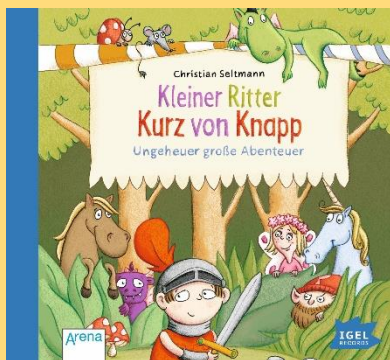


# Ohrenspitzer

- ... 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!



## Kleiner Ritter Kurz von Knapp

Ungeheuer große Abenteuer!

Christian Seltmann

Verlag: Igel Records

ISBN: 978-3-7313-1089-1

Preis: 8,70 Euro

Dieser Hörbogen entstand in Kooperation mit

medien  bildung.com



Ohrenspitzer ist ein Projekt der  
Stiftung MedienKompetenz  
Forum Südwest

Die Stiftung MKFS wird getragen von LFK, LMK und SWR





# Hrenspitzer

## Kleiner Ritter Kurz von Knapp Ungeheuer große Abenteuer

Von Christian Seltmann  
Hörbogen von Sandi Pfisterer

## 1. Hörspielbogen

### Inhaltsangabe

Ritter Kurz von Knapp ist Schüler an der Ritterschule und bewältigt mithilfe seiner fabelhaften Freunde den Alltag. Die Schuldirektorin der Ritterschule, Gundula von Ganz Genau, stellt ihre Schüler vor eine entscheidende Abenteuerprüfung. Jeder soll selbstständig durch die Welt reisen und am Ende in einem eigenen Lied von seinen Abenteuern berichten. Mit seinen Freunden, den fabelhaften Kreaturen, begibt sich der kleine Ritter Kurz von Knapp auf die Reise.

### Anmerkung zur Hörspielrezeption

Cathlen Gawlich ist die alleinige Erzählerin. Mittels verstellter Stimme stellt sie die unterschiedlichen Charaktere dar.

### Empfehlung

Das Hörbuch eignet sich für Grundschul Kinder der 1. und 2. Klasse. Die Handlung ist sehr einfach und die Namen der Charaktere beinhalten Wortspiele, die für Kinder ansprechend sind.

Achtung: Die Vielzahl der Charaktere und deren Namen kann für etwas Verwirrung sorgen.

### Themen

Ritter, Abenteuer, Mut, Helden

### Zeitempfehlung

Für das Anhören aller Titel werden 62 Minuten benötigt. Für das Bearbeiten aller Arbeitsblätter und Arbeitsaufträge sollten zusätzlich ungefähr 90 Minuten eingeplant werden.

Für das Anhören inklusive der Bearbeitung aller Arbeitsblätter und Arbeitsaufträge sollten dementsprechend zweieinhalb bis drei Zeitstunden eingeplant werden.

## 2. Methodensammlung

**Übersicht:** Auf den folgenden Seiten sind die hier genannten Methoden genau beschrieben.

Track-Nr.	Track-Titel	Track-Länge	Methode	Für die Methode benötigte Zeit
1	Der große Held dieser Geschichte	2:15		
2	Erstes Kapitel, in dem Ritter Kurz von einer fantastischen Sache erfährt	2:40	Adelstitel (S.4)	10 min
3	Zweites Kapitel, in dem die Kreaturen Ritter Kurz Mut machen	5:05		
4	Drittes Kapitel, in dem Ritter Kurz einem Zwerg begegnet	4:02		
5	Viertes Kapitel, in dem Ritter Kurz gefangen wird	8:22	Lichtung malen (S.5)	15 min
6	Fünftes Kapitel, in dem Gustav Greif heimlich zur Ritterschule fliegt, Ritter Kurz sich eine Pause gönnt und weitere Abenteuer erlebt.	5:14	Deine Abenteuer (S. 5f)	20 min
7	Sechstes Kapitel, in dem die anderen Ritter plötzlich verschwunden sind	4:23		
8	Siebtens Kapitel, in dem Ritter Kurz eine furchtbare Schmach erleidet	6:06		
9	Achstes Kapitel, in dem Ritter Kurz in die Welt zieht und ein Rätsel löst	6:40		
10	Neuntes Kapitel, in dem das Sprechende Pferd ganz viel spricht	4:16	Persönliches Wappen (S.6f)	15 min
11	Zehntes Kapitel, in dem Ritter Kurz die Wahrheit herausfindet	3:31		
12	Elfte Kapitel, in dem viel gesungen wird	3:37	Burgarchitekten (S.7)	15 min
13	Ritter Kurz von Knapp legt los	6:04	Superhörer (S.8)	15 min
			Satzkette (S. 9)	10min

