



Hörtipp im Oktober

Das Vampirtier und die Sache mit dem Grusel

Lotte Schweizer



Das Vampirtier und die Sache mit dem Grusel

Lotte Schweizer

Der Audio-Verlag

13,99 €

ISBN: 978-3-7424-3263-6

Auch als Hörbuch-Download verfügbar

Emma, Lenny und Paul leben zusammen mit ihrer Familie in einer alten Villa. Ihre wohl ungewöhnlichsten Mitbewohner: Graf Dracula und das Vampirtier Brutus. Die Wohngemeinschaft funktioniert prächtig, doch plötzlich steht alles auf dem Spiel. Denn Graf Dracula hat sein Gruseln verloren, ausgerechnet vor einer wichtigen Gruselprüfung! Gelingt sie ihm nicht, drohen ihm und Brutus 100 Jahre Wilde Jagd. Die drei Geschwister setzen alles daran, den Grafen wieder in Form zu bringen. Ein chaotisches, witziges und spannendes Grusel-Abenteuer nimmt seinen Lauf!

Hörtipp: ab 6 Jahren

Auf www.ohrenspitzer.de finden Sie im Reiter „Methoden“ ein Geräusche-Alphabet mit weiteren Tipps für passende Geräusche!



Das Vampirtier

Lotte Schweizer

Grusel-Kabinett

Dauer: ca. 10–15 Min.

Aufwand: einfach

Alter: ab ca. 6 Jahren

Material: Luftballon, Alufolie, Schlüsselbund, Glasflasche, Handfeger, Glas und andere Geräuschemacher (siehe Kopiervorlage)

Graf Dracula hat sein Gruseln verloren, benötigt jedoch ganz dringend seine Fähigkeit, um die außerordentliche Gruselprüfung zu bestehen. Können die Kinder ihn mit gruseligen Geräuschen unterstützen?

So geht's:

1. Bilden Sie einen Sitzkreis und legen Sie verschiedene Geräuschemacher in die Mitte (Tipps siehe Kopiervorlage „Grusel-Kabinett“). Gemeinsam soll ein Grusel-Kabinett entstehen. Doch welche Geräusche klingen eigentlich gruselig?
2. Nacheinander testen die Kinder verschiedene Geräuschemacher aus. Sie rollen, kneten oder bewegen sie, pusten hinein oder testen die Gegenstände in Kombination. Nach und nach entsteht so eine Vielzahl an unterschiedlichen Geräuschevariationen.
3. Jetzt ist es an der Zeit, die Gruselgeräusche gemeinsam auszuprobieren. Jedes Kind erhält einen Geräuschemacher und verteilt sich im Raum. Auf ein Zeichen hin beginnen die Kinder leise ihr Gruselgeräusch zu produzieren. Je höher sie die Arme heben, desto lauter werden sie. Gerne können zusätzlich auch gruselige Geräusche mit dem Mund produziert werden. Lassen Sie das Grusel-Kabinett auf sich wirken.
4. Senken Sie die Hand und lassen Sie das Grusel-Orchester verstummen. Diskutieren Sie anschließend über das Gehörte. Wie klang die Atmosphäre? War es wirklich gruselig? Was fehlt? Was ist vielleicht zuviel? Gerne kann eine zweite Runde gespielt werden, in der die Geräusche und Instrumente entsprechend angepasst werden.

Weitere Methoden finden Sie auch auf www.ohrenspitzer.de.



Das Vampirtier

Lotte Schweizer

Grusel-Memo

Dauer: ca. 10-15 Min.

Aufwand: einfach

Alter: ab ca. 6 Jahren

Material: Geräuschemacher aus der Methode „Grusel-Kabinett“

Graf Dracula muss sich einem Training unterziehen, um an seiner Grusel-Fähigkeit zu arbeiten. Trainieren auch Sie gemeinsam und testen Sie Ihre Grusel-Fähigkeiten im genauen Hinhören!

So geht's:

1. Die gefundenen Geräuschemacher aus der Methode „Grusel-Kabinett“ werden auf einen Tisch gelegt. Ein Kind wird ausgewählt, das das Grusel-Memo leiten darf. Die anderen Kinder drehen sich mit dem Rücken zu dem Kind und schließen die Augen.
2. Jetzt werden die Ohren gespitzt! Das Kind am Tisch wählt nun ein oder mehrere Geräuschemacher aus und produziert ein Geräusch. Die anderen Kinder hören genau hin. Das Kind legt die Geräuschemacher wieder an die gleiche Stelle zurück und bittet die anderen darum, ihre Augen wieder zu öffnen.
3. Nun wird gesucht: Welcher Gegenstand hat den gehörten Klang erzeugt? Die Kinder raten. Wer die richtige Lösung findet, darf als nächstes einen Gegenstand auswählen.

Weitere Methoden finden Sie auch auf www.ohrenspitzer.de.



Das Vampirtier

Lotte Schweizer

Gespenster-Girlande

Dauer: ca. 30 Min.

