

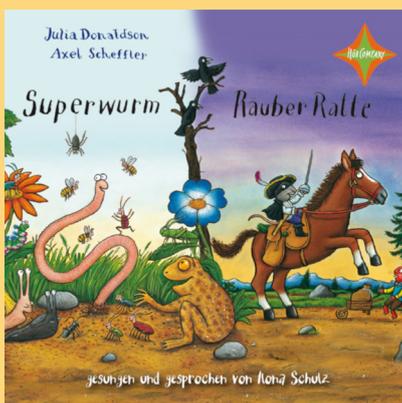
Hier kommt ein
Hörbogen!



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

Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler



Superwurm/ Räuber Ratte **Julia Donaldson, Axel Scheffler**

Hörcompany
14,95 €
ISBN 978-3-9457-0916-0

Superwurm hat es einfach drauf! Er ist der beste, der tollste und der kreativste Wurm der Welt. Kein Wunder, dass er durch seine Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft schnell viele gute Freunde findet. Doch er hat auch Gegner und Neider, die sein super Leben gefährden. Wie gut, wenn man in solchen Situationen auf seine Freunde zählen kann. Räuber Ratte wiederum ist ein gemeiner Schuft. Er reist mit seinem Pferd durch die Gegend und plündert alles Essen, das sich die anderen Tiere so mühsam erarbeitet haben. Doch hätte er nicht damit gerechnet, dass ausgerechnet eine Ente ihm in die Quere kommen und seinen Essensplan in Gefahr bringen könnte.

Alter: ab dem Kindergarten

Hörbogen von Jennifer Madelmond

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



Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler

Zeit: je nach Intensität ca. 30 Minuten

Themen: Superkraft, Zusammenhalt, Tiere, Gut und Böse

Anmerkungen zur CD

Zwei humorvolle und schöne Geschichten über Freundschaft, Mut und Zusammenhalt. Dazu bietet die Hörbuch-CD (Geschichten gelesen von Ilona Schulz) zahlreiche passende Geräusche und Klänge ebenso wie jeweils ein tolles Lied, das nicht nur auf Deutsch oder Englisch mitgesungen, sondern mithilfe der Karaoke-Version auch ganz alleine vorgetragen werden kann. Ein Zuhörspaß für kleine und große Ohrenspitzer.

Empfehlung

„Superwurm/ Räuber Ratte“ ist ein Hörbuch für kleine Zuhörer*innen ab ca. vier Jahren. Dabei können die beiden Geschichten „Räuber Ratte“ und „Superwurm“ (Dauer: durchschnittlich zehn Minuten) unabhängig voneinander bearbeitet werden. Die beiden gereimten Texte können zur Bearbeitung des Themas „Zusammenhalt“ ebenso wie für das Thema „Verhalten“ dienen. Dieser Hörbogen bietet viele spielerische Ansätze, die beispielsweise im Morgenkreis aufgegriffen und im weiteren Tagesverlauf in kleinen Portionen weiter ausgearbeitet werden können.

Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler



Spiel zum Einstieg: Zusammen sind wir stark!

Dauer: ca. 5-10 Min.

Kein Material notwendig

So geht's:

1. Eine Gruppe ist dann stark, wenn sie Gemeinsamkeiten hat. Bei der Geschichte „Räuber Ratte“ liegt die Gemeinsamkeit darin, dass alle beraubt wurden und ihr Essen wieder haben wollen. Und auch in der Geschichte „Der Superwurm“ erfährt man den Zusammenhalt, den die Tiere an den Tag legen, um den Wurm zu retten. Sicherlich haben auch die Kinder in der Kita Gemeinsamkeiten. Testet es aus.
2. Alle Kinder sitzen im Morgenkreis. Die Leitung nennt schließlich ein bestimmtes Merkmal, z.B. „Alle, die heute etwas Grünes anhaben!“. Alle Kinder, auf die das zutrifft, stellen sich nun in die Mitte des Kreises. Damit auch die anderen nach und nach aufstehen und sich der Gruppe anschließen können, nennt die Leitung ein weiteres Merkmal, z.B. „Alle, die heute Morgen ein Brot gegessen haben!“. Das Spiel endet, wenn alle Kinder in der Mitte des Kreises stehen. Um noch einmal den gemeinsamen Teamgeist zu stärken, kann sich die Gruppe am Ende in einen Stehkreis stellen, sich bei den Händen nehmen und „Zusammen sind wir stark!“ rufen.

