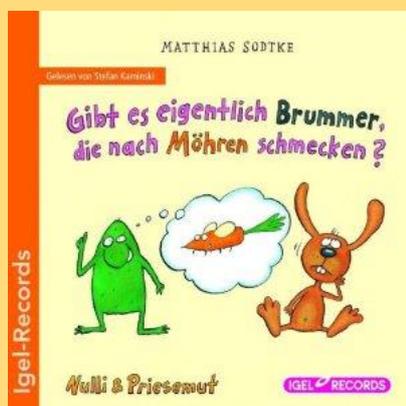


Ohrenspitzer

- ... 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!



Gibt es eigentlich Brummer, die nach Möhren schmecken?

Hörbuch nach dem Buch von Matthias Sodtke

Igel Records 2012

ISBN-10: 3893533923

PREIS 12,95 Euro



Gibt es eigentlich Brummer, die nach Möhren schmecken? Hörbuch

Nach dem Buch von Matthias Sodtke
Hörbogen von Sven Vosseler

Nulli und Priesemut sind zwei richtig dicke Freunde. Und das, obwohl die beiden recht verschieden sind. Ist Nulli doch ein Hase und Priesemut ein Frosch. Den ganzen Tag hocken sie zusammen, spielen zusammen, hören gemeinsam Musik, tanzen, lachen und essen zusammen. Nulli am liebsten Möhren, und Priesemut liebt dicke Brummer, die besonders gut schmecken. Wie schmeckt wohl das Essen des besten Freundes? Möhren essen ist für einen Frosch nämlich gar nicht leicht und Nulli hat große Schwierigkeiten mit den Brummern. Wie läßt sich also etwas über die kulinarischen Genüsse des Freundes erfahren? Es sollte eben Brummer geben, die nach Möhren schmecken und umgekehrt. Außerdem machen die Freunde einen Ausflug mit dem Drahtesel, bekommen Besuch vom anstrengenden Hamster Kurtle, der so vollkommen andere Gewohnheiten hat, und zuletzt muss Priesemut noch vor zwei listigen Storchen gerettet werden.



Nulli & Priesemut

Nulli und Priesemut sind zwei äußerst witzige Freunde, die ideenreichen Fragen nachgehen, kleine Abenteuer und Probleme bewältigen, sich streiten und sich vertragen und die dabei immer etwas dazulernen. Vor allem aber halten sie an ihrer Freundschaft fest. Matthias Sodtkes sympatische Hauptfiguren sprechen dabei hervorragend die Lebensfragen kleiner Hörer an und geben neue Denkanstöße. Wann ist man wohl dick befreundet? Was zeichnet Freundschaft aus? So entsteht eine äußerst unterhaltsame und intelligente Mischung in vier Episoden. **Ab 3.** (Vosseler)



Frisch und lecker: Rohkost!

Anmerkungen zum Hörbuch

Mit diesem Hörbuch können Alltags- und Lebensfragen, die vorschulische Ohrenspitzer bewegen und ansprechen, aufgegriffen werden. Nulli und Priesemut sind die dicksten Freunde. Doch was zeichnet Freundschaft aus? Die einzelnen Episoden laden zu einer Auseinandersetzung über Freundschaft ein. Wenn der Hamster zu Besuch kommt stehen Fragen des Anders-Seins und der Toleranz im Vordergrund. Was heißt Rücksicht nehmen? Die Geschichten bieten zahlreiche Möglichkeiten zum Austausch und zum „Philosophieren“ in der Gruppe. Außerdem können Sie gemeinsam die Hörspiele zum Anlass nehmen, um selbst gestalterisch tätig zu werden. Erstellen Sie selbst Aufnahmen, experimentieren Sie mit Stimme und Geräuschen. Nehmen Sie ein eigenes Hörspiel auf oder gestalten Sie zu einer der Episoden ein eigenes Bilderbuch.

Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels

1. Hören in Etappen

Mit kleinen Hörern, z.B. Kindergartenkindern, ist das Hören in Etappen äußerst angebracht. Das Hörspiel ist durch die einzelnen „Tracks“ bereits gut für kleinere Kinder geeignet. So können diese dem Geschehen sehr gut folgen.

Will man sich intensiv mit den Inhalten auseinandersetzen, können Sie das Hörspiel passend zu den vorgeschlagenen Fragestellungen immer wieder anhalten und mit den Kindern sprechen bzw. Aktionen gestalten.

Oder Sie hören die Geschichte einmal ganz an und nehmen sich danach einige vorgeschlagene Themen und Aktionen vor, die Sie in diesem Hörbogen finden.