## 2.1 Spielidee für den Einstieg:

### Adelstitel

- Zeitpunkt:** Nach Track 2 „Erstes Kapitel, in dem Ritter Kurz von einer fantastischen Sache erfährt“
- Ziel/Hintergrund:** Im Mittelalter half ein Adelstitel, um sich in der gesellschaftlichen Ordnung zu behaupten. Jede Figur des Hörspiels hat einen solchen Titel, der zu seinem Namen oder seiner Funktion passt. Die Schüler sollen für sich selbst (oder für Mitschüler) einen passenden Adelstitel ausdenken, um sich besser in die Geschichte und Epoche einfühlen zu können.
- Material:** Papier, Stifte
- Zeit:** ca. 10 Minuten
- Vorbereitung:** Besorgen und Bereitlegen des Materials, eventuell Pärchen bilden.
- Durchführung:** Die Schüler/-innen sollen entweder für sich selbst oder für ihren gewählten Partner einen Adelstitel ausdenken, der eine Eigenschaft der Person verdeutlicht (z.B. wie Gundula von Ganz Genau) und ihre Ideen aufschreiben.
- Anmerkung:** Man kann daraus auch ein Ratespiel machen, indem man den Adelstitel ohne Vornamen vorliest und die Schüler raten lässt, wer gemeint ist.
- Die jeweiligen Adelstitel, die sich die Schüler geben, können auch in anderen Methoden aufgegriffen und verwendet werden.
- Quelle:** „Adelstitel“:  
[http://www.kidsweb.de/schule/kidsweb\\_spezial/ritter\\_spezial/ritter\\_spiele.html](http://www.kidsweb.de/schule/kidsweb_spezial/ritter_spezial/ritter_spiele.html) (Zugriff: 27.11.2015)

## 2.2 Arbeitsaufträge/Methoden

### Meine persönliche Waldlichtung

- Zeitpunkt:** Nach Track 5 „Viertes Kapitel, in dem Ritter Kurz gefangen wird“
- Material:** 1 Blatt pro Schüler/-in, Buntstifte
- Zeit:** ca. 15 Minuten
- Vorbereitung:** Bereitlegen des Materials
- Durchführung:** Erst werden die verschiedenen Lichtungen aufgezählt und erläutert, die das Einhorn Ernst regelmäßig aufsucht. Jeder Schüler/-in erhält ein Blatt und soll skizzieren, wie seine persönliche Waldlichtung aussehen würde.
- Auswertung:** Die Schüler/-innen tun sich mit ihren Sitznachbarn zusammen und erläutern sich gegenseitig die Aufmachung ihrer jeweiligen Lichtung und weshalb sie sie so gestaltet haben. In einer offenen Gesprächsrunde können dann die Gemeinsamkeiten, die verschiedene Bilder aufzeigen, hervorgehoben und diskutiert werden. Was ist für die Schüler wichtig, damit sie sich in ihrer Lichtung wohlfühlen?

### Deine Abenteuer

- Zeitpunkt:** Nach Track 6 „Fünftes Kapitel, in dem Gustav Greif heimlich zur Ritterschule fliegt und Ritter Kurz sich zuerst eine Pause gönnt und dann weitere Abenteuer sammelt“
- Material:** 1 Kopie pro Schüler/-in
- Zeit:** ca. 20 Minuten
- Kopiervorlage:** „Deine Abenteuer“
- Vorbereitung:** Arbeitsblatt für jede/n Schüler/-in kopieren
- Durchführung:** Jede/r Schüler/-in erhält ein Arbeitsblatt. Der Kleine Ritter Kurz von Knapp ist sich unsicher, ob seine Erlebnisse als Abenteuer zählen. Was macht ein Abenteuer aus? Die Schüler/-innen

sollen sich überlegen, was sie Aufregendes alleine oder mit Freunden erlebt haben und dies in die Sprechblasen schreiben. Dann bilden die Schüler/-innen Zweier-Gruppen und erzählen sich gegenseitig ihre Abenteuer.

*Anmerkung:* Die Lehrkraft kann alternativ in der großen Gruppe mit den Schüler/-innen darüber sprechen, was die Kinder in die Sprechblasen geschrieben haben.

