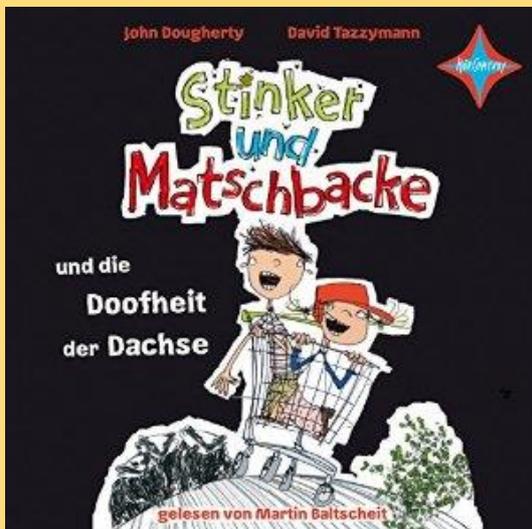


Ohrenspitzer

- ... 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!



Stinker und Matschbacke

Und die Doofheit der Dachse

Hörbuch von John Dougherty

Hörcompany 2015

ISBN: 978-3-945709-09-2

PREIS 9,95 Euro



Stinker und Matschbacke und die Doofheit der Dachse

Ein Hörspiel von John Dougherty
Hörbogen von Sven Vosseler

Stinker und Matschbacke sind zwei ganz besondere Helden, die sich Autor John Dougherty ausgedacht hat. Stinker ist der große Bruder von Matschbacke, hat immer gute Ideen und die Taschen voller nützlicher Gegenstände, die im rechten Moment zum Einsatz kommen. Die kleine Matschbacke ist ein hilfsbereites und durchweg positives Mädchen, die es liebt zu singen. Die beiden leben auf einer Insel Namens Fruksland, ganz nah beim Dorf Pflapflingen, und es gibt sogar einen König auf der kleinen Insel. Den suchen die Kinder auf, als sie ihr Sparschwein geplündert vorfinden und Dachse hinter dem Überfall vermuten. Der skurrile und wirre König Flummi Sonnenschein schickt das Duo auf eine Mission, um die Dachse zu verbannen. Ein schräges und urkomisches Abenteuer beginnt, das sie in den Zauberwald und zu den Dachsen führt. Auf dem Weg gewinnen sie die Freundschaft eines Einkaufswagens, der den Helden quasi als Pferd dient, und schließlich decken sie einen Verrat am König auf.



Stinker und Matschbacke – ein lustiges
Geschwisterpaar

Die Geschichte brilliert mit Sprachwitz und genialen anarchistischen Szenen, in denen Dougherty einen liebevollen und begeisternden Humor beweist. Man hat das Gefühl, als wäre die Geschichte gemeinsam mit einer Gruppe Kinder und deren besten Quatschideen entwickelt worden. So ist die Story nicht nur in einem fantastischen Setting angelegt und mit witzigen Namen geschmückt, sondern erfreut mit vielen Überraschungen und Wendungen, die zum begeisterten Hören anregen. Die Hörfreude wird zudem vom genialen Martin Baltscheit gefördert, der mit seinen besonderen Stimmvariationen für dieses aberwitzige Abenteuer den perfekten Sprecher gibt. Ein fantasievolles und humorgeladenes Hörbuch, das man kleinen Ohrenspitzern unbedingt empfehlen kann.

Anmerkungen zum Hörbuch

Mit Stinker und Matschbacke liefert uns Autor Dougherty ein ganz besonderes Heldenduo. Ausdrücklich spricht er von den beiden „Helden“, mit denen wir uns auf ein Abenteuer in einer aberwitzigen kleinen Welt begeben. Aber sind das denn auch wirklich Helden? Diese Frage führt uns gemeinsam mit kleinen Hörern direkt zum Thema Medienhelden. Die Kinder kennen meist eine Vielzahl von Helden, die besondere Charakteristiken haben und sich durch besondere Handlungen

hervortun. Einige von diesen werden geliebt und dienen als Identifikationsfiguren. Grund genug, darüber nachzudenken, warum der ein oder andere so toll ist, warum er beliebt ist und was überhaupt einen Helden ausmacht. Die Kinder reflektieren und beginnen, es Dougherty gleichzutun, indem sie ihre eigenen Helden erschaffen. Das Hörbuch liefert dazu ein wunderbares Vorbild für eine kleine Fantasiewelt, mit einer spannenden Geschichte und Helden, die ein Problem lösen. Auf dieselbe Weise werden die Kinder in diesem Hörbogen zum Fantasieren und Gestalten angeregt. Die Insel Fruksland, auch die Geschwister Stinker und Matschbacke könnten ganz anders heißen, und natürlich gibt es ganz andere Abenteuer, die nur darauf warten, erzählt zu werden. Kleine Geschichtenerfinder sind herzlich eingeladen, ihr eigenes Hörabenteuer aufzunehmen und ihre eigenen Helden zum Zug kommen zu lassen. Doch erst einmal die Ohren spitzen, lauschen, lachen und dem Hörabenteuer folgen. Ideal für Grundschüler, die selbst kreativ werden möchten – ab 7 Jahren.

Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels

1. Hören in Etappen und Gestaltung pädagogischer Anlässe

Die 22 Kapitel der Geschichte sind in 16 Tracks aufgenommen. Wer gerne in kleinen Etappen hören möchte, der orientiert sich am besten an den Tracks der CD. Schritt für Schritt lassen sich so kleine Gesprächsrunden um das Verständnis der Inhalte gestalten und gemäß des Hörbogens verschiedene Aktivitäten gestalten.

Gerne lassen sich aber auch mehrere Tracks auf einmal lauschen und dann ein paar Ideen aus dem Hörbogen aufgreifen. Am Ende sollen die Kinder zu eigenen Geschichtenerfindern werden, eine eigene Welt und eigene Helden gestalten.

Die vorliegenden Ideen zu den Hörinhalten orientieren sich an den einzelnen Tracks auf der CD.

Zeigen sie den Kindern nicht das Cover des Hörspiels und lassen sie am Ende ein eigenes Cover malen.

2. Track 1 – 1. Kapitel, in dem unsere Helden aufstehen und eine erschreckende Entdeckung machen.

- a. Lesen Sie zu Beginn den Titel des Kapitels. Die Geschichte handelt von Helden. Die Kinder lauschen und erzählen: **Wer** sind die Helden dieser Geschichte? Wer ist Stinker und wer ist Matschbacke?
- b. **Wo** spielt die Geschichte? (Auf der Insel Fruksland)
- c. Welche Entdeckung machen Stinker und Matschbacke? Das Sparschwein ist leer und Stinker vermutet **Dachse** hinter dem Raub. Was ist ein Dachs? Die Kinder recherchieren (Bibliothek und/oder Internet) nach echten Dachsen. Wo leben sie, wie sehen diese aus? Die Kinder malen ihre eigenen Dachse und erstellen ein **Informationsplakat** zu Dachsen.

- d. Wie charakterisiert Stinker die Dachse auf Fruksland? **Warum** vermutet er, dass die Dachse hinter dem Raub stehen?
- e. In der Geschichte wird von zwei **Helden** gesprochen. Was ist für die Kinder ein Held? Welche Eigenschaften hat dieser und welche Handlungen vollzieht er? Welche Helden kennen die Kinder?
- f. Sammeln sie mit den Kindern die **Eckpunkte der Geschichte auf einem Plakat** und halten sie alle weiteren Ereignisse der Geschichte auf dem Plakat fest. Dies ist sinnvoll für das eigene Gestalten von Geschichten, siehe 18. Die Kinder entdecken so, welche „Zutaten“ eine Geschichte benötigt, um erzählt zu werden. Halten wir zu Beginn grafisch fest, dass die Geschichte zwei Helden hat. Charakterisieren sie die Helden im Laufe der Geschichte und fügen sie weitere Charaktere hinzu. Und halten Sie das Ereignis bzw. das Problem fest, das es für die Helden zu lösen gilt. Welches ist der Ausgangspunkt für das Abenteuer?

3. Track 2 – 2. Kapitel, in dem unsere Helden aufbrechen, um zum König zu gehen, und Matschbacke ein Lied singt.

- a. Wo wohnt der König und wie gelangen die Helden dorthin? Was sehen sie auf ihrem Weg? Die **Kinder malen Bilder** zum Gehörten.
- b. Matschbacke liebt es zu singen. Wie heißt ihr Lied? **Die Kinder singen** ebenfalls verschiedene Melodievariationen von Matschbackes Lied vom Blaubeergelee. Welche anderen Geleesorten fallen den Kindern ein, um neue Geleelieder zu singen?
- c. Stinker meint, dass in Matschbackes Lied womöglich etwas fehlt. Was könnte dem Lied fehlen? Die Kinder tauschen sich aus und versuchen, dem Lied mehr Inhalte zu verleihen (mehr Text, Strophe und Refrain z.B.).

4. Track 3 – 3. Kapitel, in dem wir ein bisschen was über Geschichte lernen.

- a. Die **Geschichte** von Fruksland erzählt uns, wie es dazu kam, dass die Insel ihren eigenen König hat. Wenn man verstehen will, warum die Dinge heute so sind, wie sie sind, ist es sinnvoll zu schauen, wie es dazu kam. Dazu ist es sinnvoll die „Geschichte“ zu kennen. Gibt es heute auch noch Könige? Und wann gab es Könige in Deutschland? Haben die sich verändert? Was macht einen König aus? Die **Kinder recherchieren zum Thema König**.
- b. Die **Kinder erzählen**, was sie über die Geschichte von Fruksland und Pflapflingen gelernt haben. Warum hat Fruksland einen König? Und wie heißt dieser erste König von Fruksland?
- c. Wie kam König Flummi Sonnenschein zu seinem jetzigen Namen? Wie hieß er zuvor?

- d. Fruksland ist also ein kleines Königreich. So ein Land hat normalerweise immer auch eine Flagge. Geben sie den Kindern folgende Aufgabe: Nachdem Flummi Sonnenschein nun einen neuen Namen hat, möchte er auch eine neue Flagge für sein Königreich. Die Kinder sollen ihm dabei helfen und eigene Flaggen erfinden. Dazu schauen sie sich Flaggen an, und **jedes Kind malt eine eigene Flagge für Fruksland** und König Flummi Sonnenschein. Welche Elemente haben die Kinder auf ihren Flaggen integriert und warum?

