

Hier kommt ein
Hörbogen!



Ein **Hörbogen** informiert über den Inhalt eines Hörbuchs und steckt voller Ideen für die kreative Medienarbeit.

James' Tierleben

James Krüss



James' Tierleben James Krüss

Silberfisch Verlag

15,50 €

ISBN 978-3-8674-2292-5

Lustige, nachdenkliche, quietschvergnügliche und tierische Gedichte versammeln sich auf der CD „James' Tierleben“ von James Krüss. Dabei geht es um wettrennende Giraffen, verstörte Tausendfüßler, reisende Mücken, gerissene Füchse, diskutierende Flöhe, Esel-Präsidenten, berühmte Hühner und viele weitere Tiere, die kleine und große Hörer*innen sicherlich zum Lachen und begeisterten Lauschen bringen.

Alter: ab 6 Jahren

Hörbogen von Jennifer Madelmond

Mehr Tipps und Hinweise
finden Sie auf
www.ohrenspitzer.de



James' Tierleben

James Krüss

Zeit: je nach Intensität ca. 1-2 Schulstunden

Themen: Gedichte, Tiere, Sprechen, Schreiben, Hören

Anmerkungen zur CD

53 Gedichte bringen jungen Hörer*innen auf ganz ungewöhnliche Weise die Tierwelt und die Welt der Gedichte näher. Dabei besteht durch die Kürze der einzelnen Tracks eine besondere Möglichkeit, diese zu vielen unterschiedlichen Anlässen im Unterricht einzusetzen: zur detaillierten Erarbeitung von Gedichtstrukturen und -formen, zur Entspannung, als akustische Begleitung in der Frühstückspause, als Einstieg in ein spezielles Thema rund um die Tierwelt, etc. Viele bekannte Persönlichkeiten leihen dabei den Tieren ihre Stimme, um jedes einzelne Gedicht zu etwas Einmaligem zu machen.

Empfehlung

Die kurzen Gedichte rund um die Welt der Tiere können besonders in dritten und vierten Klassen thematisiert werden. Hierfür eignen sich u.a. die Fächer Deutsch, Sachkunde/Biologie oder Kunst. Dieser Hörbogen hat zum Ziel, vielfältige Impulse zu unterschiedlichen thematischen Schwerpunkten zu bieten, so beispielsweise zum Umgang mit diversen Gedichtformen, der kreativen Arbeit rund um die Tierwelt und natürlich dem Hören selbst.

James' Tierleben

James Krüss



Spiel zum Einstieg: Tiergeräusche-Gedächtnisspiel

Dauer: ca. 5-10 Min.

Material: Kärtchen „Tiergeräusche-Gedächtnisspiel“ im Anhang

So geht's:

1. Drucken und schneiden Sie die im Anhang befindlichen Tiergeräusche-Kärtchen aus.
2. Teilen Sie nun die Kärtchen des Tiergeräusch-Gedächtnisspiels in der Klasse aus. Achten Sie dabei darauf, dass die Kinder ihre Karte nicht ihren Nachbar*innen zeigen, denn das Spiel kann nur funktionieren, wenn jedes sein Tier für sich behält.
3. Mit dem Beginn des Spiels laufen alle Kinder durch den Klassensaal und imitieren dabei das Geräusch, das das beschriebene Tier auf der Karte normalerweise macht. Ein Elefant macht beispielsweise „Törööööö!“, ein Hund „Wuff Wuff!“. Ziel ist es, das gleiche Tier in der Gruppe zu finden, sprich das Kind, das den gleichen Tierlaut von sich gibt. Ist dieses gefunden, darf sich das Paar auf seinen Platz setzen. Das Spiel endet, wenn alle Kinder ihre*n Partner*in gefunden haben.

James' Tierleben

James Krüss



Malen, Erzählen, Spielen
oder Basteln... Es gibt so
viele Möglichkeiten, ein Hörbuch
kreativ zu reflektieren.

Methoden unabhängig von den einzelnen Titeln

Fragen rund um die Tiergeschichten

Dauer: ca. 15 Min.