*Auswertung:* Im Dialog mit den Schüler/-innen können folgende Fragen hilfreich sein: Was ist ein Abenteuer? (Keine Fabelwesen nötig. Auch Ausflüge wie z.B. Schnitzeljagd können als Abenteuer zählen. Wie fühlen sich die Schüler wenn sie alleine unterwegs sind? Gibt es Situationen, in denen die Schüler/-innen lieber in Begleitung wären (vielleicht aus Angst?)?

### **Persönliches Wappen**

*Zeitpunkt:* Nach Track 10 „Neuntes Kapitel, in dem das Sprechende Pferd ganz viel spricht“

*Material:* 1 Kopie pro Schüler/-in

*Zeit:* ca. 15 Minuten

*Kopiervorlage:* „Wappen“

*Vorbereitung:* Arbeitsblatt für jede/n Schüler/-in kopieren

*Durchführung:* Die Schüler/-innen erhalten jeweils ein Arbeitsblatt. Sie sollen ihr eigenes Wappen malen, welches zu ihrer Persönlichkeit und ihrem Adelstitel (siehe S. 4) passt. Mittels verschiedener Beispiele kann der Lehrer die unterschiedlichen Gestaltungsmöglichkeiten aufzeigen.

*Anmerkung:* Das Wappen kann auch in mehrere Teile geteilt werden (Viertel/Hälften). Der persönliche Adelstitel sollte unter das Wappen gesetzt werden. Ein besonderes Augenmerk sollte auf Symbole und Farben gelegt werden, da diese im Mittelalter bestimmte Bedeutungen hatten. Weitere Infos können Sie hier einsehen:

[http://www.kidsnet.at/unterhaltung/zeichnen/zeichen\\_wappen.htm](http://www.kidsnet.at/unterhaltung/zeichnen/zeichen_wappen.htm)

## **Burgarchitekten**

- Zeitpunkt:** Nach Track 12 „Elftes Kapitel, in dem viel gesungen wird“
- Material:** breite Tonpapierstreifen ODER Bauklötze aus Holz
- Zeit:** ca. 15 Minuten
- Durchführung:** Die Schüler/-innen bilden Paare und sollen auf dem Tonpapierstreifen den Schattenriss einer Burg nach ihren Vorstellungen skizzieren. Danach wird der Umriss ausgeschnitten und zu einem Ring zusammengeklebt, sodass ein Burgring entsteht.
- Daraus lässt sich auch ein Wettkampf machen, wenn größere Teams gebildet werden, die gegeneinander antreten und anschließend wird gemeinsam entschieden welche Burg prächtiger ist. Alternativ können anstatt breiter Tonpapierstreifen Bauklötze verwendet werden, aus denen sich eine Burg bauen lässt. Allerdings erfordert das eine Menge Bauklötze, nämlich ca. 25 pro Schülerpaar.
- Quelle:** „Die eigene Burg oder eine Burg für alle“:  
[http://www.kidsweb.de/schule/kidsweb\\_spezial/ritter\\_spezial/ritter\\_spiele.html](http://www.kidsweb.de/schule/kidsweb_spezial/ritter_spezial/ritter_spiele.html) (Zugriff: 11.12.2015)

## **2.3 Spielideen und Methoden für den Ausstieg**

### **1, 2 oder 3 – Wer wird Superhörer/-in?**

- Material:** Ein Rolle Krepp-Klebeband, Kopiervorlage mit den Antwortmöglichkeiten; alternativ: ausgedruckte Quizbögen für alle Schüler/-innen
- Zeit:** ca. 15 Minuten
- Vorbereitung:** Im Anhang finden sich die Kopiervorlagen zum Spiel „Wer wird Superhörer/-in?“. Diese werden ausgedruckt und auseinandergeschnitten. Außerdem sollten im Vorfeld im Pausenhof oder auf einer freien Fläche im Klassenzimmer auf dem Boden drei

Felder abgesteckt werden. Hierfür kann das Krepp-Klebeband verwendet werden. Wichtig ist, dass alle Schüler/-innen in die jeweiligen Felder hineinpassen.

*Hinweis:* Im Anhang finden Sie Kopiervorlagen mit den verschiedenen Antwortmöglichkeiten!

