

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!



Tomte und der Fuchs

Lesung für Kinder von Astrid Lindgren

Oetinger audio

ISBN: 978-3789161315

Preis: 12,90 Euro

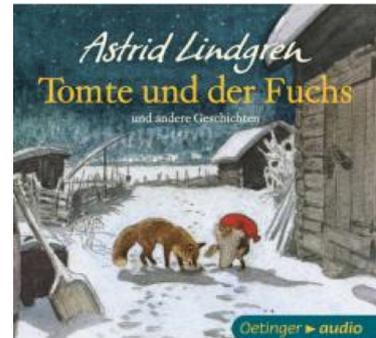


Tomte und der Fuchs Lesung

Geschichte von Astrid Lindgren
Hörbogen von Jennifer Schatz

Inhalt des Hörspiels

Dass Füchse manchmal Hunger bekommen, ist wohl bekannt. So geht es auch Mickel, dem Fuchs, der sich am Weihnachtsabend aufmacht, um nach einer leckeren Mahlzeit zu suchen. Er weiß auch schon ganz genau, wo er suchen muss: Auf dem Hof ganz nahe seines Fuchsbaus gibt es köstliche Hühner zu finden. Doch ist sein Vorhaben nicht ganz ungefährlich, denn so streift der mysteriöse Tomte Abend für Abend auf dem Hof umher, um dort für Ruhe und Sicherheit zu sorgen. Ob es Mickel wohl gelingt, seinen Hunger zu stillen?



Winterliche Geschichten für Kinder

Anmerkungen zum Hörbuch

Die Geschichte wird von einer Person vorgelesen und ist daher manchmal nicht immer auf Anhieb zu



Es wintert so schön!

verstehen. Da die Geschichte jedoch sehr kurz ist, kann sie in mehreren kleinen Abschnitten besprochen und bearbeitet werden und bietet so einen spannenden und interessanten Zugang in die Hörspielarbeit und in Themen der Zuhörförderung. Die Erzählerin liest sehr deutlich, langsam und mit einfachen Worten, sodass ein sprachliches Verständnis für Kinder gewährleistet wird. Da es sich um eine Lesung handelt, existiert innerhalb der

Geschichte keine Geräuschebene. Diese kann aber in einer eigenständigen Aufgabe (siehe Seite 17 „Wir schreiben die Geschichte zu einem Hörspiel um“) selbstständig erarbeitet werden und als Anreiz dienen, aus der Lesung ein richtiges Hörspiel zu entwickeln.

Empfehlung

Das Hörspiel spricht vor allem die jüngeren Kinder (Grundschule) an. Gerade die Kürze der Geschichte ermöglicht es, diese in einer Unterrichtsstunde (besser Doppelstunde) einzusetzen. Dies kann im Deutsch-, aber auch Kunst- oder Sozialkundeunterricht geschehen. Ebenfalls bildet die Geschichte eine schöne Einheit in die Thematik „Tiere im Wald“, aber auch einen Einstieg für die Weihnachtszeit.

Themen

Weihnachten, Winter, Tradition, Freundschaft, Leben der Tiere im Wald

Zeitempfehlung

Hörspieldauer: ca. 5:55 Minuten (+ weitere Geschichten von Astrid Lindgren); Bearbeitungszeit: je nach Intensität ca. 6-8 Schulstunden

Methodensammlung

Spiel „Der Fuchs geht um!“

- Zeitpunkt:** Spiel kann als Einstieg in das Hörspiel gespielt werden
- Zeit:** ca. 15 Minuten
- Material:** Kleiner Gegenstand (z.B. ein Wollknäuel, ein Tuch oder eine Quietscheente)
- Vorbereitung:** -

Alle Kinder setzen sich auf den Boden in einen Kreis. Ein Kind wird von der Lehrkraft zum Fuchs gewählt. Dieses bekommt den Gegenstand in die Hand und die Aufgabe um den Kreis herum zu marschieren, während die anderen Kinder folgendes singen: „Der Fuchs geht um! Der Fuchs geht um! Er wirft seinen langen Schwanz herum! Wer sich umschaute oder lacht, kriegt den Buckel blau gemacht“. Ist das Lied fertig legt das Kind (Fuchs) den Gegenstand hinter einem Kind (das im Kreis sitzt) ab und fängt an um die, im Kreis sitzenden Kinder herum zu rennen. Das Kind, dem der Gegenstand hinter den Rücken gelegt wurde, muss nun aufstehen und versuchen den Fuchs zu fangen. Das Fuchs-Kind wiederum versucht so schnell wie möglich auf den nun freien Platz zu gelangen. Ist es schnell genug, wird das andere Kind (Fänger) der Fuchs. Wird der Fuchs vom Fänger gefangen, muss er nochmal der Fuchs sein.

Hören in Etappen

Will man sich näher mit den Inhalten des Hörspiels beschäftigen, kann man an folgenden Stellen sinnvoll unterbrechen und mit den Kindern ein Gespräch/aktive Methoden beginnen. Dadurch können die einzelnen Themen und Inhalte intensiver und aktiver bearbeitet und reflektiert werden. Je nachdem welche Elemente im Vordergrund stehen, können einzelne thematische Bearbeitungen übersprungen werden.