Material: Fragenkarten zum Zusammenkleben (siehe Anhang „Fragen rund um die Tiergeschichten“), CD „James' Tierleben“, Abspielgerät

So geht's:

1. Auf den Fragenkarten zum Zusammenkleben (siehe Anhang) werden insgesamt elf der 53 Gedichte von der CD „James' Tierleben“ aufgegriffen und passende Fragen zur Verfügung gestellt. Diese können als Einstieg in ein bestimmtes Thema (Tiere, Gedichte, ...) genutzt werden, ebenso wie in Frühstückspausen (um die Konzentration auf eine Audioquelle zu lenken), in Freistunden oder als reine Zuhörübung.
2. Hierzu wird ein Gedicht ausgewählt und gemeinsam in der Klasse angehört. Durch die kurze Spieldauer ist es besser, die Geschichte gleich noch ein zweites Mal anzuhören, um allen Kindern ein möglichst intensives Verständnis zu ermöglichen. Anschließend werden die einzelnen Fragen der Fragenkarte gestellt. Können die Schüler*innen alle Fragen beantworten?

Die Arbeit mit Gedichten
lädt auch zum eigenständigen
Kreativwerden ein.



James' Tierleben

James Krüss

Reimschemata

Dauer: ca. 90–120 Min. (Aufteilung in drei Einheiten à ca. 45 Min. möglich)

Material: Arbeitsblatt „Reimschemata“, Arbeitsblatt „Reimschemata mit James Krüss“

So geht's:

1. Teilen Sie die Arbeitsunterlagen „Reimschemata“ aus und gehen Sie die einzelnen Möglichkeiten (Paarreim, Kreuzreim, umarmender Reim) gemeinsam durch. Dies kann in mehreren Stunden erfolgen, sodass beispielsweise jeder Reimart eine Schulstunde gewidmet wird. Was sind die Unterschiede zwischen Paarreim, Kreuzreim und umarmender Reim? Wie sind diese Unterschiede erkennbar? Jedes Reimschema hat zudem ein Beispiel, an dem die Struktur (ABBA, ABAB...) noch einmal genauer ersichtlich wird (Antworten zu den Beispielaufgaben des Arbeitsblatts „Reimschemata“: Paarreim: Maus, ein; Kreuzreim: Haus, allein; Umarmender Reim: Maus, ein).
2. In einem weiteren Schritt können Sie den Schüler*innen aufgeben, selbst einen Vierzeiler mit entsprechendem Reimschema zu schreiben, um den Aufbau noch einmal weiter zu intensivieren.
3. Nachdem die drei Reimschemata kennengelernt wurden, können die Arbeitsunterlagen „Reimschemata mit James Krüss“ ausgeteilt werden. Hier sollen nicht nur die passenden Reimwörter gefunden, sondern auch die Struktur des Gedichts wiedererkannt werden (Antworten zu Arbeitsblatt „Reimschemata mit James Krüss“: Nilpferdkind: platscht, Nilpferdkind, Krokodil, gähnt – AABB: Paarreim; Giraffe und der Autobus: Wette, Schluss, Steine – ABAB: Kreuzreim; Sardinen: einsam, Bangen, jungen, herab, liegen – ABBA: Umarmender Reim).

James' Tierleben

James Krüss



Tiergedichte-Wettbewerb

Dauer: ca. 45 Min.

Material: Papier, Stifte, ggf. Aufnahmegerät, Computer, CD-Rohlinge

So geht's:

1. Wenn man sich mit Gedichten auseinandersetzt, kann man diese nicht nur lesen, anhören oder deren Reimschemata analysieren, sondern auch selbst ein Gedicht verfassen. Dies soll auch die Aufgabe der Schüler*innen sein. Wählen Sie gemeinsam in der Klasse ein bestimmtes Tier aus, um das es in dem Gedicht gehen soll, möglicherweise auch ein Reimschema, und lassen Sie die Klasse kreativ werden.
2. Wenn jeder ein Gedicht geschrieben hat, können diese vor der Klasse vorgetragen werden.
3. **Erweiterung:** Die Gedichte können auch als Audiodatei auf einer Klassen-CD verewigt werden. Hierzu benötigen Sie ein Aufnahmegerät, mit dem die Geschichten aufgenommen werden können. Besonders schön klingt ein Gedicht dann, wenn zusätzliche Geräusche eingebunden werden. Während entsprechend ein Kind sein Gedicht vorliest, können andere Kinder parallel zu Geräuschemachern werden und das Gedicht akustisch untermalen. Achten Sie dabei darauf, dass das sprechende Kind am nächsten am Aufnahmegerät steht, sodass die Geräusche später nur leise im Hintergrund zu hören sind.