*Durchführung:* Die Lehrkraft liest die erste Superhörer-Frage laut vor. Anschließend legt sie zu jedem Feld ein Blatt Papier, auf dem eine der drei zur Frage passenden Antwortmöglichkeiten steht (siehe Anhang). Die Lehrkraft gibt nun das Kommando „1, 2 oder 3“. Daraufhin dürfen sich die Schüler/-innen einem der Felder zuordnen. Nach dem Kommando „Letzte Chance vorbei“ bleiben die Schüler/-innen in dem Feld mit der Antwort stehen, von der sie denken, dass es die richtige ist. Dann erfolgt die Auswertung: Die Lehrkraft stellt sich zu dem Feld, hinter dem sich die richtige Antwort verbirgt. Dieser Ablauf wiederholt sich mit den weiteren Fragen. Während des Spiels sollen die Schüler/-innen selbstständig mitzählen, wie häufig sie richtig standen. Wer wusste am meisten?

*Anmerkung:* Damit die Schüler/-innen nicht mitzählen brauchen, wie viele richtige Antworten sie hatten, kann die Lehrkraft an die Schüler/-innen, die richtig standen, Klebepunkte oder Wäscheklammern verteilen. Bei älteren Schüler/-innen können die Quizbögen auch zum Ausfüllen verteilt werden. Hierzu die angehängte Kopiervorlage „Wer wird Superhörer/-in?“ je nach Anzahl der Schüler/-innen kopieren.

### **Satzkette**

*Zeitpunkt:* Nach Methode „Wer wird Superhörer/-in?“

*Ohne Material*

*Zeit:* ca. 10 Minuten

*Vorbereitung:* Stuhlkreis bilden

*Durchführung:* Die Schüler/-innen setzen sich in einen Stuhlkreis und einer beginnt mit der Nacherzählung des Hörspiels. Jede/r Schüler/-in darf nur



einen Satz sagen und muss sich also genau überlegen, wie er an das Vorhergesagte anknüpft.

*Auswertung:*

Da alle zusammensitzen und immer nur einer sprechen darf, liegt besonders viel Aufmerksamkeit auf der Korrektheit der Aussagen. Wenn also ein Schüler etwas Falsches sagt, das so nicht im Hörspiel vorkam, liegt es am Rest der Gruppe (bzw. gegebenenfalls am Lehrer) ihn zu korrigieren und auf seinen Fehler hinzuweisen. Dadurch wird sichergestellt, dass die Schüler/-innen gemeinsam die Nacherzählung fehlerfrei meistern.

*Anmerkung:*

In einer „strengerer“ Version muss jede/r Schüler/-in jedes Mal die Runde neu von vorne beginnen, sobald einer etwas Falsches sagt.

## Ohrenspitzer

Seit 2003 bringt das Ohrenspitzer-Projekt Kinder im Alter zwischen drei und 14 Jahren mit der Bedeutung des bewussten Zuhörens in Berührung. Ohrenspitzer wird von der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS) – einem Projekt 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).



