Schülern wird erklärt, dass das Rentier ein typisches Symbol für Finnland ist. Die meisten werden noch nicht allzu viel über dieses Tier wissen, sodass sie nun die Möglichkeit erhalten, mithilfe ihrer Plakate eine Art Mindmap zu erstellen und von anderen Plakaten zu lernen. Es gibt mehrere Möglichkeiten der Durchführung:

1. Die Schüler malen in die Mitte des Plakats eigenständig ein Rentier. Eventuell wissen sie jedoch nicht, wie ein Rentier aussieht.
2. Die Schüler erhalten eine vorbereitete Kopie mit abgebildetem Rentier, welches sie ausschneiden und auf ihr eigenes Plakat kleben.
3. Den Schülern wird über die vorbereiteten Folien das Rentier gezeigt. Dieses können sie auf ihr Plakat malen. Dadurch wäre das Problem zu Punkt 1 gelöst.

Anschließend sollen sie alles, was ihnen zum Rentier einfällt mit Spiegelstrichen um das Rentier herum malen. Die Schüler können sich dabei untereinander austauschen. Die Plakate können anschließend von den jeweiligen Schülern vorgestellt werden. Natürlich kann man sie auch aufhängen.

Anmerkung: Das Einarbeiten in die Thematik ist wichtig, damit auf den Plakaten nichts Falsches steht. Die Methode kann eventuell auf eine Unterrichtseinheit folgen, in der man sich mit dem Thema Rentier beschäftigt hat.

Ziel: Kollektives Lernen; Förderung der Kreativität

Spielideen für den Ausstieg

Wer wird Superhörer/in?

Material: eine Rolle Krepp-Klebeband, 21 DIN-A4-Blätter

Zeit: ca. 15 Minuten

Vorbereitung: Die drei Antwortmöglichkeiten möglichst groß auf ein eigenes Blatt Papier schreiben. Mit Krepp-Klebeband drei Felder abkleben, in die jeweils alle Schüler der Gruppe hineinpassen.

Durchführung: Die Lehrkraft liest die Frage laut vor. Anschließend legt sie zu jedem Feld ein Blatt Papier, auf das eine der drei Antworten geschrieben ist. Beim Kommando „1, 2 oder 3“ dürfen die Schüler sich einem der Felder zuordnen. Nach dem Kommando „Letzte Chance vorbei“ erfolgt die Auswertung. Die Lehrkraft stellt sich zu dem Feld, hinter dem sich die richtige Antwort verbirgt.

Anmerkung: Bei älteren Schülern können die Quizbögen auch zum Ausfüllen verteilt werden.

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.



Wer wird Superhörer/in?

1. Aus welchem Land kommt Matti und Samis Vater?

- a) Irland
- b) Finnland
- c) Deutschland

2. Welche Berufe üben die Eltern aus?

- a) Anwalt und Lehrerin
- b) Feuerwehrmann und Bankkauffrau
- c) Busfahrer und Arzthelferin

3. Warum kam der Delfin nie im Ententeich an?

- a) Es war bloß ein Aprilscherz.
- b) Der Delfin ist vorher gestorben.
- c) Der Ententeich ist vorher ausgetrocknet.

4. Wie heißt die Tiersendung, die sich Matti und Sami gern ansehen?

- a) Tiere in Not
- b) Animal Planet
- c) Rettet die Tiere



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

Arbeitsblätter

Aufgabe 1: Die Familie von Matti und Sami

a)

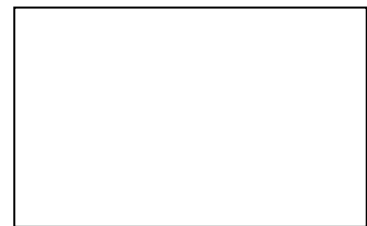
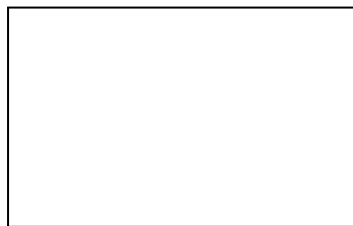
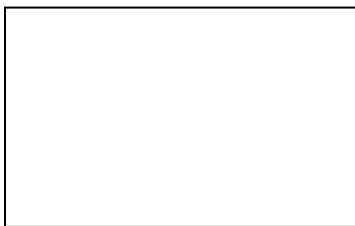
Aus welchen Ländern stammen die Eltern von Matti und Sami?

Aus welchen Ländern stammen Deine Eltern?

Welche Sprache sprechen Deine Eltern mit Dir zuhause?

b)

Male die Länderfahnen von Finnland und Deutschland.



Male die Länderfahnen, falls Deine Eltern aus einem anderen Land kommen.

Fahne von:

Fahne von:

Fahne von:



Aufgabe 2: Lügen - na klar?

a)

Welche Gefühle hat Sami als er merkt, dass der Delfin nicht in den Ententeich kommt?

Wie fühlt es sich an, belogen zu werden?

Welche Ideen setzen die Brüder in die Tat um?

b)

Wann lügen die Erwachsenen in der Geschichte?