- a. Teil 1: "Das Leben der Füchse im Wald" (Track 2: Anfang bis 0:50 Minuten - siehe 1)
- b. Teil 2: "Wer ist Tomte?" (Track 2: 0:32 bis 1:03 Minuten - siehe 2)
- c. Teil 3: "Es ist Weihnachten!" (Track 2: 1:03 bis 1:25 - siehe 3)
- d. Teil 4: "Begegnung mit den Mäusen" (Track 2: 1:25 bis 2:14 Minuten - siehe 4)
- e. Teil 5: "Wer ist das bloß?" (Track 2: 2:14 bis 2:34 Minuten - siehe 5)
- f. Teil 6: "Die Begegnung von Mickel und Tomte" (Track 2: 2:34 bis 3:23 Minuten - siehe 6)
- g. Teil 7: "Ende gut, alles gut?" (Track 2: 3:23 bis 4:06 - siehe 7)
- h. Teil 8: "Schluss" (Track 2: 4:06 bis Ende Track 2 - siehe 8)

1. Teil 1: „Das Leben der Füchse im Wald“

Gespräch

- Wie sieht ein Fuchs aus?
- Was frisst eigentlich ein Fuchs?
- Wo wohnt ein Fuchs und wie sieht es dort aus?

Internet-Recherche

- „Füchse im Wald“
Zeit: Ca. 90 Min. (entspricht 2 Schulstunden)
Material: Computer mit Internetzugang, Arbeitsblatt, Bücher zum Thema „Füchse“, Beamer

Mithilfe von Kindersuchmaschinen sollen die Kinder genauere Informationen zum Thema „Füchse“ herausfinden. Hilfreiche Kindersuchmaschinen sind hierbei: www.blinde-kuh.de und www.fragfinn.de. Wenn es nur ein oder zwei Rechner (und keinen schulinternen Computerraum) im Klassensaal gibt, kann die Aufgabe auch in Form eines Stationenlaufs erarbeitet werden. Hierzu werden entsprechend zusätzliche Printmaterialien zum Thema Füchse (Lexikon, Tierzeitschriften, Bücher) benötigt. Als Einstieg in die Internetrecherche wird gemeinsam mit den Kindern der Ablauf einer Recherche erarbeitet. Sinnvoll ist es hier, die

Suchfeld

Ich suche: **Los!**

Suchergebnisse

Dein Suchergebnis zum Thema: **Hase**

Der Hase

Der Hase, Mehr. Meister Lampe wird der Hase oft in alten Geschichten genannt. Solche sonderbaren Ausdrücke verwenden die Jäger in ihrer Jägersprache.

http://www.kidsnet.at/sachunterricht/der_hase.htm

beiden Kindersuchmaschinen mit dem Beamer an die Wand zu reflektieren und den Kindern zu zeigen, wo Suchbegriffe eingetragen werden und wie letztendlich die Ergebnisse aussehen (häufig ist den Kindern nicht bewusst, dass ein Link (also eine Weiterleitung) bei den Ergebnissen angeklickt werden muss, bevor überhaupt ein richtiges Ergebnis angezeigt wird - siehe Foto).



Ebenfalls muss mit den Kindern besprochen werden, dass nicht ein ganzer Satz, z.B. „Was frisst ein Fuchs?“ in die Suchleiste eingegeben werden muss, sondern dass einzelne Schlagwörter „Fressen + Fuchs“ ausreichen. Wenn mehrere Schlagwörter gesucht werden, können sie mit einem „+“ verbunden werden.

Aufgabe der Kinder ist es, das Arbeitsblatt (siehe Anhang) mithilfe der Broschüren und des Computers auszufüllen.

Malen/Basteln

- **Plakat zu „Füchse im Wald“**

Zeit: Ca. 45-90 Min. (Entspricht 1 bis 2 Schulstunden)

Material: Plakate, Stifte, ausgefüllte Arbeitsblätter (von Aufgabe „Internet-Recherche s.o.)

Nachdem sich die Kinder mithilfe des Arbeitsblattes umfassend mit dem Thema „Füchse im Wald“ beschäftigt haben, versuchen sie nun in Kleingruppen ein Plakat zu erstellen. Dieses kann im Anschluss im Klassenraum aufgehängt werden. Zusätzlich können auch Bastelmaterial und Farbstifte zur Verfügung gestellt werden, um die Kreativität der Kinder noch weiter zu fördern.