Mit dieser Methode bringen Sie Spaß und Bewegung in die Gruppe!



Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler

Methoden zu „Räuber Ratte“

Räuber Ratte geht um!

Dauer: ca. 5-10 Min.

Material: Eine Karte mit Bonbon-Abbildung pro Kind, zwei Karten mit Enten-Abbildung, Track 5 der CD „Superwurm/Räuber Ratte“, Abspielgerät

So geht's:

1. Zu Beginn wird ein Sitzkreis gebildet.
2. Die Erzieher*innen teilen nun die Karten verdeckt aus, sodass jedes Kind nur seine eigene Karte sehen kann. Achten Sie darauf, dass zwei der auszuteilenden Karten eine Ente als Abbildung haben. Ein Kind wiederum erhält keine Karte, denn es ist Räuber Ratte und darf sich in die Mitte des Sitzkreises stellen.
3. Um das Spiel zu starten, wird das Lied von Räuber Ratte (Track 5) abgespielt. Das Räuber Ratte-Kind läuft nun im Kreis und wählt nach und nach Kinder aus, indem es nach der Karte fragt (natürlich in der Hoffnung, Süßigkeiten zu erbeuten). Zeigt das Kind eine Süßigkeitenkarte, darf Räuber Ratte die Karte an sich nehmen und das Kind ohne Karte muss ebenfalls in die Mitte und mit der Ratte mitlaufen. Sobald aber ein Kind eine Enten-Karte zeigt, muss sich die Ratte in Acht nehmen, denn dann darf die Ente die Ratte fangen. Schafft sie das, gibt sie allen Kindern eine Süßigkeitenkarte zurück und das Spiel beginnt von vorne.

Die Lieder auf der CD laden nicht nur zum Mitsingen, sondern auch zum Mittanzen und Bewegen ein.



Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler

Lied im Morgenkreis: Räuber Ratte

Dauer: ca. 5-10 Min.

Material: CD-Player, Track 5 der CD „Superwurm/ Räuber Ratte“

So geht's:

1. Die Kinder stellen sich gemeinsam mit den Erzieher*innen im Kreis auf. Sobald die Musik gestartet wird, können die Kinder sich rhythmisch dazu bewegen bis zum Refrain, denn den können die Kinder schnell lernen und mitsingen:

Und er rief Hände hoch, her mit dem Kuchen,
her mit dem süßen Gebäck!

Denn ich bin es – Räuber Ratte!

RÄUBER RATTE

Der schreckliche Räuber Ratte,
und ich klau dir alles weg.

Er brüllte: Gib mir die Torten und Kekse,
sowas hast du doch bestimmt.

Denn ich bin es – Räuber Ratte!

RÄUBER RATTE

Der schreckliche Räuber Ratte,
der, der sich alles nimmt!

Gib mir den Süßkram, gib mir die Bonbons
und führ mich nicht hinters Licht!

Denn ich bin es – Räuber Ratte!

RÄUBER RATTE

Der schreckliche Räuber Ratte,
dem keiner widerspricht!

Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler



2. Das Lied kann über mehrere Morgenkreise verteilt gesungen, einstudiert und auch erweitert werden, beispielsweise durch passende Bewegungen. Hier ein Beispiel für den ersten Teil:

Und er rief Hände hoch, her mit dem Kuchen,
(Hände hochnehmen)

her mit dem süßen Gebäck!
(mit den Händen herbeiwinken)

Denn ich bin es – Räuber Ratte!
(Bei „Denn ich bin es“ mit dem Finger auf sich selbst zeigen und dabei etwas schunkeln)

RÄUBER RATTE
(weiter mit dem Körper schunkeln)

Der schreckliche Räuber Ratte,
(triumphierend die Arme nach oben strecken und weiter schunkeln)

und ich klau dir alles weg.
(mit beiden Händen greifende Handbewegungen machen)

Themenspezifische
Gespräche sind stets eine
praktische Einstiegsmethode
in ein Hörbuch.



Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler

Gespräch

Dauer: ca. 5-10 Min.

Kein Material notwendig

So geht's:

1. Neben dem Singen und Spiele spielen ist auch das Sprechen über das Gehörte wichtig. Entsprechend gibt es hier einige Fragen, die zu der Geschichte „Räuber Ratte“ gestellt und besprochen werden können:

- Warum heißt Räuber Ratte eigentlich so?
- Könnt ihr euch erinnern, welche Tiere Räuber Ratte überfallen hat?
- Was erbeutet Räuber Ratte alles?
- Welches Tier kann Räuber Ratte aufhalten?
- Wie gelingt es der Ente, Räuber Ratte eine Falle zu stellen?
- Wie geht die Geschichte aus? Was passiert mit Räuber Ratte und den anderen Tieren?
- Wie würdet ihr reagieren, wenn jemand versuchen würde, eure Süßigkeiten zu klauen?

Es gibt zahlreiche Ausmalvorlagen von Ratten, die im Rahmen der Hörbuchbearbeitung einfließen können.



Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler

Eine Räuber-Maske basteln

Dauer: ca. 30 Min.

Material: schwarzes Tonpapier, Gummibänder, Scheren für Löcher, Dekoration zum Bekleben der Masken, Bleistift

So geht's:

1. Die Kinder überlegen sich eine Form, wie sie ihre Räuber Ratte-Maske gerne haben möchten und zeichnen sie mit Unterstützung der Erzieher*innen mit einem Bleistift auf dem Tonpapier vor.
2. Anschließend werden die Masken, ebenso wie kleine Löcher für die Augen, ausgeschnitten und rechts und links an den Rändern der Maske jeweils ein kleines Loch gebohrt, um dort im Anschluss das Gummiband zu befestigen.
3. Am Ende können die Masken noch nach Belieben dekoriert werden.

Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler



Eine Räuber-Geschichte entwickeln und aufnehmen

Dauer: ca. 90 Min. (kann in mehreren Einheiten erarbeitet werden)

Material: Blätter, Buntstifte, Aufnahmegerät, Geräuschemacher, Lautsprecher

So geht's:

1. Um ein eigenes Hörspiel aufnehmen zu können, muss zuerst eine Geschichte her. Hierzu können sich die Erzieher*innen gemeinsam mit den Kindern Schritt für Schritt eine kleine Geschichte ausdenken, so beispielsweise eine Fortsetzung der Räuber Ratte Geschichte: Räuber Ratte hat so viel erbeutet und Süßes gegessen, dass er richtig starke Zahnschmerzen bekommt. Wie kann er die nur wieder loswerden?
2. Für jede Szene malen die Kinder ein Bild, das schließlich als gemaltes Storyboard für die spätere Ton-Aufnahme dient.
3. Im nächsten Schritt wird die Geschichte mündlich wiederholt. Was passiert in jedem Bild? Gibt es ein schönes Ende?
4. Ist allen Kindern der Ablauf der Geschichte klar, kann etappenweise (1 Aufnahme pro Szene) die Aufnahme erfolgen. Dazu wird stets ein Kind gewählt, das einen Satz zum Bild einspricht (z.B. „Der arme Räuber Ratte hat zu viel Süßigkeiten geklaut und gegessen und jetzt ganz schlimme Zahnschmerzen!“) und ein oder mehrere Kinder, die die Geräusche im Hintergrund übernehmen (z.B. können die Kinder im Hintergrund ganz leise sagen: „Her mit den Süßigkeiten!“ oder „Hände hoch!“ und nach dem Satzende „Auuuuuuuu!“ rufen, um die Zahnschmerzen zu untermalen). So erfolgt Schritt für Schritt die Aufnahme, bis die Geschichte vollständig erzählt und aufgenommen ist.
5. Um sich das Ergebnis anhören zu können, wird das Aufnahmegerät direkt an Computer-Lautsprecher angeschlossen und die einzelnen Tracks nacheinander abgespielt.

Weitere Hörbücher
zum Thema finden Sie
auch in der Hörspieldatenbank
auf www.ohrenspitzer.de



Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler

Methoden zu „Superwurm“

Der Superwurm

Dauer: ca. 5-10 Min.