Folgende Episoden sind auf der CD:

Track 1: Gibt es eigentlich Brummer, die nach Möhren schmecken? 13:19

Track 2: Der kunterbunte Zauberesel. 14:11

Track 3: Huch, wir kriegen Besuch. 16:51

Track 4: Alle Frösche fliegen hoch! 15:22

2. Gibt es eigentlich Brummer, die nach Möhren schmecken? - Track 1 (Hören, Verstehen, Erzählen, Malen, Essen, Feiern, Spiele, Forschen)

- a. Stellen Sie den Kindern den Titel vor. Und fragen Sie nach:
- b. Was ist denn ein **Brummer**?
- c. Die Geschichte handelt von zwei Freunden. Was machen Freunde? Was zeichnet eine **Freundschaft** aus? Sammeln Sie die Ideen auch visuell (auf einem Plakat oder auf Kärtchen – z. B. malen).
- d. Lauschen Sie gemeinsam. Wie heißen die Freunde? Um was für Tiere handelt es sich? Die Kinder **malen** Bilder von Nulli und Priesemut.
- e. Und was machen die beiden dicken Freunde alles gemeinsam? (spielen, Musik hören, tanzen, lachen, essen)
- f. Überlegen Sie gemeinsam **in der Gruppe**: Machen wir auch alle diese Dinge und sind auch wir Freunde? Machen wir noch andere tolle Sachen, die Freunde gemeinsam tun?
- g. Macht man alle diese Dinge nur, wenn man schon befreundet ist oder kann man dadurch auch **zum Freund werden**? Was meinen die Kinder?
- h. Planen Sie mit den Kindern für jeden folgenden Tag eine ganz besondere **Freundschafts-Aktion**. Gemeinsam erstellen wir einen Plan und machen gezielt jeden Tag eine Aktion, die Freunde (oder solche die es werden wollen) gemeinsam machen (spielen, Musik hören etc.).
- i. Was essen Nulli bzw. Priesemut am liebsten? Und warum essen die beiden verschiedene Dinge? Was funktioniert da leider nicht, als sie die Leibspeise des Freundes probieren wollen? Die Kinder **erzählen**.
- j. Die beiden essen gewöhnlich unterschiedliches Essen, weil sie nicht von derselben Art sind. Haben wir Menschen auch andere **Geschmäcker**? Die Kinder erzählen von ihren Vorlieben.
- k. Planen wir **das gemeinsame Freundschaftsspeisen**: Jeden Tag bringt ein Kind etwas neues Leckeres mit, das es besonders gerne isst. Gemeinsam, wie beste Freunde, speisen alle in der Gruppe. Nach was schmeckt die Speise? Wie ist die „Konsistenz“? Braucht man dazu Zähne? Hätten Nulli und Priesemut das auch essen können?
- l. Lebensmittel nach Unterschieden **erforschen**: Tragen Sie verschiedene Speisen zusammen und ordnen Sie diese gemeinsam nach ihrer Konsistenz, nach dem Geschmack, nach Geruch usw.

3. Der kunterbunte Zauberesel – Track 2 (Hören, Verstehen, Erzählen, Malen, Reparieren)

- a. Warum sagt man eigentlich dickste Freunde?
- b. Was ist denn ein Drahtesel? Wieso nennt man ein **Fahrrad** wohl so? Hören wir uns die beiden Worte (Draht und Esel) einzeln an und Überlegen? Was ist das gute an einem „Drahtesel“ – wollen die Kinder auch gerne Radfahren?
- c. Die Freunde finden einen „Drahtesel“ und machen ihn „heil“. Besorgen Sie sich auch ein altes Fahrrad oder Dreirad (vielleicht zusätzlich in Teile zerlegen). Dann kann es

gemeinsam repariert werden! Gemeinsam gestalten wir einen Zauberdrahtesel (heil machen, bunt bemalen und schmücken) und **restaurieren den Drahtesel**. Was gehört eigentlich alles zu einem Drahtesel?

- d. Was machen die beiden Freunde alles, um das Fahrrad herzurichten? Was ist denn ein „8“er im Rad und warum nennt man das so? Die Kinder malen auf Papier Spuren von Fahrrädern. Eines ohne und eines mit „8“er.
- e. Die Kinder **malen** Nulli und Priesemut mit ihrem Zauberdrahtesel.
- f. Und warum findet Priesemut den Esel plötzlich doof? Priesemut mag den Drahtesel nicht, weil er selbst nicht fahren kann.
- g. Wie hilft Nulli der Oma Bär? Haben die Kinder auch schon einmal jemandem geholfen? Die Kinder **erzählen**. Könnten die Kinder auch jemandem helfen? Überlegen Sie sich gemeinsam einen Hilfsplan.