5. Track 4 - 4. Kapitel, in dem unsere Helden der Armee begegnen.

- a. Was für eine Armee hat Fruksland? Was ist das Besondere an dieser Armee? Die Kinder beschreiben den **Kater Kunibert** und seine Eigenarten. Was für ein Spiel spielt der Kater mit ihnen?
- b. Wie schaffen die Helden es, den Kater abzulenken? Was hat Stinker in seinen Taschen?

6. Track 5 – 5. Kapitel, in dem unsere Helden den König treffen.

- a. Die Helden treten in den Palast ein. Hier gibt sich der König für den Butler aus. Was ist ein Butler?
- b. Welche komischen Dinge konnten die Hörer im Palast des Königs vernehmen? Fanden sie etwas besonders komisch?
- c. **Schauspieler- Spiel:** Der König spielt die Rollen, die er sich als Button ansteckt (Butler oder König). Die Kinder gestalten verschiedene Buttons/Papieranstecker (oder schreiben ihre Rolle einfach auf Klebeband) mit unterschiedlichen Charakteren/Rollen, die sie aus Geschichten, Märchen oder Heldenstorys kennen.
- Dann **schauspielern die Kinder**. Jeder zieht sich eine Rolle, klebt sie an und versucht, als Schauspieler alles zu geben. Die Kinder interagieren in der jeweiligen Rolle.
 - Dann werden die **Charaktere/Rollen** z.B. auf kleine Zettel geschrieben und jeder zieht heimlich einen. Jetzt schlüpfen die Kinder in die Rolle, während die anderen erraten, wen sie darstellen.

7. Track 6 – 6. Kapitel in dem König Flummi Sonnenschein nach oben geht, um sich umzuziehen, und wieder runterkommt.

- a. Was zieht sich Flummi Sonnenschein an? Die **Kinder malen** den König Flummi Sonnenschein, basierend auf der Beschreibung in der Geschichte.
- b. Welche Tiere verwechselt der König miteinander? (Dachse mit Nashörnern. Nashörner mit Mäusen)

- c. Die Kinder spielen ein **Ratespiel**. Jedes Kind sucht sich heimlich ein Tier aus (oder zieht ein Los), und überlegt typische Eigenschaften, an denen es auch zu erkennen ist. Dann spielen sie „**mein Lieblingstier**“:
- i) Jedes Kind hat nun ein konkretes Tier, dessen Eigenschaften es beschreiben wird, und nennt aber beim Erzählen den Namen von einem falschen Tier. Die anderen Kinder hören zu und decken die Wahrheit auf. Jedes Kind beginnt: „Mein Lieblingstier ist ein Hase (das falsche Tier). Hasen haben dicke Beine, eine lederne Haut, große Ohren, einen Rüssel und riesige Stoßzähne etc.“.
 - ii) Die anderen Kinder hören zu und erraten das Tier, von dem wirklich die Rede ist. Alle stimmen ein: „Dein Lieblingstier ist kein Hase, sondern ein Elefant“.
 - iii) Am Ende können die Kinder noch **Bilder malen mit Fantasietieren**, indem sie die beiden Tiere (das „falsche“ und das charakterisierte Tier) miteinander bildnerisch verbinden. In unserem Beispiel entsteht dann ein „Hasefant“. Wie dieser kombiniert wird und im Detail aussieht, bleibt den Kindern überlassen.

8. Track 7– 7. Kapitel, in dem unsere Helden zu ihrer Mission aufbrechen.

- a. Die beiden Helden haben nun eine Mission: Sie wollen Fruksland bis zum Mittagessen von Dachsen befreien. Wo führt sie diese Reise hin? Wem begegnen die beiden Helden? Erinnerst du dich an jemanden?
- b. Die Helden wünschen sich ein magisches Ding. Was erhalten die Helden? Ist der Schuh wirklich magisch? Wenn der Schuh magische Kräfte hat, welche könnten das sein? Die **Kinder malen** ein Bild zum magischen Schuh, der dessen magischen Fähigkeiten darstellt.
- c. Am Ende des Kapitels hören die Geschwister wieder einen Hilferuf. Die Kinder dürfen nun fantasieren, auf wen die Helden diesmal treffen. Die **Kinder spinnen die Geschichte fort** und überlegen sich:
 - i) Wer ruft da um Hilfe?
 - ii) In welcher Not befindet sich der um Hilfe Rufende?
 - iii) Wie helfen ihm die Helden aus seiner misslichen Lage?
 - iv) Was erlangen die Helden aus Dank dafür?
 - v) Wie geht die Geschichte weiter?
- d. Die Kinder entwickeln die Geschichte in der Gruppe weiter und **gestalten einen Comic** mit Text und Bildern, der das folgende Geschehen beschreibt.
- e. Je nach den Fähigkeiten der Hörer **schreiben die Kinder einen Aufsatz**, der die nächste Szene gemäß den Fragen in 8.c. beantwortet und ausführt.