Ein Audio-Quiz kann auch zu vielen anderen Themen entwickelt werden, z.B. Weihnachten.



James' Tierleben

James Krüss

Audiovisuelles Tierquiz

Dauer: ca. 45 Min.

Material: Aufnahmegerät, Stifte, Papier, Lautsprecher, ggf. Laminiergerät, CD-Rohlinge zum Brennen, Computer

So geht's:

1. Jedes Kind überlegt sich ein Tier. Achten Sie darauf, dass möglichst jedes Kind ein anderes Tier hat.
2. Jedes Kind erhält ein Blatt Papier und Stifte, um das gewählte Tier zu zeichnen und anzumalen. Währenddessen holen Sie nacheinander die Schüler*innen vor die Tür des Klassensaals oder in eine Ecke des Raums und nehmen mithilfe eines Aufnahmegeräts die Geräusche des jeweiligen Tieres auf, das durch die Kinder imitiert wird.
3. Sind alle Geräusche aufgenommen und alle Bilder gemalt (diese können zusätzlich laminiert werden, um sie öfter einzusetzen und länger zu bewahren), setzen sich alle Kinder in einen Sitzkreis. Die gemalten Bilder werden in der Mitte verteilt. Nacheinander werden nun die Geräusche angehört und möglichst schnell auf das Bild gezeigt, dessen Abbildung am ehesten mit dem Gehörten übereinstimmt. Können die Kinder alle Geräusche den Bildern zuordnen?

Die Übung macht nicht nur Spaß, sondern ist auch ein angenehmer Methodenwechsel.



James' Tierleben

James Krüss

Dichter-Wettstreit: „Dichter wachsen nicht auf Bäumen“

Dauer: ca. 15 Min.

Material: Arbeitsblatt „Dichter wachsen nicht auf Bäumen“ (1x für die Lehrkraft)

So geht's:

1. Die Klasse wird in zwei Teams aufgeteilt, die im Dichter-Wettstreit gegeneinander antreten. Zudem wird ein Kind benötigt, das jeweils beim Einstieg in die Wettbewerbsrunde hilft. Dieses sagt vor jeder Runde laut den Buchstaben „A“ und geht dann lautlos das Alphabet durch. Ein Kind aus einer der beiden Gruppen sagt schließlich „Stopp!“ – die Gruppen wechseln sich jede Runde ab! –, und der gerade lautlos gedachte Buchstabe wird genannt. Dieser hilft nun der Lehrkraft, den Begriff zu nennen, für den ein Reimword gefunden werden soll.
2. Die Gruppe, die zuerst ein Reimword auf das genannte Wort gefunden hat, erhält einen Punkt. Das Spiel kann mehrere Runden gespielt werden, wobei das Team gewinnt, das am Ende die meisten Punkte gesammelt hat.
3. **Hinweis:** Um das Spiel ruhiger zu gestalten, muss das Reimword nicht unbedingt in die Klasse gerufen werden, sondern es kann vorher ausgemacht werden, dass man sich melden muss. Alternativ kann auch jeweils ein Kind aus einer Gruppe gegen ein Kind aus der anderen Gruppe antreten. Bei jeder Runde werden die Kinder gewechselt.

James' Tierleben

James Krüss



Salzteig-Zoo

Dauer: ca. 90 Min.

Material: Salz, Mehl, Wasser, Filzstifte, Schuhkartons, Krepppapier, Kleber, Schere, Natur-Material (Stöcke, Holz, Blätter, ...)

So geht's:

1. Das Standard-Rezept für Salzteig besteht aus 2 Tassen Mehl, 1 Tasse Salz und 1 Tasse Wasser. Nutzen Sie den Salzteig für die Gestaltung von verschiedenen Tieren. So kann jedes Kind beispielsweise sein Lieblingstier aus dem Zoo kreieren.
2. Während der Salzteig trocknet, können Tiergehege aus Schuhkartons gebastelt werden. Hierfür dienen Naturmaterialien, Filzstifte, Kleber, Schere und Krepppapier als dekorative Grundlage. Jedes Gehege kann und soll anders aussehen und dem entsprechenden Tier angepasst werden. Ist der Salzteig trocken, können die Tiere noch verschönert werden, z.B. durch eine Bemalung mit Filzstiften. Und am Ende kann der Zoo von den Schüler*innen natürlich besichtigt werden. Wie sind die Gehege der Mitschüler*innen geworden? Welche Tiere gibt es besonders häufig? Welche Tiere besonders selten?
3. **Erweiterung:** Als Erweiterung und gleichzeitige Rückführung zu den Gedichten können Sie den Kindern aufgeben, ein passendes Gedicht zu ihrem Salzteig-Tier zu finden. Dies kann über Internet geschehen, ebenso mithilfe von Gedichtbänden.