4. Huch, wir kriegen Besuch – Track 3 (Hören, Verstehen, Erzählen, Malen, Spielen)

- a. Haben die Kinder auch schon einmal **Post** bekommen? Am besten versenden auch Sie mit den Kindern Post. Idealerweise wäre eine Brieffreundschaft, z. B. mit einem anderen Kindergarten (oder einer anderen Schule). Vielleicht kennen Sie auch jemanden im Ausland.
- b. Wie lange braucht denn die Post? Gibt es heute auch andere Möglichkeiten, mit der man jemandem einen Brief senden kann (z. B. E-Mail).
- c. Kurtle schläft und macht dabei großen Radau. Alle versuchen, den Hamster beim Schlafen nachzumachen. Die **Kinder spielen schlafender Hamster** und nehmen sich dabei mit einem Aufnahmegerät auf.
- d. Was ist denn mit dem Hamster los? Weshalb wünscht er Nulli und Priesemut einen guten Morgen, als die gerade ins Bett gehen wollen? Was hat denn Kurtle in der Nacht veranstaltet? Und wie gefällt das den beiden Gastgebern?
- e. Der Hamster ist nachts aktiv. Welche Tiere sind denn am Tag und welche sind in der Nacht aktiv? Wer weiß was und wo kann man darüber mehr erfahren? Wir **recherchieren** gemeinsam und suchen nach anderen Tieren, die in der Nacht aktiv sind (z. B. in Büchern oder im Internet).
- f. **Stoppen Sie bei 13:22:**
Die zwei Freunde haben ein Problem mit Kurtle. Der scheint keine Rücksicht auf die beiden zu nehmen. Wie kann man einen solchen Konflikt lösen? Haben die Kinder selbst Erfahrungen mit solchen Konflikten. Erinnern sie sich, wann sie schon einmal richtig wütend auf jemand waren? Wie haben die Kinder ihr Problem gelöst? Haben sie einen Vorschlag für die Freunde?
- g. Nulli und Priesemut waren sauer, weil der Hamster keine Rücksicht auf sie nimmt. Was heißt für die Kinder „**Rücksicht nehmen**“? Wo müssen die Kinder in der Kita besonders Rücksicht

nehmen? Und warum? **Gestalten** wir gemeinsam ein **Plakat** und stellen darauf bildhaft dar, wo wir in der Kita besonders rücksichtsvoll sind.

- h.** Nulli und Priesemut haben nicht gewusst, dass Kurtle ganz andere Gewohnheiten hat. Wie haben die Freunde dieses Problem gelöst? **Sind Nulli und Priesemut immer noch wütend? Warum sind sie nicht mehr wütend?** Braucht man manchmal vielleicht nur Verständnis für die anderen? Was ist für die Kinder Verständnis?
- i.** Die Kinder **malen** die drei Freunde Nulli, Priesemut und Kurtle.
- j.** Wie viele **Stimmen** haben die Kinder in der Geschichte gehört? Wer spricht da alles? Es gibt nur einen Sprecher. Wie macht der das nur, dass er die verschiedenen Figuren spricht. Die Kinder sollen selbst versuchen, ihre Stimmen zu verstellen. Dazu hören wir uns die Stimmen der drei Freunde genau an und versuchen sie nachzumachen. Am besten benutzen wir dazu auch ein Aufnahmegerät oder nehmen mit dem PC auf.*
- k.** Haben die Kinder auch schon einmal **Besuch** bekommen? Waren die Kinder schon einmal zu Besuch? Welche Erfahrungen haben sie dabei machen können? Kennen sie **Heimweh** wie Kurtle?

5. Alle Frösche fliegen hoch – Track 4 (Hören, Verstehen, Erzählen, Malen, Bewegen, Tanzen, Singen)

- a. Stopp bei 5:40!** Priesemut soll Flugstunden bekommen. Kann Priesemut fliegen erlernen? Was meinen die Kinder? Können Frösche in Afrika fliegen? Was haben die beiden Störche vor?
- b.** Was sind das für Störche? Worin haben die Störche einen Dr.-Titel? Gibt es auch Doktoren, die keine Ärzte sind?
- c.** Die Störche erzählen von Afrika. Wo leben denn echte **Störche** überall (was sind Zugvögel)? Die Kinder recherchieren nach Störchen (in Büchern und im Internet). Wie sieht so ein Storch denn aus? Die Kinder **malen** die beiden Störche. Mit welchen weiteren Materialien können wir die Störche, Priesemut und Nulli noch **gestalten**? (nutzen Sie vielfältiges Material aus der Kreativwerkstatt).
- d.** Was kann der Frosch Priesemut schon alles? Die Kinder überlegen sich, was sie alles können (springen, tanzen, rennen, turnen, im Kreis drehen, auf einem Bein hüpfen etc.) und machen das vor.
- e.** Hören Sie den zweiten Teil an. Was hatten die beiden Störche mit Priesemut vor? Die Kinder **erzählen**.
- f.** Warum hat Priesemut mit Nulli gestritten? Warum meint Priesemut, dass Nulli neidisch ist? Wie konnte Nulli seinen Freund retten?
- g.** Hören Sie mit den Kindern das Störchelied – 7:00 – und **singen** Sie das Lied gemeinsam. Überlegen Sie sich zu diesem Lied gemeinsam Bewegungen oder ein eigenes Fingerspiel. Dann singen und tanzen Sie Ihre neue **Choreografie**.