## Wer wird Superhörer/-in?

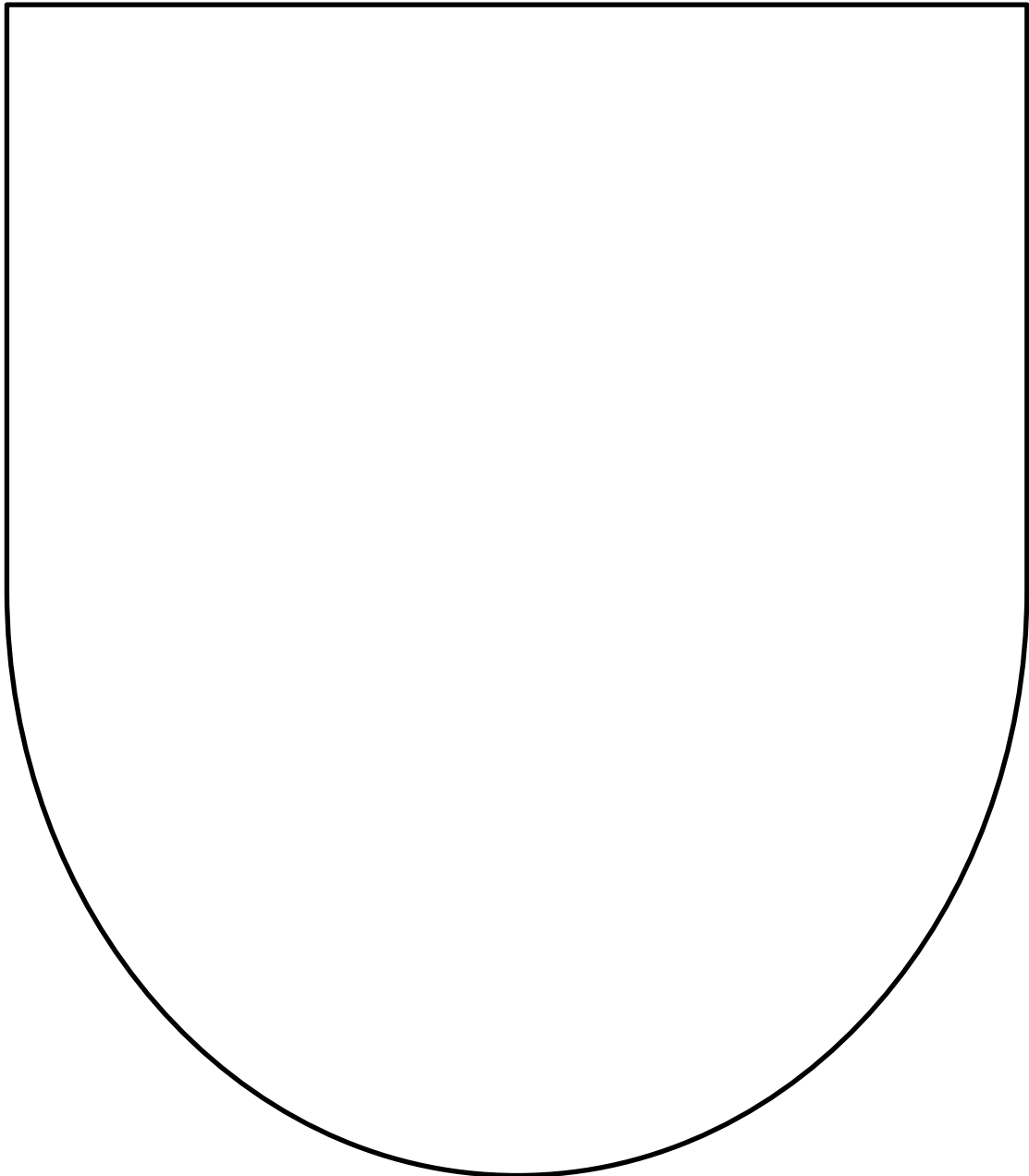
- 1) Was droht allen, die die Prüfung verweigern?
  - a) Note 6
  - b) Schulverweis
  - c) Strafarbeit
  
- 2) Was bedeutet der Name „Monbijou“?
  - a) Mein Schatz
  - b) Faulenzer
  - c) Schönheit
  
- 3) Wer macht den Vorschlag, die verschwundenen Ritter zu retten?
  - a) Einhorn Ernst
  - b) Karl-Heinz Otto
  - c) Gundula von Ganz Genau
  
- 4) Auf wessen Befehl wird Ritter Kurz verhaftet?
  - a) Gundula von Ganz Genau
  - b) König
  - c) Rüstmeister Ranzig
  
- 5) Nach was schmecken Feen?
  - a) Speck
  - b) Zucker
  - c) Seifenblasen
  
- 6) Wo werden die anderen Ritter festgehalten?
  - a) Zelle
  - b) Waldhütte
  - c) Kettenanhänger
  
- 7) Wie wird Ritter Kurz' Lied bewertet?
  - a) Ausreichend
  - b) Mit lobender Erwähnung
  - c) Ganz Okay

Lösung beim Kopieren bitte abdecken: 1b, 2a, 3a, 4b, 5c, 6c, 7b



## Methode „Persönliches Wappen“ zu Track 10

Wappenvorlage:



**Methode „Deine Abenteuer“ zu Track 6**



1a

**Note 6**

1b

**Schulverweis**

1c

**Strafarbeit**

2a

**Mein Schatz**

2b

**Faulenzer**

2c

**Schönheit**

3a

**Einhorn Ernst**

3b

**Karl-Heinz Otto**

3c

Gundula von  
Ganz Genau

4a

Gundula von  
Ganz Genau

4b

König

4c

Rüstmeister  
Ranzig

5a

Speck

5b

Zucker

5c

Seifenblasen

6a

Zelle



6b

**Waldhütte**

6c

**Kettenanhänger**

7b

7a

**Ausreichend**

**mit lobender  
Erwähnung**

7c

# Ganz Okay