9. Track 8 – 8. Kapitel, in dem unsere Helden Hilfe leisten und ihnen wiederum geholfen wird.

- a. Vorab: Die **Kinder stellen ihre Ideen, Comics oder Aufsätze vor**, die sie zum Fortgang der Geschichte erfunden haben (siehe 8.e.).
- b. Die **Kinder stimmen darüber ab**, welche Idee am Wahrscheinlichsten ist. Auf einem Plakat werden die Ideen mit Wahrscheinlichkeitspunkten versehen, es gibt einen Punkt für jede Stimme. Dann wird aufmerksam gelauscht. Hätten die Kinder das geahnt, dass es sich um einen kleinen Einkaufswagen handelt? War jemand nah dran? Die Kinder geben Rückmeldung und reflektieren zur Idee des Autors mit dem Einkaufswagen.
- c. Die Helden ziehen den kleinen Einkaufswagen aus dem Fluss. Wie wird ihnen nach ihrer Rettungsaktion geholfen?
- d. Was spielen die Helden auf ihrem Einkaufswagen? Wie nennt Matschbacke den kleinen Einkaufswagen?

10. Track 9 – 9. Kapitel, in dem unsere Helden in den Wald hineingehen und eine seltsame Begegnung machen

- a. Vorab: Was erwartet die Kinder im Zauberwald? Der Autor hat verrückte Ideen. Nachdem sie einem sprechenden Einkaufswagen begegnet sind, können noch verrücktere Dinge passieren. Die **Kinder denken sich auch etwas Verrücktes aus**. In der Runde **diskutieren** die Kinder und überlegen sich den Fortgang.
- b. Nun treffen die Helden auf einen seltsamen kleinen Mann. Um wen handelt es sich hier? Und **welche Rolle wird der seltsame kleine Mann für das Abenteuer der Helden spielen?** Die Kinder finden sich in Paaren zusammen und schreiben ihre Idee zu dessen Rolle in der Geschichte auf einen Karton. Dann werden diese Ideen aufgehängt und beim Weiterhören verglichen.
- c. Wie hört das Kapitel auf? In welchen Momenten hören normalerweise die Kapitel auf? Warum machen das viele Autoren? Die Kinder nehmen Stellung dazu.

11. Track 10 – 10. Kapitel, in dem Stinker seinen Satz beendet und unsere Helden in entsetzliche Gefahr geraten.

- a. In welche Gefahr haben sich Stinker und Matschbacke begeben? Die **Kinder erzählen**.
- b. Die Dachse möchten sich als Lemminge ausgeben. Die **Kinder recherchieren und vergleichen** Lemminge mit Dachsen. Was unterscheidet die beiden Tierarten voneinander? Die Kinder suchen Bilder, beschreiben die Unterschiede und recherchieren zu deren Lebensart. Die **Kinder gestalten eine Ausstellung** zu ihren Recherchen.
- c. Wie viele Dachse treffen die Helden an? Welche Namen konnten die Kinder sich merken? Gemeinsam gestalten die Kinder ein Plakat, auf dem sie alle Dachse aufmalen und mit deren Namen versehen.
- d. Den Helden gelingt die Flucht. Wie konnten sie das schaffen? Die **Kinder erzählen und überlegen** sich in der Gruppe, **wie die Helden nun ihre Mission vollenden** können.

12. Track 11 – 11. Kapitel, in dem es eine aufregende Verfolgungsjagd gibt und Matschbacke sich räuspert.

- a. Die Dachse wollen nicht, dass die Helden überall von deren Schandtaten erzählen. Welchen besonders schlimmen Plan plaudern die Dachse denn nun aus? Die **Kinder erzählen** von den bösen Plänen der Dachse. Was soll mit dem König passieren, was mit den Mamis und was mit den Papis?
- b. Was soll mit den Helden geschehen? Mit der Kiste ab ins Bergreich und Streifen auf gebrauchte Tiger malen. Und was hält Matschbacke dagegen?

13. Track 12 – 12.-18. Kapitel, in dem Matschbacke singt.

- a. Wenn Sie zu Beginn des Hörspiels mit den Kindern nach Erweiterungen zu **Matschbackes Lied** „Blaubeergelee“ tätig wurden (siehe 3.b.), dann können sie nun mit den Kindern vergleichen: Welche Variationen haben die Kinder erfunden, und welche Strophen dachte sich Matschbacke aus? Sollten die Kinder noch keine weiteren Strophen erfunden haben, können sie den Track vor Kapitel 13 bei 1:10 anhalten und die **Kinder denken sich nun weitere Gelee-Strophen** aus. Dann lauschen sie den Ideen von Matschbacke, notieren alle Geleesorten und vergleichen mit den eigenen Ideen. Von welchem Gelee haben die Kinder noch nie gehört und welches ist unrealistisch?
- b. Welches Kind kennt sich mit Gelee aus? Was ist überhaupt Gelee und wie kann man selbst ein Fruchtgelee herstellen? Die **Kinder recherchieren** zum Thema Gelee **und bereiten selbst Fruchtgelee zu**.
- c. Haben die Kinder im 18. Kapitel den Namen des Dinosauriers vernommen, von dem Matschbacke singt? Die Kinder versuchen die Strophe nachzusingen.