Auseinandersetzung mit gestalterischen Elementen

6. Geräusche, Stimmen und Hörspiel

- a. Die Kinder **erzählen**, welche der Geschichten ihnen am besten gefallen hat und warum.
- b. Gemeinsam einigen sich die Kinder auf eine der Geschichten, die ihnen besonders gut gefällt, und gestalten dazu ein Buch. Dazu schauen sich alle gemeinsam Bilderbücher an. **Was gehört alles in ein Bilderbuch?** Wie müssen wir die Seiten gestalten (z. B. Bilder und Schrift)?
- c. Dann hören sich alle die Geschichte gut an und überlegen sich, **welche Bilder man braucht**, um die einzelnen Szenen für ein Buch verständlich zu machen. Helfen Sie den Kindern und malen Sie gemeinsam eine Erzählschlange oder legen Sie einen Faden aus. Mit Schrift oder Symbolen können sie auf Karteikarten, die einzelnen Szenen festhalten. Diese werden dann der Reihe nach an die Schlange oder den Faden geklebt. Nun wissen alle, welche Bilder man braucht und in welcher Reihenfolge diese in das Buch gehören. Die Kinder teilen sich die Arbeit auf und malen die Geschichte. Später hören wir das Hörspiel und schauen dazu unser Buch an.
- d. Nehmen Sie mit den Kindern einen **Audio-Podcast** auf. Dazu benötigen Sie ein Aufnahmegerät oder einen PC mit Mikrofon*. Dann erzählen die Kinder, was für sie **Freundschaft** ist. Wozu hat man Freunde? Wie fühlt sich Freundschaft an? Wie sieht Freundschaft aus? Hat Freundschaft eine Farbe?
- e. Die Kinder können mit einem portablen Aufnahmegerät auch **Interviews** machen. Sie fragen andere Kinder und Erwachsene, was für sie Freundschaft ist.
- f. Gemeinsam hören wir uns die gesammelten Aufnahmen an. Ist das Werk gelungen, können Sie die Aufnahmen zurechtschneiden und nacheinander auf eine **CD** brennen oder ihren Podcast ins **Internet** stellen. Auf selbe Weise lassen sich auch andere Themen dokumentieren, die Sie mit den Kindern erarbeiten.
- g. In der ersten Geschichte können wir das **Fliegenfangen in Zeitlupe** hören. Hören sie sich diese Stelle gemeinsam erneut an: **2:40**. Können wir so etwas auch nachmachen? Versuchen wir es und nehmen es auf. Dann überlegen wir uns andere Aktionen, Geräusche oder Sätze und versuchen diese langsamer darzustellen. Nehmen sie dies mit dem PC* auf.
Mit der Software Audacity kann man auch **das Tempo oder die Geschwindigkeit ändern**. Unter dem Menüpunkt „Effekte“ findet sich „Geschwindigkeit ändern“ und „Tempo ändern“. Markieren Sie die aufgenommenen in normaler Geschwindigkeit aufgenommen Schallwellen und wählen Sie den Effekt. Probieren sie das mit den Kindern. Nehmen sie gemeinsam eine Aktion, Geräusch oder einen Satz auf und experimentieren sie dann mit Tempo oder Geschwindigkeit. Machen sie ihre Aufnahmen langsamer oder schneller. Was passiert? Wie hört es sich an? Spielerisch können sie auf diese Weise experimentieren. Ein spannender Spaß.

- h.** Mit dem Programm Audacity* können wir **eine eigene Geschichte von Nulli und Priesemut** erfinden. Was können die beiden heute erleben? Was machen denn dicke Freunde noch alles? Die Kinder überlegen sich eine eigene Geschichte und vertonen diese. Denken sie dabei an verstellte Stimmen, mit denen die Kinder Dialoge sprechen. Und versuchen sie auch die Geschwindigkeit an einer sinnvollen Stelle des Hörspiels zu verstellen.

*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 drei 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.