Wann lügen die Brüder? Wie kommt es zu der Lüge?

Lohnt es sich, im echten Leben der Wahrheit mit einer Lüge nachzuhelfen?

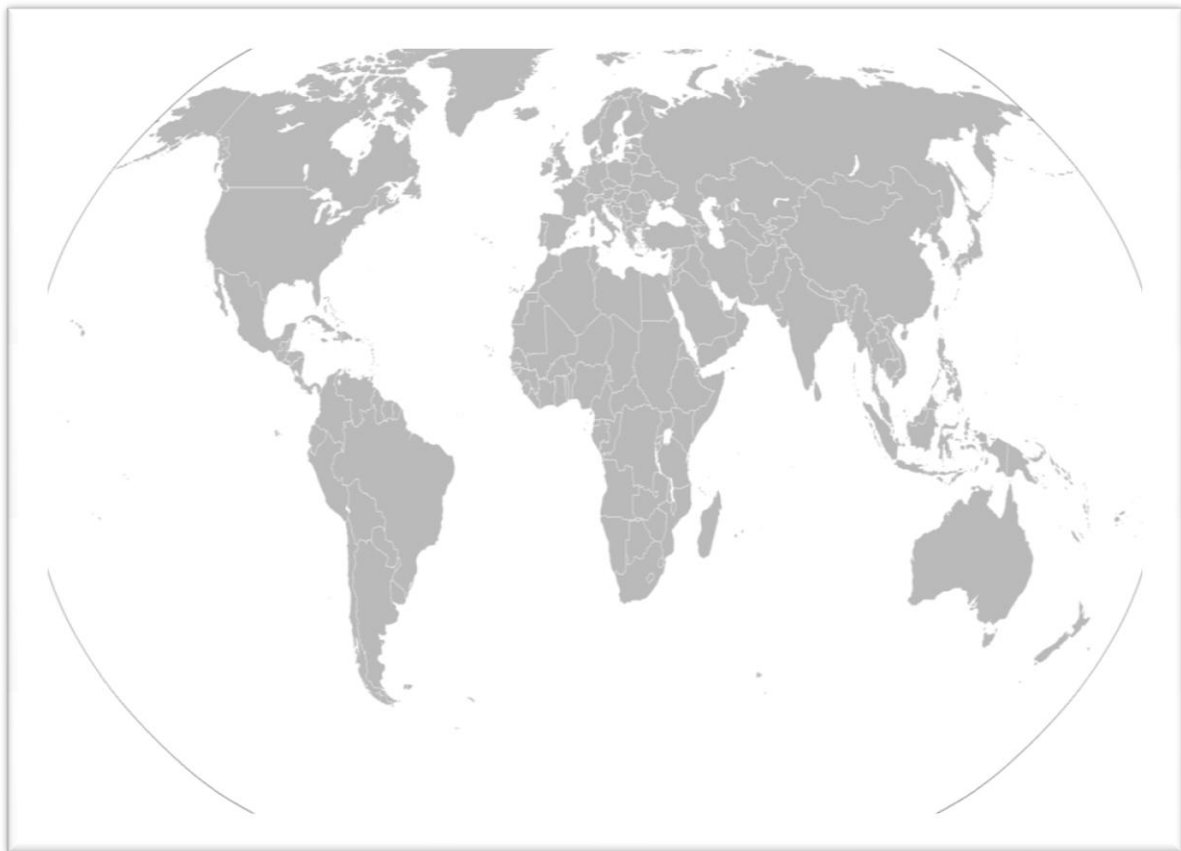


Aufgabe 4: Die Heimat der Tiere

Bist du schon mal im Zoo gewesen?

Welche Tiere hast du dort gesehen?

Zähle sie auf und markiere ihre Heimat auf der Karte.



Quelle: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:BlankMap-World-large.png>



Aufgabe 5: Fehler-des-Universums-Check

a)

Was meint Matti mit „Fehler des Universums“?

Kannst du alle drei aufzählen?

1.

2.

3.

b)

Matti überlegt, ob man „Fehler des Universums“ wiedergutmachen kann.

Hast du da eine Idee?

Lösungen beim Kopieren bitte abdecken:

1. Lüge über den Delfin
2. Lüge über die Spende an „Rettet die Tiere“
3. Lüge über das Preisausschreiben



Aufgabe 6: Freundschaft – Schreibe einen Brief

Warum geht Turo Matti aus dem Weg?

Stelle dir vor, Matti schreibt Turo einen Entschuldigungsbrief. Was könnte drin stehen?

Lieber Turo,



Matti und Sami

Kopiervorlagen von
Francesca Lo Sardo / Maren Risch

Name: _____

Datum: _____

medien  bildung.com

Aufgabe 7: Verlosung – Schon mal was gewonnen?

Was erfährt Matti über die Hausverlosung?

Hast du auch schon mal an einer Verlosung teilgenommen und vielleicht sogar etwas gewonnen?

Welchen Trick wendet Matti an, um seinen Traum von einem Haus zu verwirklichen?

Male hier DEIN Traumhaus!