Basteln

- **Fuchs aus Herbstblättern basteln**



Bildquelle: <http://wohndecken.minimalisti.com/dekoration/herbst-dekorationen/basteln-mit-kindern-tierfiguren-herbstblattern.html>

Zeit: Ca. 45-90 Minuten (Entspricht 1 bis 2 Schulstunden)

Material: unterschiedliche Herbstblätter, Farben, Kleber, Plakat (z.B. weiß für verschneiten Hintergrund), Stifte, bei Bedarf Tonpapier (rot) und Watte

Wie ein Fuchs aussieht, wissen die Kinder meist. Um den Klassenraum nun noch etwas mehr an das Hörspiel anzupassen, können mithilfe von einfachen Materialien tolle Fuchs-Collagen gebastelt werden. Hierzu benötigt man Blätter (zum Beispiel die Kinder bei einem Herbstausflug sammeln lassen), die im Anschluss für ein bis zwei Wochen getrocknet werden. Anschließend werden (wie in dem Foto) aus dem Blätterberg passende Kopf-, Ohr- und Nasenformen ausgewählt und die Bestandteile mit einem Kleber zusammengeklebt. Im nächsten Schritt können die Füchse nun bemalt und weiter dekoriert werden. Wie wäre es vielleicht noch mit einer Weihnachtsmütze aus Tonpapier und Watte? Immerhin ist bei Tomte und dem Fuchs bald Weihnachten. Der Kreativität sind auf jeden Fall keine Grenzen gesetzt. Sind die Füchse schließlich fertig, können Sie auf Plakate geklebt und im Klassensaal aufgehängt werden. Vielleicht wollen die Kinder sich auch noch einen Namen für ihren Fuchs ausdenken und mit einem Stift auf dem Plakat dazu schreiben?

2. Teil 2: „Wer ist Tomte?“

Gespräch/Spiel:

- **Wer ist Tomte?**

Zeit: Ca. 15 Minuten

Material: Je ein kleiner Notizzettel pro Kind, Stoffsäckchen/ Hut

Wer ist bloß dieser Tomte, der auf dem Hof völlig unerkannt für Frieden und Ordnung sorgt? Habt ihr eine Idee? Gut! Jedes Kind bekommt einen kleinen Notizzettel, auf dem jeder heimlich seine Idee zu Tomte (Was/Wer ist er? Ist es ein Mensch? Ist es ein Tier? Ist es ein Fabelwesen?) aufschreibt und den Zettel anschließend gefaltet in das Stoffsäckchen/ den Hut wirft. Sind alle Kinder fertig, wird eine „Lotto-Fee“ und ein „Schreiber“ ausgewählt. Wie der Name schon sagt, zieht die Lotto-Fee nach und nach die Notizzettel aus dem Behälter und liest den Gedanken vor. Der Schreiber hält die Ideen auf der Tafel fest. Ist sich die Klasse einig wer Tomte ist? Vielleicht hilft am Ende auch ein Blick auf das Hörspiel-Cover!?

Malen/Basteln

- Mein Tomte

Zeit: Ca. 90 Min. (Entspricht 2 Schulstunden)

Material: Zeichenblock, Stifte, Wasserfarben

Tomte. Nicht nur der Name klingt mysteriös. Nein! Seine Person/sein Wesen ist es auch. Weder die Kinder, die auf dem Hof leben, haben ihn je gesehen, noch der Fuchs. Wer ist Tomte nur? Wie sieht er nur aus? Aufgabe der Schüler/-innen ist es sich ihren persönlichen Tomte auszudenken und ihn zu malen. Im Vorfeld sollte dazu nochmal die Geschichte bis zu 1:03 Minuten gehört werden. Was kann man bisher alles über Tomte erfahren? Und wenn die Kreativität und der Einfallsreichtum gar nicht sprudelt, kann man auch einmal einen Blick auf das Hörspiel-Cover werfen.

Schreiben (für ältere Kinder - ca. 4. Klasse)

- Stell dir vor, der Fuchs Mickel und Tomte würden aufeinander treffen. Was würde passieren? Wie würden die beiden reagieren? Um was könnte ihr Gespräch gehen? Schreibe einen kleinen Dialog (ein kleines Gespräch) in wörtlicher Rede. Achte dabei darauf, etwas Spannung aufzubauen.

3. Teil 3: „Es ist Weihnachten!“

Gespräch

- Wie sieht bei euch ein typischer Weihnachtsabend aus?
- Wie ist es bei euch an Weihnachten dekoriert?

Spiel

- Weihnachts-Flüsterpost

Zeit: Ca. 15 Min.

Material: -

Die Kinder setzen sich gemeinsam mit der Leitung in einen Stuhlkreis. Eines der Kinder wird ausgewählt und bekommt die Aufgabe sich einen Weihnachtswunsch zu überlegen, den es sich für den Heiligen Abend wünscht. Diesen Wunsch soll es jedoch nicht laut aussprechen, sondern dem Nachbarskind (rechts) den Wunsch ins Ohr flüstern. Dieses Kind soll das, was es verstanden hat nach rechts weitergeben (es darf nicht nachfragen, wenn es Verständnisprobleme gab!), immer so weiter, bis es schließlich bei dem Kind links des Wünschenden ankommt. Dieses Kind ist der Weihnachtsmann und soll nun der Gruppe laut sagen, was sich das Kind gewünscht hat. Kam der Wunsch richtig an? Um es etwas schwieriger zu machen, kann ein ganzer Satz gesagt werden.

