

## Inhalt des Buches

<b>Inhaltsverzeichnis des digitalen Zusatzmaterials</b> . . . . .	4
<b>Vorwort</b> . . . . .	5
<b>Methodisch-didaktische Einführung</b>	6
<b>Exemplarischer Stundenverlauf</b> . . . .	11
<b>Materialien</b> . . . . .	13



### Der kleine Ritter Rübe

Hörspurlandkarte . . . . .	18
Ideen zur Unterrichtsgestaltung. .	19
Hörspurgeschichte . . . . .	20
Arbeitsblätter . . . . .	23
Lösungen . . . . .	26



### Wir feiern bei Dana

Hörspurlandkarte . . . . .	28
Ideen zur Unterrichtsgestaltung. .	29
Hörspurgeschichte . . . . .	30
Arbeitsblätter . . . . .	33
Lösungen . . . . .	36



### Ein Tag am Meer

Hörspurlandkarte . . . . .	38
Ideen zur Unterrichtsgestaltung. .	39
Hörspurgeschichte . . . . .	40
Arbeitsblätter . . . . .	43
Lösungen . . . . .	46



### Auf dem Rummel

Hörspurlandkarte . . . . .	48
Ideen zur Unterrichtsgestaltung. .	49
Hörspurgeschichte . . . . .	50
Arbeitsblätter . . . . .	53
Lösungen . . . . .	56



### Abenteuer in den Bergen

Hörspurlandkarte . . . . .	58
Ideen zur Unterrichtsgestaltung. .	59
Hörspurgeschichte . . . . .	60
Arbeitsblätter . . . . .	63
Lösungen . . . . .	66



### Wer wird Zauberschüler?

Hörspurlandkarte . . . . .	68
Ideen zur Unterrichtsgestaltung. .	69
Hörspurgeschichte . . . . .	70
Arbeitsblätter . . . . .	73
Lösungen . . . . .	76



### Hilfe, eine Schlange!

Hörspurlandkarte . . . . .	78
Ideen zur Unterrichtsgestaltung. .	79
Hörspurgeschichte . . . . .	80
Arbeitsblätter . . . . .	83
Lösungen . . . . .	86

## Methodisch-didaktische Einführung

Zu jeder Hörspurgeschichte liegen zwei professionell vertonte Audio-Tracks vor, die Sie auch in Schriftform im Band vorfinden. Für die Erarbeitung der Geschichte gibt es außerdem Ideen zur Unterrichtsgestaltung, eine Hörspurlandkarte, dreifach differenzierte Arbeitsblätter, Lösungskarten, Expertenkarten, Lösungen und eine Lösungslandkarte.

### **Audiotracks und Transkriptionen**

Die leichte Version der Höraufnahme  liegt in schriftlicher Form als Arbeitsblatt bei und lässt sich über die Hörspurgeschichte hinaus auch zum Üben des begleitenden Lautlesens nutzen: Das kompetente Lesevorbild (Sprecherin des Tonstudios) liest den Text vor, während die Kinder leise/halblaut mitlesen. Das Lautleseverfahren fördert die Leseflüssigkeit. So können Lehrkräfte *Zuhören* auf natürliche Art mit *sinnentnehmendem Lesen* verknüpfen.

Die anspruchsvollere Version der Höraufnahme  unterscheidet sich von der leichten in Textlänge, Syntaxstruktur und Wortwahl.

Welchen Hörtext Sie für Ihre Schüler\*innen für geeignet halten, hängt von den bereits erworbenen Kompetenzen/Fertigkeiten im *Verstehenden Zuhören* ab.

### **Dreifach differenzierte Arbeitsblätter**

Die Arbeitsblätter sind durch verschiedenfarbige Sterne zu unterscheiden:

