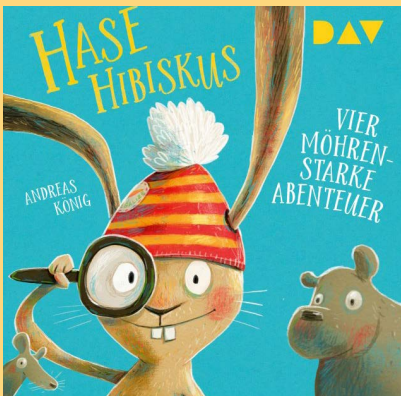




Hörtipp im Juni

Hase Hibiskus - Vier möhrenstarke Abenteuer

Andreas König



Hase Hibiskus - Vier möhrenstarke Abenteuer

Andreas König

Der Audio-Verlag

12,00 €

ISBN 978-3-7424-3090-8

Oh Schreck! Die Möhren sind weg! Dabei hat Hase Hibiskus sie doch nur einen kleinen Augenblick aus den Augen gelassen. Ganz sicher hat sie jemand gestohlen, glaubt der kleine Hase und macht sich auf die Suche nach seinem Festmahl. Doch weder Esel Fred, noch Ulli Eule oder Schlange Ludo haben die Möhren gesehen. Ob Hibiskus das Rätsel um seine Möhren lösen kann?

Neben der Geschichte „Der Möhrenklau“ können die Hörer*innen den Hasen Hibiskus bei weiteren Abenteuern begleiten: so zum Beispiel bei einer gruseligen Gewitternacht, einem großen Streit oder bei der Fußball-Waldmeisterschaft.

Hörtipp: ab 4 Jahren



Alle vier Geschichten rund um „Hase Hibiskus“ sind sehr kurzweilig und können in mehrere Hör-Etappen eingeteilt werden. Testen Sie es gerne einmal aus!



Hase Hibiskus

Andreas König

Der Möhrenklau - Ohren gespitzt!

Dauer: ca. 25-30 Min. (Kann in mehreren Etappen umgesetzt werden)

Aufwand: einfach

Alter: ab ca. 4 Jahren

Material: CD „Hase Hibiskus“, Abspielgerät, Arbeitsblatt „Der Möhrenklau“, Stift

Hase Hibiskus ist außer sich! Wo sind nur seine Möhren hin? Könnt ihr, gemeinsam mit dem Hasen, den Spuren folgen und herausfinden, was mit den Karotten passiert ist?

So geht's:

1. Hören Sie gemeinsam **Track 1 bis Minute 1:14** an und besprechen Sie, was passiert ist.
2. Sammeln Sie mit den Kindern Ideen, wie die Geschichte weitergehen könnte: Was ist wohl mit den Möhren passiert? Was würdet ihr machen, wenn auf einmal etwas Wichtiges von euch verschwindet?
3. Hören Sie die Geschichte weiter und stoppen Sie erneut am **Ende von Track 1**. Was haben die Kinder erfahren? Gibt es weitere Aufschlüsse darüber, wohin die Möhren verschwunden sein und wer sie mitgenommen haben könnte? Die Kinder stellen Vermutungen auf und überlegen, wie die Geschichte für Hase Hibiskus enden könnte.
4. Hören Sie nun **Track 2 bis zum Ende der Geschichte** an und sprechen Sie gemeinsam über das Gehörte. Was ist passiert? Wie reagiert Hase Hibiskus auf die Überraschung? Hatten die Kinder auch schon einmal eine Geburtstagsüberraschung?
5. Teilen Sie das Arbeitsblatt „Der Möhrenklau“ aus und lassen Sie die Kinder überlegen, ob sie sich noch an die Reihenfolge der besuchten

Hase Hibiskus

Andreas König



Tiere erinnern können. War Hase Hibiskus zuerst bei Esel Fred oder bei Schlange Ludo? Oder haben ihn die Spuren am Anfang zu Eule Ulli geführt? Die Kinder zeichnen den Weg ein, den Hase Hibiskus nimmt, um seine Möhren wiederzufinden.

6. Gerne können die Kinder im Anschluss das Arbeitsblatt anmalen und weiter dekorieren. Oder aber sie haben Lust, ein ganzes Bild von Hibiskus' Geburtstagsfeier zu malen. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Viele Tipps zur Entwicklung von Hörabenteuern mit Book Creator finden Sie [hier](#) im gleichnamigen Tutorial.