- d. **Buchstabenhorchquiz:** Wie wird dieser Name des Sauriers geschrieben? Die Kinder horchen nach den Buchstaben und geben schriftliche Tipps ab.
- e. Es handelt sich um einen „**Micropachycephalosaurius**“. Was ist das für ein Tier gewesen? Die Kinder recherchieren; suchen z.B. im Artenverzeichnis der Dinosaurier unter http://www.dinosaurier-info.de/animals/dinosaurs/dinosaurs_m.php
- f. Die Kinder suchen sich nun eigene höchst komplizierte Namen, z.B. von Dinosauriern (aus dem Artenverzeichnis der Dinosaurier) heraus und singen ihre eigene Geleestrophe. Die anderen horchen wieder und versuchen sich erneut am Buchstabenhorchquiz.

14. Track 13 – 19. Kapitel, in dem Matschbacke unterbrochen wird.

- a. Wer kommt zur Rettung der Helden? König Flummi Sonnenschein, der Einkaufswagen und das Huhn. Der König hat durch das Huhn von der Gefangenschaft der Helden erfahren. **Das Huhn** kann aber nicht sprechen. Es **hat dem König ein Bild gemalt und die Notlage nachgespielt**. Die Kinder werden zum Huhn:
 - i) **Bilder malen:** Geben Sie den Kindern auf, ebenfalls ein Bild zu malen, das dem König die Situation erklärt und ihn zur Hilfsaktion aufbrechen lässt. Was muss dazu auf dem Bild sein?
 - ii) **Theater und Pantomime:** Geben Sie den Kindern auf, die Situation um die verfolgten Helden so nachzuspielen, dass der König es verstehen kann. Die Kinder sprechen sich ab und spielen das Geschehen (wie das Huhn) rein pantomimisch nach.
- b. Welche Tiere verwechselt der König dieses Mal? Die **Kinder erzählen und erinnern sich**, welche der König zu Beginn bereits verwechselt hat.
- c. Die Armee „Kater Kunibert“ kann sich nicht durchsetzen und alle kommen in die Kiste. Wie werden sich die Helden nun befreien? Die Kinder geben ihre Tipps ab und erzählen ihre Ideen.

15. Track 14 – 20. Kapitel, in dem sich unsere Helden in der Kiste langweilen.

- a. In der Kiste spielen die Gefangenen „**Ich sehe was, was Du nicht siehst**“. Die Kinder spielen auch eine Runde dieses Spiels.
- b. Die Gefangenen sitzen in der Kiste und können nur hören, was draußen vor sich geht. Die Ohrenspitzer verbinden sich die Augen, um die Dunkelheit in der Kiste zu simulieren, kuscheln sich gemeinsam unter eine Decke oder setzen sich in echte Kisten. Dann versuchen sie zu erlauschen, was draußen vor sich geht. Nun spielen alle „**Ich höre was, was Du nicht hörst**“. Alle horchen und ein Kind beschreibt ein Geräusch, das gerade zu hören war. Die anderen Kinder

raten und benennen. Wie hat den Kindern das Spiel gefallen? Die Kinder erzählen von ihren Erfahrungen und vergleichen dieses Spiel mit dem des Sehens.

- c. Welche Gegenstände zieht Stinker aus seiner Tasche? Die Kinder erinnern sich.

16. Track 15 – 21. Kapitel, in dem unsere Helden aus der Kiste entkommen und Matschbacke eine Entdeckung macht.

- a. Welche unerwartete Überraschung muss Matschbacke erleben, als Stinker vom Kauf seines Messers erzählt?
- b. Was ist der Unterschied zwischen Verrat und Vorrat? Und welchen Verrat planen die Dachse?
- c. Der König stellt die Frage: „Wie kann man die Dachse daran hindern, weitere abgrundtief böse Schandtaten zu tun?“ Stinker scheint eine Idee zu haben. Dazu inspirierte ihn die Mülltonne und man muss einen Laden besuchen. Die **Kinder fantasieren über Stinkers Idee**. Wie würden die Kinder die Dachse stoppen und von künftigen Schandtaten abhalten?

17. Track 16 – 22. Kapitel, in dem die Dachse bekommen, was sie verdient haben, und alles ein gutes Ende hat.

- a. Was hatte sich Stinker als Plan ausgedacht, um die Dachse zu überlisten? Die **Kinder erzählen** vom Finale.
- b. **Was hat den Kindern besonders an der Geschichte gefallen?** Die **Kinder malen** eine Szene oder eine Figur, die ihnen besonders gut gefallen hat. Und wenn sie das Cover noch nicht gesehen haben, entwerfen sie eines für diese Geschichte.