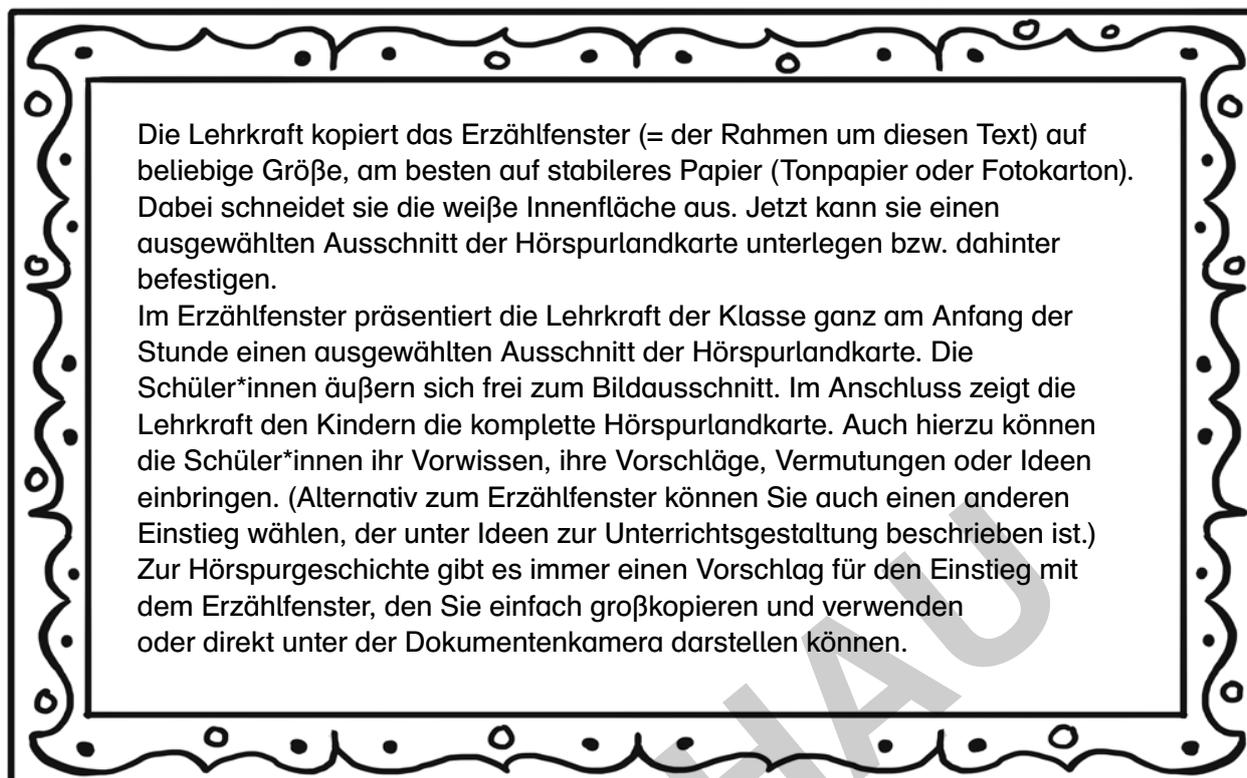
- für eher leistungsschwache Kinder: weißer Stern 
- für mittelstarke Kinder: 
- für leistungsstarke Kinder: schwarzer Stern 

Auf dem schweren Arbeitsblatt vervollständigen die Kinder anhand des Gehörten Skizzen oder malen die Lösung eigenständig. Auf den zwei leichteren Arbeitsblättern sind Multiple-Choice-Aufgaben vorgegeben: bei  in Form von Bildern, bei  in Wortform.

Auf dem gesonderten Arbeitsblatt „Meine Zusatzaufgaben“ können die Kinder mit der Aufgabe „*Male und schreibe zur Geschichte*“ individuelle Notizen zum Gehörten in Wort oder Bild anfertigen. Auch eigene Arbeitsaufträge und Zusatzangebote von Seiten der Lehrkraft finden dort ihren Platz. Je nach Wahl der Methode zur Schulung der Hörkompetenz kann diese Seite z. B. aber auch zum Erstellen einer Mindmap etc. dienen.

Tipp: Das Arbeitsblatt können Sie ergänzend zu den dreifach differenzierten Arbeitsblättern jeweils auf die Rückseite kopieren.

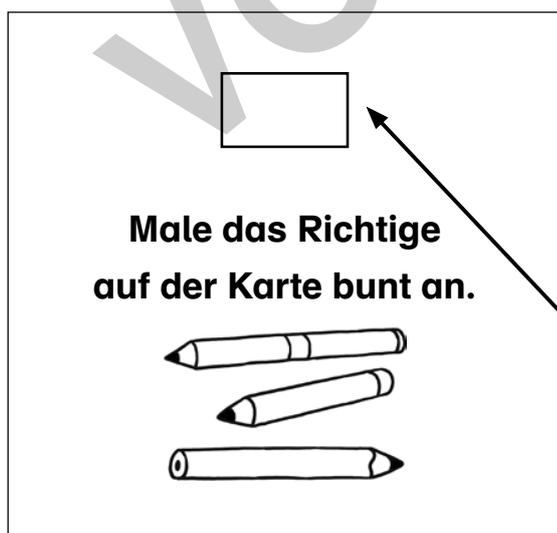
## Erzählfenster



## Lösungskarten

Die Lösungskarten kommen in der Erarbeitungsphase zum Einsatz. Die Lehrkraft bietet sie den leistungsschwächeren Schüler\*innen als Hilfe an, damit diese ihre Arbeitsblätter nach dem 2. Hördurchgang richtig ausfüllen bzw. korrigieren können. Auf den Lösungskarten wird die gesuchte Information zu A, B, C, D oder E kurz abgebildet und ruft so bei den Kindern das Gehörte wieder ins Gedächtnis.