Soundcollage

- Es ist Weihnachten

Zeit: Ca. 90+ Min.

Material: Aufnahmegerät/ Mikrophon mit Anschluss an einen Computer, Audacity, Papier, Stifte, Lautsprecher (mit Anschluss an den Computer), Geräuschemacher

Wie klingt es eigentlich an Weihnachten? Gibt es bestimmte Geräusche oder Klänge, bei denen man immer an Weihnachten erinnert wird? Gemeinsam mit der Lehrkraft überlegen sich die Kinder, welche Geräusche Ihnen einfallen. Beispiele: Weihnachtsglöckchen, Kirchenläuten, Rascheln beim Auspacken der Geschenke, Weihnachtsmusik, Singen von Weihnachtsliedern, Flötenspiel, ...

All diese Geräusche werden zu allererst schriftlich/mit kleinen Zeichnungen auf einem Blatt Papier oder an der Tafel gesammelt. Im Anschluss muss schließlich überlegt werden, wie diese Geräusche nun klanglich umgesetzt werden können. Möglicherweise haben die Kinder Geräuschemacher zuhause, die sie am nächsten Tag für die Aufnahme mitbringen können. Im

nächsten Schritt sollen die Geräusche aufgenommen und zu einer Weihnachtscollage zusammengesetzt werden (Klangcollage: siehe weitere Informationen dazu unter <http://www.ohrenspitzer.de/umsetzen/produzieren/klangcollagen/>). Die Kinder bekommen hierzu eine kurze Einführung zur Nutzung eines Aufnahmegeräts/Mikrofons. Hierzu können auch die verschiedenen Videotutorials (je nach Aufnahmegerät) auf der Ohrenspitzer-Homepage eingesetzt werden: <http://www.ohrenspitzer.de/ohrenspitzer-koffer/?L=0>. Schließlich werden die Kinder in Kleingruppen aufgeteilt und einem bestimmten Geräusch/einer bestimmten Situation zugeordnet, die nacheinander akustisch aufgenommen werden. Anschließend können diese noch mit dem kostenlosen Audioschnitt-Programm Audacity bearbeitet bzw. in ihrer Reihenfolge geändert werden (siehe nähere Informationen zu Grundfunktionen in Audacity: <http://www.ohrenspitzer.de/baden-wuerttemberg/umsetzen/produzieren/videotutorials/tonspuren/> Siehe nähere Informationen zum Verschiebenwerkzeug in Audacity: <http://www.ohrenspitzer.de/baden-wuerttemberg/umsetzen/produzieren/videotutorials/verschiebewerkzeug/> Und? Klingt es schon nach Weihnachten?

Basteln

- Wir basteln einen Klassen-Adventskalender

Zeit: Ca. 90 Min. (Entspricht 2 Schulstunden)

Material: 24 Holzwäscheklammern, Watte, Schwarze Fineliner-Stifte/Filzstifte, Tonpapier (u.a. Rot, Weiß, Gelb, Gold, Silber, Braun), 24 Butterbrotpapier-Tüten, 2x 24 Zettel mit je einer Zahl zwischen 1 und 24 (Aufteilung der Adventskalendernummer und Aufteilung der Reihenfolge, wer wann den Kalender öffnen darf), Wäscheleine

Jedes Kind erhält eine Wäscheklammer und einen Zettel mit einer Zahl. Damit wird aufgeteilt, welches Kind welches Adventskalender-Tütchen vorbereitet. Wie auf dem Bild rechts kann jedes Kind nun seine Wäscheklammer frei gestalten (natürlich im weihnachtlichen Rahmen). Das



kann ein Weihnachtsmann sein, aber auch ein Engel, ein Weihnachtsstiefel, ein Geschenk o.Ä. Im nächsten Schritt erhält jedes Kind eine Butterbrotpapier-Tüte und schreibt dort in schöner, bunter Schrift die Zahl, die es am Anfang erhalten hat. Als Hausaufgabe soll sich nun jedes Kind eine Kleinigkeit überlegen, die man in die Tüte packen kann, um damit jemandem aus der Klasse eine Freude zu machen.



Beispielsweise kann das ein Minipäckchen Gummibärchen, ein kleiner Schokoriegel oder ein Aufkleber sein. Da das Los später entscheiden wird, welches Kind an welchem Tag den Kalender öffnen darf, sollte die Kleinigkeit in der Tüte nicht auf ein bestimmtes Kind ausgerichtet sein. Am nächsten Tag werden die Tüten schließlich gefüllt, eine Wäscheleine im Klassensaal gespannt und die Tüten mit den Weihnachtsklammern aufgehängt. Jetzt fehlt nur noch die Aufteilung, wer wann welche Tüte öffnen darf. Das entscheidet das Losverfahren. Entsprechend zieht jedes Kind eine Zahl und die Lehrkraft notiert die Nummern auf der Klassenliste.