Geschichtenwerkstatt

18. Helden und Fantasiewelten: eine Geschichte entsteht

- a. Sind Stinker und Matschbacke richtige Helden? Die Kinder diskutieren, ob die beiden Heldenhaftes tun und sammeln Ideen dazu, was einen Helden ausmacht.
- b. Welche **Helden** kennen die Kinder **aus anderen Geschichten**?
- Haben die Kinder eine Lieblingsfigur aus Büchern oder Fernsehen (Medien im Allgemeinen), die für sie ein Held ist?
 - Was gefällt ihnen besonders an ihren Lieblingshelden?
 - Was können diese Helden besonders gut?
 - Woher kennen die Kinder diese Helden?

- v) Die **Kinder** suchen Bilder und Figuren von ihren Helden und **präsentieren** sie in der Gruppe.
- vi) Die Kinder gestalten eine **Ausstellung zum Thema Medienhelden** und präsentieren ihre Helden mit ausführlichen Beschreibungen und Bildern (passend zu den vorangegangenen Fragen).
- c.** Die Kinder erstellen eine Liste mit Eigenschaften und Taten, die ein Held erfüllen bzw. vollbringen sollte. Die Kinder vergleichen ihre **Heldenliste** mit den Handlungen und Eigenschaften der Helden in dieser Geschichte. Bei Bedarf wird wieder nachgehört und natürlich über Stinker und Matschbacke diskutiert.
- d.** Gibt es auch **Helden im echten Leben**? Was macht so einen Helden aus? Die Kinder suchen nach Personen, die etwas Heldenhaftes tun und präsentieren ihre Auswahl.
- e.** **Eine Geschichte wie diese kann man auch selbst erfinden.** Überlegen Sie mit den Kindern, was der Autor sich alles ausgedacht hat - oder betrachten sie dazu auch das Plakat zu den Eckpunkten der Geschichte, falls sie dieses wie unter 2.f. beschrieben angelegt haben. Der Autor hat außerdem mit Fruksland eine kleine Welt erschaffen. Denken Sie an die Charaktere, schauen Sie mit den Kindern die Landkarte im Booklet an und sprechen Sie über die Handlung. Sammeln Sie alle „Zutaten“ für eine Fantasiewelt und für eine Handlung.
- f.** **Wie entstehen eigentlich Geschichten?** Die Ohrenspitzer sollen selbst spontan Geschichten erfinden. Um die Fantasiefähigkeit ein wenig aufzuwärmen, bieten sich Spiele an, in denen die Kinder zum spontanen Erfinden von Geschichten angeregt werden.
- i) Die Kinder sitzen im Kreis und ziehen nacheinander einen Gegenstand oder eine Figur aus einem **Geschichtensack**. Wer etwas gezogen hat, beginnt oder führt eine Geschichte fort, in der der gezogene Gegenstand bzw. die Abbildung eine Rolle spielt. So entsteht reihum eine Geschichte und alle sind gemeinsam die Erfinder.
- ii) Für Kinder, die lesen können, können Wörter genutzt werden, die ihre Geschichte inspirieren soll. Nacheinander ziehen die Kinder ein Wort aus dem **Geschichtenwörtersack**.
- iii) Die Kinder gestalten **Geschichtenwürfel**. Jeder malt auf eine Würfelvorlage Figuren oder Gegenstände und klebt dann das Papier zu einem Würfel zusammen. Dann wird gewürfelt und aus den sichtbaren Ergebnissen eine Geschichte erfunden. Entweder erfinden die Kinder der Reihe nach (immer einer würfelt), oder es gibt den kooperativen „Geschichtenjam“, bei dem alle mitdiskutieren.
- g.** Hat man spontane Geschichten entwickelt, hält man die schönsten Ideen mit Bildern und Schrift fest. Optional lassen sich auf diese Weise **Bilderbücher oder Comics gestalten**. Gemeinsam wird untersucht, wo die Geschichte noch mehr Details benötigt oder wo noch Änderungen vonnöten sind.