Aufwand: einfach

Alter: ab ca. 6 Jahren

Material: Taschentücher/weißer Stoff, transparenter Faden, Kulleraugen, Watte, Nadel mit Öse, Kleber/Heißklebepistole

Mitten im Chaos fängt sich die Familie in der alten Villa auch noch ein Gespenst ein. Geben Sie dem geheimnisvollen Gast ein Gesicht und basteln Sie Ihre eigenen Gespenster.

So geht's:

1. Ein Taschentuch oder ein quadratisches Stück weißer Stoff wird offen auf den Tisch gelegt.
2. Formen Sie aus der Watte eine Kugel mit ca. 3cm Durchmesser und legen sie diese in die Mitte des Stoffs. Der Stoff wird nun um die Wattekugel gelegt, sodass die Wattekugel vollständig umschlossen ist und der Rest des Stoffs nach unten hängt.
3. Binden Sie einen Faden unterhalb der Wattekugel fest.
4. Befestigen Sie nun zwei Kulleraugen mithilfe eines Klebers bzw. einer Heißklebepistole.
5. Um das Gespenst aufhängen zu können, führen Sie einen transparenten Faden mit einer Nadel durch den Stoff des Kopfes und formen eine Aufhängung.
6. Fertig ist das Gespenst. Die Gespenster können entweder einzeln und verteilt im Raum aufgehängt oder zu einer Girlande zusammengefügt werden. Gerne können die Gespenster auch individuell dekoriert und erweitert werden.



Variante:
Um das Spiel etwas schwieriger zu gestalten, können Sie mehrere Geister losschicken, die geortet werden müssen.



Das Vampirtier

Lotte Schweizer

Wo ist der Geist?

Dauer: ca. 5–10 Min.

Aufwand: einfach

Alter: ab ca. 6 Jahren

Material: Plastiktüte

Der geheimnisvolle Geist und seine Spinnen treiben ihr Unwesen in der alten Villa und wirbeln den Trainingsplan von Graf Dracula gehörig durcheinander. Doch wo ist der Geist unterwegs? Genaues Hinhören ist gefragt!

So geht's:

1. Ein Kind wird ausgewählt und bekommt eine Plastiktüte. Es spielt den Geist. Die anderen Kinder schließen die Augen und legen die Kopf und Arme auf den Tisch.
2. Um sich möglichst leise durch den Raum zu bewegen, zieht das Kind mit der Plastiktüte die Schuhe aus. Dann geht es los! Es bewegt sich leise durch den Raum – so leise, dass die anderen Kinder möglichst nichts von der Bewegung hören. An einzelnen Stellen bleibt das Kind stehen und beginnt, leise die Plastiktüte zu kneten. Für mehr Geister-Effekt kann es zusätzlich ein leises „Huuuh!“ mit dem Mund machen. Die Kinder, die die Augen geschlossen haben, versuchen nun, das Geräusch zu orten und zeigen in die entsprechende Richtung.
3. Bitten Sie nun die Kinder, die Augen zu öffnen und zu prüfen, ob die richtige Richtung gezeigt wurde und das Gespenst wirklich dort steht. Anschließend beginnt eine neue Runde.



GRUSEL-KABINETT

KOPIERVORLAGE

NAME:

DATUM:

Übersicht an gruseligen Geräuschen mithilfe einfacher Geräuschemacher

QUIETSCHEN	Luftballon aufblasen, die Öffnung breit ziehen und vorsichtig die Luft ablassen
KNISTERN	Ein Stück Alufolie in die Hand nehmen und vorsichtig in der Hand biegen und kneten
SCHLÜSSELBUND	Einen Schlüsselbund in die Hand nehmen und die Schlüssel aneinander schlagen lassen
GRUSELIGER WIND	Vorsichtig in die Öffnung einer Glasflasche pusten
KNARRENDE TÜR	Eine alte Tür öffnen und schließen
KRATZEN	• Über die Borsten eines Besens fahren • Eine Gabel auf einem Porzellanteller kratzen • Mit Kreide über eine Tafel kratzen
HERZKLOPFEN	Geschirrhandtuch in rhythmischen Abständen spannen und entspannen
POLTERGEIST	Eine möglichst große Metallkette über den Boden ziehen
GEIST	Plastiktüte vorsichtig bewegen und dabei vorsichtig in eine Glasflasche pusten
GEISTERMUSIK	Musik von CD oder aus dem Radio laufen lassen und dabei ganz schnell die Lautstärke hoch und runter drehen
GEISTERSTIMME	• Das Mikrofon dicht an einen Plastikeimer stellen und in eine (möglichst lange) Pappröhre sprechen, deren Ende in den Eimer gehalten wird • Einen tiefen Suppenteller ganz voll mit Wasser füllen. Dann am Teller- rand in das Wasser reinsprechen, damit es blubbert und gluckst beim Sprechen
DONNER	• In einen Luftballon kleine Murmeln oder Haselnüsse füllen, dann den Ballon aufblasen und dicht am Mikrofon kräftig hin- und herschütteln • Eine dünne Blechplatte (z.B. ein Kuchenblech) oder einen großen Karton schütteln (z. B. einen Zeichenkarton)