Bildquellen:

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/basteln-bastelideen/sp-bastelideen-weihnachten-advent.html>

<http://www.schule-und-familie.de/basteln/adventskalender/adventskalender-aus-butterbrot-tueten-mit-kartoffeldruck.html>

4. Teil 4: „Begegnung mit den Mäusen“

Gespräch

- Was ist bis zu diesem Zeitpunkt in der Geschichte passiert?
- Was macht Mickel, nachdem er am Fenster der spielenden Kinder vorbei geschlichen ist?
- Wenn Mickel sagt, dass es etwas gibt, das besser schmeckt als Mäuse, was könnte das sein?
Denkt einmal an die Recherche vom Anfang zurück!

Spiel

- Mäusejagd

Zeit: Ca. 10 Minuten

Material: 2 Augenbinden

Die Gruppe stellt sich im Kreis nebeneinander auf. Der/die Leiter/-in zählt schließlich die Kinder durch. Immer abwechselnd ist dabei ein Kind der Fuchs und ein Kind die Maus. „Fuchs, Maus, Fuchs, Maus...“. Sind alle Kinder einem Tier zugeordnet, kommt jeweils ein Vertreter (sprich einmal Maus und einmal Fuchs) in die Mitte des Kreises und erhält eine Augenbinde. Ziel des Spiels ist es, dass der Fuchs mit verbundenen Augen die Maus fängt. Die Füchse, die im Kreis stehen unterstützen den Fänger, indem sie mit Fuchsgeräuschen (z.B. leichtes Heulen) den Weg in Richtung Maus weisen. Die Mäuse im Kreis helfen wiederum der Maus zu fliehen, indem sie sie mit Mausgeräuschen (Piep piep) in eine andere Richtung – weg vom Fuchs –

locken. Wurde die Maus schließlich gefangen, werden Fuchs und Maus im Innenkreis gewechselt. Die Kinder müssen bei diesem Spiel genau hinhören und sich auf die Geräusche ihrer Klassenkameraden konzentrieren. Die Kinder im Kreis wiederum müssen so im Team arbeiten, dass auch wirklich nur dort Geräusche gemacht werden, wo keine Gefahr lauert.

5. Teil 5: „Wer ist das bloß?“

Gespräch

- Wer schleicht denn wohl draußen umher, wenn es nicht der Fuchs und auch nicht die Hühner oder Kühe sind. Könnt ihr euch erinnern?

Schreiben

- Passend zu der Frage „Wer ist das bloß?“ können die Kinder ein Elfchen entwickeln. Dabei müssen sie versuchen Tomte in 11 Wörtern zu beschreiben. Wie ein Elfchen im Detail geht, kann hier nachgeschaut werden: <http://www.ohrenspitzer.de/index.php?id=342>.

Beispiel:

Tomte.

Ein Hund?

Vielleicht eine Katze?

Wer weiß das schon?

Verwirrend.

6. Teil 6: „Die Begegnung von Mickel und Tomte“

Gespräch

- Mickel und der mysteriöse Tomte treffen auf einmal aufeinander. Um was geht es in ihrem Gespräch?
- Wie wird Tomte wohl nun reagieren, nachdem er gemerkt hat, dass Mickel die Hühner fressen wollte?
- Habt ihr mittlerweile eine Ahnung wer/was Tomte sein könnte?

Aktive Audioarbeit: Sprechendes Bild

- Tomte und der Fuchs

Zeit: Ca. 90+ Min. (Entspricht mindestens 2 Schulstunden)

Material: Aufnahmegerät/ Mikrofon mit Anschluss an einen Computer, Audacity, Microsoft Powerpoint, Lautsprecher (mit Anschluss an den Computer)

Einleitend wird das Bild „Tomte und der Fuchs“ (siehe unten) gemeinsam mit der Klasse angeschaut und folgende Fragen besprochen (Alternativ kann auch ein eigenständiger Hintergrund – der sich beispielsweise auch verstärkt mit dem Thema „Weihnachten“ auseinandersetzt – entwickelt und genutzt werden. Ebenfalls besteht die Option die Figuren „Tomte“ und „Fuchs“ auf einen anderen Hintergrund zu setzen. Hierfür finden Sie unten nicht nur ein vollständiges Bild, sondern auch noch einmal die einzelnen Figuren):