- h. Was gehört zu einer Geschichte mit Helden?** Die Kinder hören und fassen zusammen, was, an Hand des gehörten Abenteurers, alles zur Handlung einer Geschichte mit Helden gehören könnte:
- i) Es stellt sich ein **Problem**, das es zu lösen gilt. So wie das zerbrochene Sparschwein. Die Helden versuchen in diesem Fall, die Schuldigen ausfindig zu machen. Das führt sie in ein Abenteuer.
 - ii) Eine **Mission** erhalten, so wie es den Helden vom König aufgetragen wird.
 - iii) In Kapitel 7 beschreibt Matschbacke, wie das funktioniert, wenn Helden auf einer Mission sind und ein Abenteuer erleben. Man begegnet jemandem der Hilfe braucht (z.B. Tieren). Für die Hilfe erhalten die Helden etwas Magisches, das hilft, wenn die Helden in Not sind. Kennen die Kinder magische Dinge, die in Not helfen? Gemeinsam erstellt die Gruppe eine Sammlung von magischen Gegenständen, die ihre Helden erhalten könnten.
 - iv) Die Mission spitzt sich zu und es kommt zu einem **Konflikt** mit den Widersachern.
 - v) **Wie wird der Konflikt gelöst** und wie endet die Geschichte?
- i.** Um Geschichten systematisch zu gestalten und **eine angemessene Dramaturgie** zu entwerfen, kann man sich an Vorlagen halten und auch am Abenteuer um Stinker und Matschbacke orientieren. **Bestandteile einer Geschichte** (siehe 2.) (in Anlehnung an *Helga Gruschka – Die Geräuscherwerkstatt*):
- i) Wo spielt und beginnt die Geschichte? Wie sieht es dort aus? Lassen sie die Kinder eine kleine Welt ähnlich Fruksland entwickeln.
 - ii) Wer lebt dort und wer ist in das Abenteuer verwickelt?
 - iii) Wer ist/sind die Helden? Wie sieht unser Held aus, was hat er/sie an, was kann er/sie?
 - iv) Was hat der Held für ein aktives Bedürfnis, was will er, was er an diesem Ort nicht bekommt und warum? Oder was für ein Problem stellt sich dem Helden, das ihn aufbrechen lässt und in ein Abenteuer verwickelt?
 - v) Muss er auf seinem Weg etwas finden? Vielleicht einen magischen Gegenstand? Trifft er auf jemanden und erhält etwas Wichtiges auf dieser Reise?
 - vi) Womit bewegt er sich fort? Ein Transportmittel zum Gehen, Fahren, Hüpfen, Fliegen oder Schwimmen?
 - vii) Wer ist/sind seine Gegenspieler? Wie halten diese den Helden auf und stören ihn. Warum und womit tun sie das?
 - viii) Wie besiegt der Held seine Gegenspieler? Wie gelingt es ihm das Problem zu lösen, sein Ziel zu erreichen etc.?
 - ix) Wo und wie enden die Reise und das Abenteuer? Mit einem Fest, einer Hochzeit oder im Schlafzimmer, wo der Held endlich seine Ruhe hat?
 - x) Welchen Titel erhält die Geschichte? Der Titel könnte auch eine Frage in den Köpfen der Zuhörer aufwerfen und sie neugierig machen.

- j. Nehmen sie sich die Liste unter 18.i. auch vor, um andere Geschichten oder Märchen zu untersuchen. So machen sich die Kinder die Vielfalt und die Möglichkeiten bewusst, die von verschiedenen Autoren entwickelt werden. Die **Kinder machen eine Untersuchung** zu verschiedenen Geschichten, die sie unter die Lupe genommen haben, und präsentieren ihre Ergebnisse (u.a.: Wie beginnen und enden die Geschichten, welche Helden, welche Ziele etc.).

19. Geräusche, Stimmen, Fantasie und Hörspiel

- a. An **wie viele Sprecher** können sich die Kinder erinnern? Hier war nur ein Martin Baltscheit am Sprechen. Der hat seine Stimme aber vielfach verstellt, um den Figuren Leben einzuhauchen. Wie viele Stimmen hat der Sprecher versucht zu spielen? Die Kinder hören die verschiedenen Stimmen und notieren sich alle Charaktere. Wie wurde die Stimme verstellt?
- Können die Kinder auch **in schauspielerische Rollen schlüpfen**? Die Kinder nehmen sich die verschiedenen Stimmen vor, besprechen gemeinsam den „Charakter“ und die Form des stimmlichen Ausdrucks. Wie müssen wir sprechen, um denselben Charakter zu imitieren? Dann werden die Kinder zu Sprechern und versuchen sich an den Stimmen.
 - Achtung Aufnahme**: Die Kinder nehmen sich bei ihren Versuchen mit einem Mikrofon auf. Mit einem mobilen Gerät oder mit Mikrofon und PC*. Dann hören sie sich wieder gemeinsam an. Wie hören sich die Sprecher selbst auf der Aufnahme?
 - Nehmen sie sich mit den Kindern **Bücher** vor und überlegen sie gemeinsam, wie dort die **Charaktere sprechen**. Bei einem neuen Buch sollten dazu die Geschichte und die Charaktere erklärt werden.
- b. Haben die Kinder erst mal mit einem Mikrofon Bekanntschaft gemacht, lassen sich **tolle Hörspiele selbst erstellen**.
- Die Kinder gestalten ihre eigene Heldengeschichte und vertonen diese. Wie unter 18. Beschrieben wird eine eigene erfundene Welt, Helden und Gegenspieler etc. werden entwickelt und dann die Handlung anhand von Eckpunkten am besten in einer Art **„Storyboard“** genauer ausgeführt. Darin werden alle Szenen sowie Details festgehalten, die der Sprecher und die Charaktere sagen und die dann auch in das Mikrofon gesprochen werden.
 - Die **Kinder teilen die Arbeit untereinander auf** und bestimmen die Sprecher. Dann wird die Geschichte aufgenommen. Denken sie dabei an verstellte Stimmen, mit denen die Kinder Dialoge sprechen. Und achten sie gemeinsam auf die Ruhe während der **Aufnahme**.
 - Wenn am PC* aufgenommen wird, können sie dazu noch **Musik und Geräusche** unterlegen.