Hase Hibiskus

Andreas König

Der Möhrenklau - Eine Bildergeschichte

Dauer: ca. 45 Min.

Aufwand: etwas aufwändiger

Alter: ab ca. 5 Jahren

Material: Ausgefülltes Arbeitsblatt „Der Möhrenklau“, iPad,

App „Book Creator“, ggf. Geräuschemacher

In der Geschichte „Der Möhrenklau“ erlebt der Hase Hibiskus ein möhrenstarkes Abenteuer. Haben die Kinder genau aufgepasst und können die Geschichte auf ihre eigene Weise nacherzählen?

So geht's:

1. Nutzen Sie als Vorlage das ausgefüllte Arbeitsblatt „Der Möhrenklau“. Jedes Tier bildet dabei eine eigene Erzählstation. Machen Sie zum Einstieg mit dem iPad ein Foto von dem Arbeitsblatt und binden Sie es in der App Book Creator auf einer leeren Buchseite ein. Wie das funktioniert, erfahren Sie in dem kurzen Videotutorial „Hörabenteuer mit Book Creator“ auf www.ohrenspitzer.de/methoden/tutorials/tutorials-fuers-ipad/.
2. Teilen Sie die Kinder in fünf Kleingruppen ein (Pro Tier auf dem Arbeitsblatt gibt es eine Arbeitsgruppe). Während die erste Gruppe nun gemeinsam mit Ihnen die Aufnahme vorbereitet, können die anderen Kinder mit einer anderen Aufgabe oder Spielzeit beschäftigt werden. Besprechen Sie mit den Kindern aus der Gruppe, was bei Station 1 (in diesem Fall bei Hase Hibiskus ganz am Anfang der Geschichte) passiert ist. Ein Beispiel: Die Kinder können von Hase Hibiskus erzählen, der eigentlich seine Möhren essen wollte, diese aber plötzlich verschwunden sind. Jetzt muss er sich auf die Suche nach ihnen machen.
3. Jede Gruppe bzw. jedes auf dem Arbeitsblatt abgebildete Tier erhält in Book Creator eine eigene Tonspur. Dies geschieht mithilfe der

Bei Interesse können andere Kinder zusätzlich passende Geräusche mit Geräuschemachern produzieren.



Hase Hibiskus

Andreas König

Soundfunktion, die Sie oben im Menü der App finden, sobald eine Buch erstellt worden ist. Wenn Sie die Aufnahme mit einem Tippen auf den Knopf unter „Aufnahme starten“ beginnen, beschreiben ein oder mehrere Kinder aus der Gruppe mit ihren Worten, was passiert ist. Anschließend wird die Aufnahme gestoppt. Ein Audiobutton wird sichtbar, der mit gedrücktem Finger beliebig verschoben und vergrößert werden kann. Platzieren Sie diesen Audiobutton am besten direkt neben das Tier, zu dem die Aufnahme gemacht wurde.

4. Dieser Ablauf wird für die anderen Gruppen wiederholt, bis die ganze Geschichte des Möhrenklaus rund um Hase Hibiskus vertont worden ist.

Weitere Spielideen für den Kita-Bereich finden Sie in der Kategorie „Den Hörsinn schärfen“ auf www.ohrenspitzer.de/methoden/methodenkarten.



Hase Hibiskus

Andreas König

Die geklaute Möhre*

Dauer: ca. 2-3 Min. pro Runde

Aufwand: einfach

Alter: ab ca. 4 Jahren

Material: eigene Lauschmaske (siehe Seite 8) bzw. alternativ ein Tuch, um dem Kind in der Kreismitte die Augen zu verbinden; einen Schlüsselbund oder einen anderen „Schatz“

Hätte Hase Hibiskus besser aufgepasst, wären im seine Möhren wohl nicht abhanden gekommen. Versetzt euch einmal in seine Lage und versucht, möglichst gut auf euren Schatz zu achten.