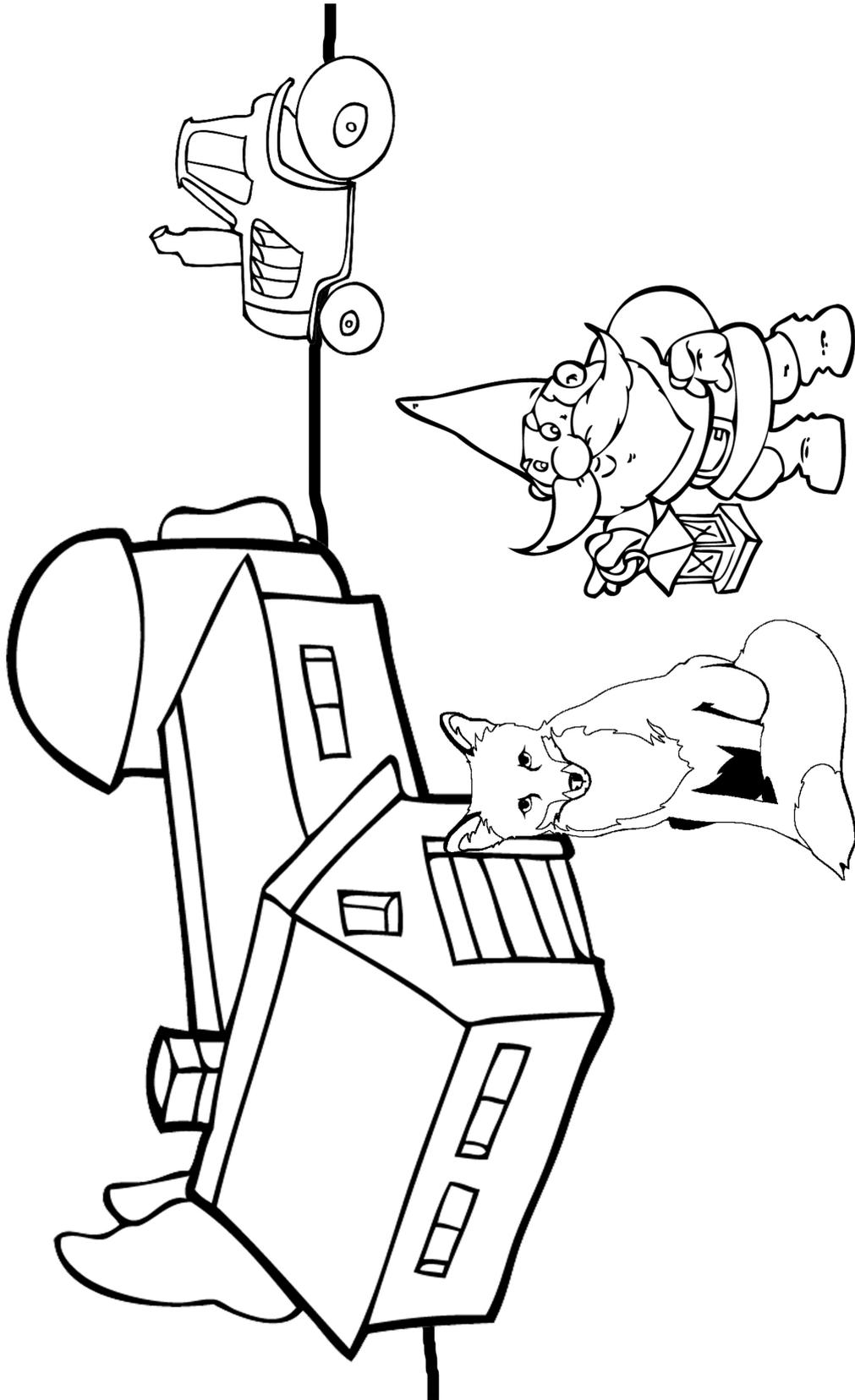
- Was könnte Tomte zu dem Fuchs sagen?
- Wie könnte der Fuchs reagieren?
- Gibt es auf dem Bild Gegenstände, die Geräusche machen können?

Einzelne Dialoge von Tomte und der Fuchs werden an der Tafel festgehalten. Im nächsten Schritt wird das Bild/das eigenständig erstellte Bild angemalt und eingescannt. Es dient schließlich als Grundlage für ein Sprechendes Bild. Im nächsten Schritt müssen die ausgedachten Dialoge von Tomte und der Fuchs von den Kindern aufgenommen werden. Hierzu benötigt man entweder ein Aufnahmegerät oder ein Mikrofon. Für beide gibt es hier eine Bedienungsanleitung: <http://www.ohrenspitzer.de/ohrenspitzer-koffer/?L=0>. Ebenfalls können Geräusche aufgenommen werden, die man auf dem Bild noch zuordnen kann (z.B. Windgeräusche...). Das Sprechende Bild selbst besteht letztendlich aus einer Powerpoint-Folie und den aufgenommenen Texten und Geräuschen. Diese Einzelteile können dann von der Leitung, mithilfe der kurzen und übersichtlichen Anleitung/des Videotutorials auf <http://www.ohrenspitzer.de/baden-wuerttemberg/umsetzen/produzieren/sprechende-bilder/?L=0> zusammengesetzt werden. Ebenfalls können über den obigen Link bereits vorhandene „Sprechende Bilder“ angesehen werden.