James' Tierleben

James Krüss

Tiergeräusche-Gedächtnisspiel

KATZE	KATZE	HUND
ELEFANT	ELEFANT	HUND
PFERD	PFERD	SCHWEIN
SCHAF	SCHAF	SCHWEIN
VOGEL	VOGEL	KUH
ESEL	ESEL	KUH
SCHLANGE	SCHLANGE	

James' Tierleben

James Krüss

Arbeitsblatt „Fragen rund um die Tiergeschichten“

Schneiden Sie die Kärtchen aus und kleben Sie sie zusammen.

Affenschule (Track 27)

Was lernt ein Affenkind in der Affenschule?
Braucht man die Affenschule als Affe tatsächlich?

Hundesprache (Track 31)

Welchen Vorteil haben Hunde?
Was heißt „Du“ auf Englisch und auf Italienisch?
Was ist wiederum der Nachteil der Hundesprache?

Es sprach die Maus zum Floh (Track 32)

Was erzählt die Maus dem Floh?
Welche Vergleiche werden im Gedicht gemacht?
Wer gewinnt am Ende den Vergleich?
Welche Tiere kommen in den einzelnen Vergleichen vor?

Der Esel als Präsident (Track 36)

Woher kommt der Esel, der Präsident wurde?
Welche Befehle gibt der Esel?
Welches Ziel hat der Esel mit seinem Befehl?
Was geschieht im Laufe des Gedichts mit dem Esel?

Der Hai und der Delfin (Track 39)

Um was streiten der Hai und der Delfin?
Welche Vorteile hat der Hai?
Welche Vorteile nennt der Delfin?
Was passiert letztendlich mit dem Mittagessen?

Eine Mücke wollte reisen (Track 45)

Wohin wollte die Mücke reisen?
Was will sie auf der Reise alles machen?
Was hält sie von der Reise ab?

Der Floh im Wald (Track 49)

Woher kam der Floh?
Warum zog der Floh in den Wald?
Was fehlte dem Floh auf einmal im Wald?
Warum freut sich der Floh nach sieben Tagen?
Wieso scheitert der Floh?

Was denken in der Neujahrsnacht (Track 53)

Was denken in der Neujahrsnacht die Kater und die Katzen?
Was denken in der Neujahrsnacht die Pudel und die Mopse?
Was denken in der Neujahrsnacht die Vögel?
Was denken in der Neujahrsnacht die alten Leute?

James' Tierleben

James Krüss

Arbeitsblatt „Reimschemata“

Ein Reimschema bezeichnet die Endung eines Verses (also einer Gedichtzeile). Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten:

Möglichkeit 1: Paarreim

- A Es war einmal ein Hase,
- A der hatte eine rote Nase.
- B Denn er lag immer in der Sonne
- B und genoss die warme Wonne.

Hier reimen sich die Wörter direkt nacheinander (Hase/Nase und Sonne/Wonne). Die Reimfolge ist also **AABB**.

Test: Fülle die beiden Zeilen aus und male jeweils die Reimpaare mit unterschiedlichen Farben an.

- A In einem kleinen Haus
- A lebte eine kleine _____.
- B Sie war nie wirklich gern allein.
- B Drum lud sie viele Freunde _____.

Möglichkeit 2: Kreuzreim

- A Es war einmal ein Hase, _____
- B der lag immer in der Sonne. _____
- A drum hatte er eine rote Nase, _____
- B das war keine Wonne! _____

Diese Form heißt Kreuzreim, da sich die Reimwörter in den vier Zeilen kreuzen. Die Reimfolge ist hier immer **ABAB**. Es reimt sich also Zeile 1 mit Zeile 3 und Zeile 2 mit Zeile 4.

Test: Fülle die beiden Zeilen aus und male jeweils die Reimpaare mit unterschiedlichen Farben an.