Kein Material notwendig

So geht's:

1. Alle Kinder sitzen im Kreis, außer fünf Kindern, denn die sitzen in der Mitte des Kreises. Dabei bilden sie eine Reihe, indem sie sich hintereinander setzen und die Beine jeweils um die Taille des Vordermanns schlingen. Mit den Händen stützen sie sich nach hinten ab.
2. Auf Kommando versucht sich der Wurm nun, mit den Händen in Bewegung zu setzen. Wenn das klappt, darf der Wurm ein weiteres Kind im Kreis ansteuern, das sich an die Wurmformation anschließt. Schaffen es die Kinder, dass keiner mehr im Kreis sitzt und ein Superwurm entsteht, der sich fortbewegen kann?

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



Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler

Superwurms Superkraft

Dauer: ca. 5-10 Min.

Material: zwei kleine Bälle, Musik (z.B. Track 11 auf der CD „Superwurm/ Räuber Ratte“)

So geht's:

1. Jeder Superwurm hat auch eine Schwäche. In diesem Spiel ist das der Ball, denn der Superwurm, der den Ball in der Hand hält, wenn die Musik stoppt, verliert all seine super Superkräfte. Die Kinder bzw. Superwürmer stellen sich dafür in einem Kreis auf.
2. Sobald die Musik angeschaltet ist, wird der kleine Ball so schnell wie möglich von einem zum nächsten Kind gegeben. Denn schließlich möchte keines seine Superkräfte verlieren. Stoppt die Musik, muss das Kind, das den Ball in der Hand hatte, den Kreis verlassen. Dann geht das Spiel weiter bis nur noch ein Superwurm übrig ist. Um den Ablauf zu beschleunigen, können auch zwei Bälle durch den Kreis gegeben werden.

Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler



Wer wird Superhörer*in?

Dauer: ca. 10 Min.

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

So geht's:

1. Nachdem die Geschichte „Superwurm“ angehört wurde, können die Kinder gemeinsam das Superwurmquiz lösen. Hierzu legen die Erzieher*innen die Blätter mit den Zahlen 1, 2 und 3 mit großem Abstand auf dem Boden aus. Anschließend lesen sie den Kindern jeweils eine Frage und die drei möglichen Antworten auf dem Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer/-in?“ vor.
2. Die Kinder überlegen. Können sie sich noch daran erinnern, was in der Geschichte passiert ist, um das Quiz zu lösen? Bei dem Satz „1, 2 oder 3!“ müssen die Kinder sich zu der entsprechenden Zahl ihrer Antwort stellen. Können sie alle Fragen richtig beantworten?

Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler

Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“

Erinnerst du dich noch an die Einzelheiten aus der Geschichte „Superwurm“? Teste es doch einfach aus. Im Folgenden siehst du fünf Fragen mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten. Doch nur eine davon ist jeweils richtig. Weißt du, welche es ist?

1. Was ist so super an dem Superwurm?

- a) Er sieht super gut aus.
- b) Er kann alles super gut und hilft allen.
- c) Er kann super von eins bis zehn zählen.

2. Welche bösen Tiere nehmen den Superwurm gefangen?

- a) Die Echse und der Rabe
- b) Der Hase und der Esel
- c) Räuber Ratte und die Ente

3. Welcher Gegenstand verleiht der bösen Echse Macht über die Tiere?

- a) Goldene Haarbürste
- b) Zauberblume
- c) Alte Teekanne

4. Wie hilft Superwurm den Bienen gegen Langeweile?

- a) Er zeigt ihnen, dass Langeweile schön ist.
- b) Gar nicht.
- c) Er wird zu einem Sprungseil, mit dem sie spielen können.

5. Wie rettet Superwurm das Froschkind von der Straße?

- a) Superwurm wird zum Lasso und zieht es zu sich.
- b) Superwurm läuft selbst auf die Straße und redet mit dem Kind.
- c) Superwurm schreit laut: „Geh von der Straße runter!“

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



Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler

Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“



Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler

Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“



Superwurm/ Räuber Ratte

Julia Donaldson, Axel Scheffler

Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“

3