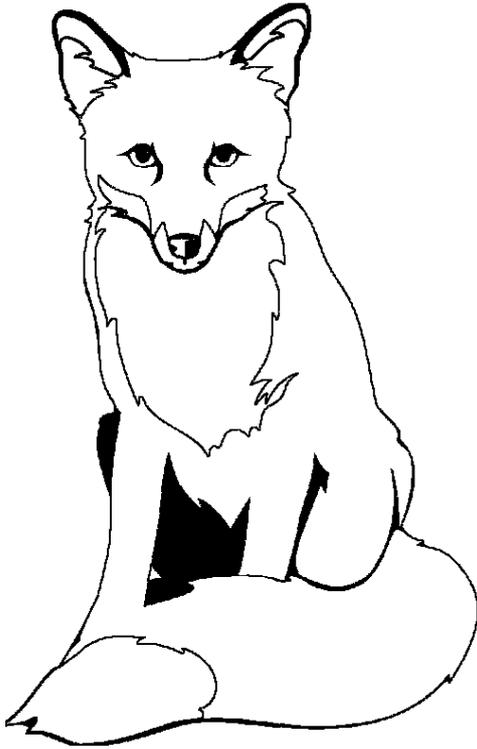
Bildquellen:

<http://kinder-gute-nacht-geschichten.de/biber-berry/bilder-und-infos-zur-geschichte/>

<http://www.malvorlagenkostenlos.com/ausmalbilder-gratis/maerchen-malvorlagen-kostenlos/gnom-ausmalbild-ausmalbilder-zum-ausdrucken-307.html>



© www.ClipProject.info
www.kinder-gute-nacht-geschichten.de



www.kinder-gute-nacht-geschichten.de



© www.ClipProject.info

7. Teil 7: „Ende gut, alles gut?“

Gespräch

Im Gegensatz zu der Erwartung, dass Tomte nun mit dem Fuchs schimpft, weil er die Hühner fressen wollte, bietet Tomte ihm seine Grütze an, um seinen Hunger zu stillen. Mit den Kindern kann darauf aufbauend ein kleines Gespräch eingeleitet werden.

- Was ist bis zu diesem Punkt passiert?
- Ist bei dem Gespräch zwischen Tomte und dem Fuchs eingetreten, was ihr vorhin (siehe Teil 6) gedacht habt? Wie hat sich die Geschichte entwickelt?
- Tomte berichtet dem Fuchs von einer Tradition, nämlich dass die Kinder (im Glauben an Tomte) jeden Abend eine Schüssel mit Grütze auf den Hof stellen. Kennt ihr auch eine solche Tradition? Denkt vielleicht auch einmal an Weihnachten! Was ist denn da jedes Jahr gleich?
- Was ist überhaupt eine Tradition?

Kochen

- Grütze für Kinder

Zeit: Ca. 45 Min. + Zeit zum Abkühlen (Entspricht etwa 1 Schulstunde)

Material: (für ca. 20 Portionen) 4 Gläser Schattenmorellen, 2 Beutel Vanillepudding-Pulver, 2 Pakete tiefgefrorene Beeren, Herdplatte, Kochtopf, Kochlöffel

Die Schattenmorellen werden durch einen Sieb abgossen. Dabei soll der austretende Saft im Kochtopf aufgefangen werden. In diesem Saft wird schließlich das Puddingpulver eingerührt und aufgekocht. Wenn der Saft schließlich klar und dickflüssig ist, wird der Topf vom Herd genommen und sowohl die Kirschen als auch die tiefgefrorenen Beeren untergerührt. Nun müssen die Kinder nur noch warten bis die Grütze kalt ist und schon können sie gemeinsam mit Tomte und dem Fuchs die Grütze genießen. Hmmmh, lecker!

Allgemeine Methoden zum Hörspiel

Neben den Übungen und Methoden, die in Etappen zum Hörspiel erarbeitet werden können, besteht auch die Möglichkeit das vollständige Hörspiel zu hören und im Anschluss dazu Aufgaben zu erledigen:

Aktive Audioarbeit

- Geräuscelandkarte basteln

Zeit: Ca. 90+ Min. (Entspricht mindestens 2 Schulstunden)

Material: Aufnahmegerät/ Mikrophon mit Anschluss an einen Computer, Lautsprecher (mit Anschluss an den Computer), weiße Tonpapierbögen (4-5 Kinder pro Bogen), Buntstifte, Hörspiel von „Tomte und der Fuchs“

Gemeinsam wird noch einmal das Hörspiel „Tomte und der Fuchs“ gehört. Dabei sollen die Kinder einmal ganz genau aufpassen, zu welchen Stationen Mickel geht. Da war beispielsweise der Hof, durch dessen Fenster er die spielenden Kinder sah. Es gab aber auch den Hühnerstall, den Kuhstall und den Wald. Finden die Kinder noch weitere Stationen? Um sich alle Orte merken zu können, können sich die Kinder während dem Hören Notizen machen. Nun wird die Klasse in Kleingruppen à 4-5 Kinder aufgeteilt. Jede Gruppe erhält schließlich einen weißen Tonpapierbogen und Buntstifte. Aufgabe ist es nun eine Landkarte von den einzelnen Stationen zu malen, die der Fuchs auf seinem Weg ansteuert und diese anschließend mit einem Weg zu verbinden. Natürlich darf der Fuchs auf dem Bild auch nicht fehlen.