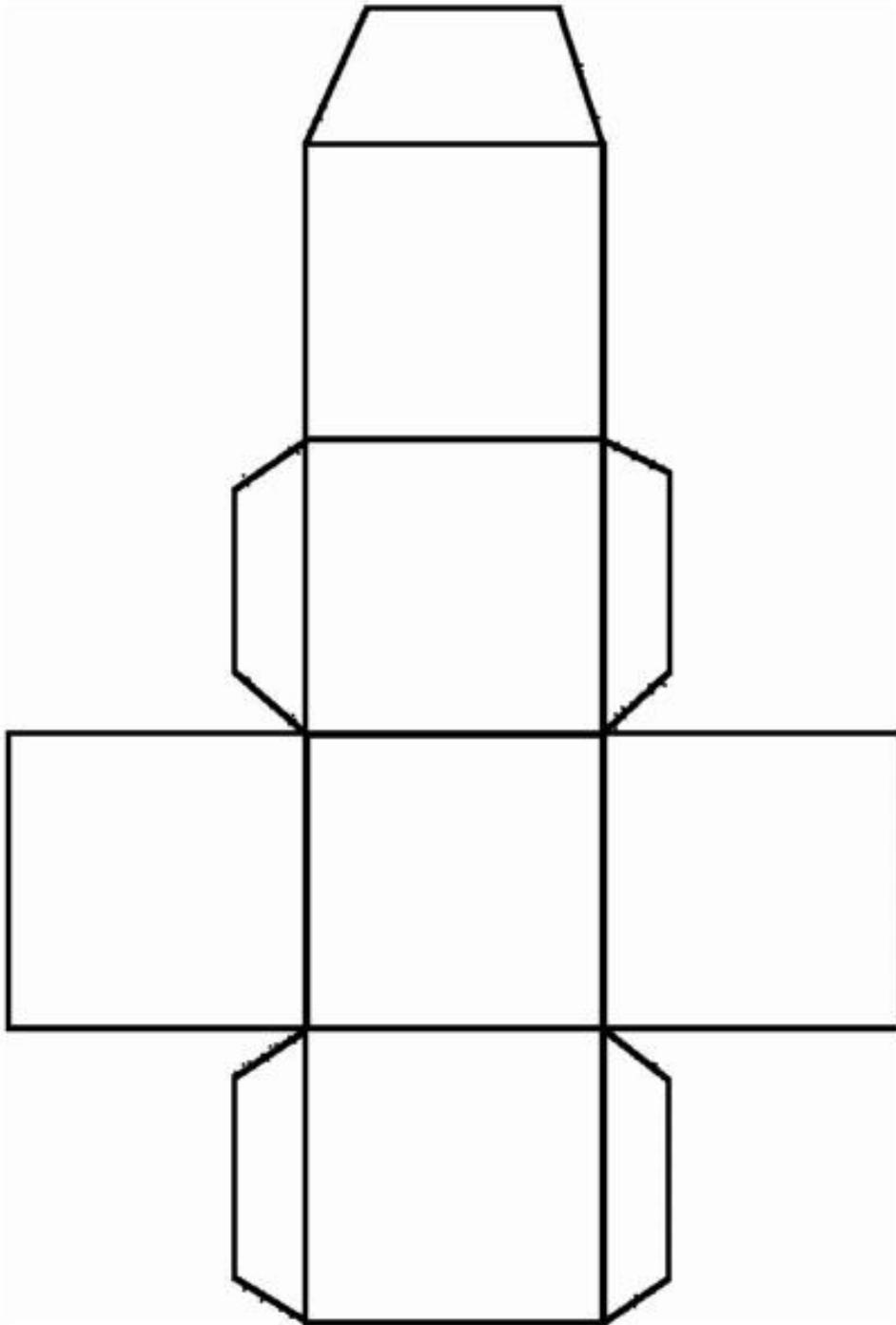
- iv) **Am Ende wird ein Booklet erstellt**, indem die Landkarte der Fantasiewelt nicht fehlen darf und ein schönes Cover gestaltet. Dann können die Hörspiele auf CD gebrannt werden.

***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 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.

Vorlage für Geschichtenwürfel (siehe 18.f.)



Beispiele von Wörtern für den Geschichtensack (siehe 18. f.)

Herzklopfen	Dschungel	Tiger
Donner	Meer	Seepferdchen
Regen	Insel	Meerjungfrau
Pirat	Lagerfeuer	Häuptling
Prinzessin	Frosch	Sonnenuntergang
Lokomotive	Hummel	Angstschweiß
Gespens	Schloss	König
Drache	Zwerg	Zauberer
Ritter	Halsweh	Höhle
Hexe	Geschwister	Maus
Kater	Regenbogen	Elefant
Raumschiff	Rakete	Schlange
Überraschung	Dampfer	Vögelchen
Baumhaus	Hunger	Sorgen
Mut	Schluckauf	Faust
Stiefel	Hut	Kerzenschein
Geburtstagstorte	Entführung	Überfall
Verrat	Kapitän	Schatz

Weitere Verben und Adjektive für den Geschichtensack (siehe 18.f.)

besorgt

mutig

stolz

eifersüchtig

retten

verliebt

schwimmen

kämpfen

fliegen

ängstlich

wütend

träumen

hastig

dunkel

laut

schrecklich

lachen

singen

hüpfen

feiern

müde

traurig

horchen

überlisten

küssen

essen

putzen