So geht's:

1. Die Kinder sitzen im Kreis, eines hat verbundene Augen. Dieses Kind bewacht den Schatz und sitzt in der Kreismitte. Sein Schatz ist ein Schlüsselbund, der vor ihm liegt und den er bewachen soll.
2. Zwinkern Sie nun einem Kind aus dem Kreis zu. Es soll den Schatz stehlen, ohne dass das Kind, das den Schatz bewacht, es merkt – aber aufgepasst, so ein Schlüssel macht immer Geräusche! Sobald das Kind in der Mitte etwas hört und den Dieb stellt, muss der Dieb mit verbundenen Augen in die Mitte. Hört der Schatzwächter oder die Schatzwächterin jedoch nichts, setzt sich der Schlüsseldieb auf seinen Platz zurück und versteckt die Schlüssel hinter seinem Rücken. Auch die anderen Kinder verstecken nun ihre Hände hinter ihrem Rücken und rufen den Schatzwächter oder die Schatzwächterin. In welche Richtung ist der Dieb geflüchtet?
3. Wenn der Dieb gestellt ist, wird getauscht: Das Kind, bei dem der Schlüssel versteckt war, darf in die Mitte und hütet nun selbst den Schatz.



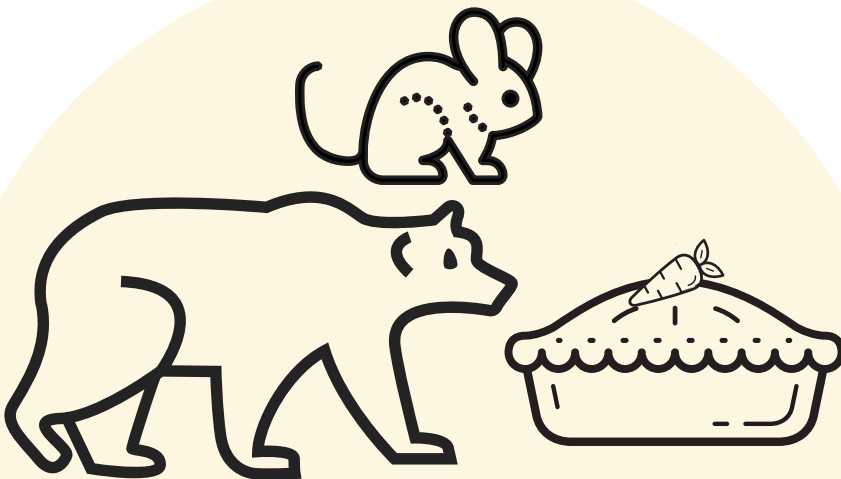
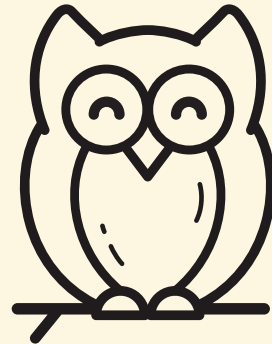
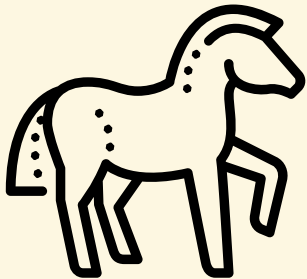
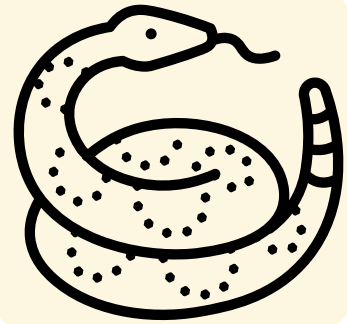
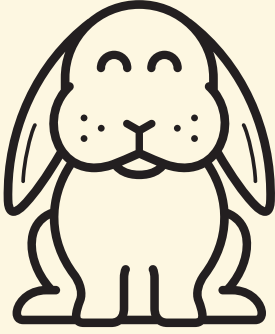
DER MÖHRENKLAU

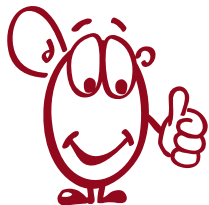
KOPIERVORLAGE

NAME:

DATUM:

START





DER MÖHRENKLAU

KOPIERVORLAGE

NAME:

DATUM:

Vorlage für Lauschkmasken

Schneidet die Vorlage aus und nutzt sie als Schablone für eure Lauschkmasken auf Tonpapier.