- A In einem kleinen _____
- B lebte ungern _____
- A eine kleine Maus.
- B Drum lud sie viele Freunde ein.

James' Tierleben

James Krüss

Möglichkeit 3: Umarmender Reim

- A Es war einmal ein Hase, _____
- B der lag immer in der Sonne. _____
- B Oh, welche Wonne! _____
- A Doch bekam er eine rote Nase. _____

Das ist ein umarmender Reim, weil sich die Reime umarmen. Die Reimfolge ist **ABBA**. Entsprechend reimen sich immer die erste und die letzte Zeile und umarmen dabei die zweite und dritte Zeile, die sich ebenfalls reimen.

Test: Fülle die beiden Zeilen aus und male jeweils die Reimpaare mit unterschiedlichen Farben an.

- A Eine kleine _____
- B war nicht gerne allein
- B und lud darum viele Freunde _____
- A in ihr kleines Haus.

James' Tierleben

James Krüss

Arbeitsblatt „Reimschemata mit James Krüss“

Das Nilpferdkind (Track 42)

- A Wenn der Nilpferdvater im Wasser _____,
A Und die Nilpferdfrau mit der Seekuh klatscht,
B und beide schrecklich beschäftigt sind,
B Was tut dann bitteschön das _____?
A Beißt es von hinten ein _____?
A Fängt's an zu Wiehern als Pferd vom Nil?
B Hat es vielleicht was von Spielzeug gehört?
B Und es wünscht sich ein kleines Schaukelnilpferd?
A Ach ich weiß nicht wonach sich ein Nilpferdkind sehnt,
A denn es öffnet nur faul sein Maul und _____.

Das Reimschema AABB bezeichnet einen _____ Reim.

Sardinen (Track 47)

- A Sardinen gibt es massenhaft.
B Man sieht sie nur gemeinsam.
A Sie leben in der Hundertschaft
B und äußerst selten _____.
- A Gemeinsam sind sie voller Wut,
B gemeinsam voll Verlangen,
A gemeinsam voller Übermut,
B gemeinsam voller _____.
- A Im Schwarm sein ist Sardinenbrauch
B bei alten, wie bei _____.
- A Gemeinsam werden sie dann auch
B von einem Wal verschlungen.
A Und stößt kein Wahl auf sie _____,

James' Tierleben

James Krüss

B dann gehen die Ahnungslosigen
A gemeinsam in das Massengrab
B in die Sardinendosen.

A Und die Moral, die sich ergibt,
B sei keineswegs verschwiegen:
A Wer das Sardinienleben liebt,
B wird einst in Dosen _____.

Das Reimschema ABAB bezeichnet einen _____ Reim.

Die Giraffe und der Autobus (Track 11)

A Eine Giraffe und ein Autobus
B sausten durch die Sahara um die _____.
B Schon schien es, dass der Bus gewonnen hätte,
A als sich das Blatt doch wendete zum _____.
A Grad rief der Buschauffeur: „Ich komm' zuerst!“
B da brach die Achse über einem _____.
B So siegten schließlich die Giraffenbeine.
A Die Technik siegt nur, wenn man sie beherrscht.

Das Reimschema ABBA bezeichnet einen _____ Reim.

James' Tierleben

James Krüss

Arbeitsblatt „Dichter wachsen nicht auf Bäumen“

A	Affe, aus, auch
B	Berg, Bus, bewachen
C	-
D	denken, Dackel, Decke, Durst,
E	Eis, entdecken, essen, Ende
F	Fussel, Fluss, falten, Floh, Fisch, fliegen
G	groß, Genuss, gemein, gehen, Gestalt
H	Hase, Haus, Hund, halten, Hut
I	Insel, immer, hin
J	Jahr
K	klein, Kopf, Klee
L	Liste, laufen, Lachen, Leder, liegen, Licht
M	Maus, messen, Mann, Meer
N	nein, Nase, Nuss
O	Ort
P	putzen
Q	Qual
R	Rauch, Rachen, rennen
S	Sahne, Schnecke, sein, schenken, Sieger
T	Topf, Tee, Tiger, toll, Teer
U	-
V	Verstecken, voll, verbrennen
W	Wurst, Witze, Wut, Wal, Wende, Wald
X	-
Y	-
Z	Zoo, Zeh, zurecht