Im nächsten Schritt geht es darum zu überlegen, was charakteristisch für die einzelnen Stationen ist. Wie klingen die Orte? Hat man sich geeinigt, werden die einzelnen Stationen schließlich nacheinander mit dem Mikrofon oder Aufnahmegerät aufgenommen. Es bedarf keinen Audioschnitt, da die Geräusch-Atmosphären nacheinander abgespielt werden, sodass eine akustische Landkarte entsteht. Man könnte dem Weg von Mickel also auch folgen, ohne die gemalte Karte sehen zu müssen.

Aktive Audioarbeit

- Wir schreiben die Geschichte zu einem Hörspiel um
Zeit: Ca. 225 Min. (Entspricht mindestens 5 Schulstunden)
Material: Aufnahmegerät/ Mikrofon mit Anschluss an einen Computer, Lautsprecher (mit Anschluss an den Computer), Blätter, Stifte, Audacity, Geräuschemacher, Hörspiel von „Tomte und der Fuchs“

Die Geschichte von „Tomte und der Fuchs“ hat eine Länge von ca. 4 Minuten. Dabei handelt es sich um eine Lesung. Doch wie wäre es die Geschichte in ein richtiges Hörspiel umzuschreiben? Hierfür muss zu allererst erarbeitet werden, was man für ein Hörspiel alles benötigt: Das ist einmal ein Erzähler, dann Sprecherrollen, wie Tomte, der Fuchs und vielleicht auch die Kinder, die im Zimmer um den Weihnachtsbaum spielen. Ebenfalls benötigt man Geräusche und vielleicht auch eine Hintergrundmusik. Schließlich wird also ein kleines Drehbuch geschrieben. Hilfreich ist hierfür das kostenlose Programm „Celtx“, das das Schreiben von Drehbüchern zum Kinderspiel macht (http://www.chip.de/downloads/Celtx_24383242.html). Steht einmal das Drehbuch müssen die Rollen verteilt und die Geräuschemacher festgelegt und deren Ablauf geübt werden. Ein möglichst geringer Schnittaufwand kann erzielt werden, indem in Form eines „Live-Hörspiels“ aufgenommen wird. Sprich während der/die Sprecherin nahe am Mikrofon ihren Text einspricht, werden parallel dazu die passenden Geräusche und atmosphärischen Hintergründe von den anderen Kindern im Hintergrund produziert. Entsprechend müssen später die einzelnen Tonspuren (Geräusch, Sprache) im kostenlosen Audioschnittprogramm Audacity nicht zusammengesetzt und sortiert werden, sondern entsteht mit der Aufnahme sogleich das fertig „geschnittene“ Produkt.

Ausstieg

Spiel

- Wer wird Superhörer/-in?

Zeit: Ca. 20 Min.

Material: Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer/-in?“

Die Lehrkraft verteilt nachdem das Hörspiel angehört wurde das Arbeitsblatt an die Schüler mit der Aufgabe das darauf abgebildete Quiz zu lösen. Können sie alle Fragen beantworten?

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.

Das Leben der Füchse im Wald

Wie alt können Füchse werden?	<hr/> <hr/>
Was fressen Füchse?	<hr/> <hr/>
Welche Feinde haben Füchse?	<hr/> <hr/>
Wo wohnen Füchse?	<hr/> <hr/>
Wie sieht ihr Zuhause aus? Versuche es mithilfe der Bücher/des Internets zu malen.	
Wie sieht ein Fuchs aus? Male ihn.	

Wer wird Superhörer/-in?

Erinnerst du dich noch an die Einzelheiten aus der Geschichte „Tomte und der Fuchs“? Teste es doch einfach aus. Im Folgenden siehst du 5 Fragen mit jeweils 3 Antwortmöglichkeiten. Doch nur eine davon ist immer richtig. Weißt du welche es ist?

1) Warum nähert sich der Fuchs dem Hof?

- a) Weil er sehen will, wie die Menschen Weihnachten feiern.
- b) Weil er Tomte besuchen möchte.
- c) Weil er hungrig ist und auf Futtersuche geht.

2) Wie heißt der Fuchs?

- a) Michel
- b) Mickel
- c) Muckel

3) Welches Tier möchte der Fuchs gerne zum Abendessen verspeisen?

- a) Eine Kuh
- b) Eine Maus
- c) Ein Huhn

4) Auf dem Hof leben auch Kinder. Was machen sie während der Fuchs auf Futtersuche geht?

- a) Sie spielen zusammen vor dem Weihnachtsbaum.
- b) Sie schmücken gemeinsam den Weihnachtsbaum.
- c) Sie packen die Geschenke unter dem Weihnachtsbaum aus.

5) Wie reagiert Tomte als er den Fuchs im Hühnerstall erwischt?

- a) Er verjagt den Fuchs vom Hof.
- b) Er teilt mit ihm seine Grütze.
- c) Er droht dem Fuchs mit einer Strafe.

Lösungen beim Kopieren bitte abdecken: 1c, 2b, 3c, 4a, 5b