## Expertenkarten



Diese Karten sind für jede Hörspurgegeschichte einsetzbar und deshalb nur einmal als Kopiervorlage vorhanden. Tipp: Die Kopiervorlage im Gesamten auf DIN-A3-Format kopieren, laminieren und die ausgefüllte Folie an die Tafel hängen. In die leeren Kästen auf den 4 ersten Karten trägt die Lehrkraft den Buchstaben A, B, C, D und E (einzelne Abschnitte des Hauptteils der Hörspurgegeschichte) mit Folienstift (non-permanent) ein. So lässt sich die Kopiervorlage für alle Hörspurgegeschichten individuell ohne großen Aufwand zur Differenzierung verwenden.

z. B. **D**: Das bedeutet für die Schüler\*innen, dass sie nur die richtige Spur von Abschnitt D der Geschichte anmalen.

In der Vertiefungsphase können schnelle bzw. leistungsstarke Kinder, die mit der Visualisierung auf der Hörspurlandkarte fertig sind, auf die Expertenkarten zurückgreifen und weitere Aufgaben auf der Hörspurlandkarte bearbeiten.

## Vorübungen für das Zuhören

Vor der Unterrichtseinheit bieten sich **Spiele** und **Konzentrationsübungen** an, um das aufmerksame Zuhören zu trainieren. Dabei erlernen die Schüler\*innen auch, Störreize aus der Umgebung auszublenden und ihre eigenen Bedürfnisse während eines Gesprächs zurückzustellen. Gute Übungen sind Geräuschspiele, Beschreibungsrätsel, Fantasie- und Traumreisen oder diese Spielideen:

- **Unser Tipp für Sie: Aufgepasst hier, ein DIN-A4**

Die Kinder stehen im Kreis oder etwa eine Armlänge voneinander entfernt verteilt im Raum. Die Lehrkraft gibt ein schlichtes DIN-A4-Blatt in die Runde, das so **lautlos** wie möglich von Kind zu Kind wandern soll.

**Variation:** Das DIN-A4-Blatt **mit geschlossenen Augen** weitergeben. Die Kinder bemerken schnell, dass sie nun mit dem Papier Geräusche wie Rascheln etc. erzeugen müssen, damit das Gegenüber das Blatt annehmen kann. Diese (Hör-)Erfahrung regt im Anschluss zu einem Plenumsgespräch an.

- **Einer raus**

Die Kinder sitzen im Sitzkreis oder am Platz. Die Lehrkraft nennt verschiedene logische Wortreihen. In jeder Reihe sollen die Kinder ein unpassendes Wort heraushören, z. B. Neun, Drei, **Gelb**, Eins, Fünf.

- **Geräusche-Memory**

Nach den Regeln des bekannten Spiels Memory werden die üblichen Karten durch kleine, verschließbare Behälter ersetzt, bei denen jeweils zwei Döschen denselben Inhalt haben. Durch Schütteln und Abhören der Behälter sollen zusammengehörige Paare ermittelt werden.

- **Geräusche-Spaziergang**

Ein Kind wandert leise durch den Raum und sucht drei verschiedene Gegenstände. Damit macht es Geräusche. Alle Mitschüler\*innen sitzen währenddessen mit geschlossenen Augen leise an ihren Plätzen und sollen die Gegenstände erraten. Haben die lauschenden Kinder alle Geräusche erraten, bestimmt man einen neuen Geräusche-Macher.

- **Geräusche aufnehmen**

Eine Minute lang begeben sich die Kinder in eine bequeme Sitz- oder Liegeposition, in der sie die Augen schließen und alle Geräusche aus der Umwelt wahrnehmen. Danach äußern sie sich zum Gehörten.

- **Richtungshören**

Die Klasse findet sich im Sitzkreis ein. Ein ausgewähltes Kind steht mit verbundenen Augen in der Mitte des Kreises. Die übrigen Kinder erzeugen einzeln mit ihrem Körper als Instrument ein Geräusch (Stampfen, Klatschen usw.), wenn die Lehrkraft ihnen ein Signal gibt. Das Kind in der Mitte dreht sich in die Richtung, aus der es die Laute wahrnimmt.

- **Richtungshören – einmal anders**

Die Kinder stehen hinter ihrem Stuhl bzw. verteilen sich frei im Klassenzimmer, auf dem Flur, etc. Sie folgen mit geschlossenen Augen **lediglich hörend** dem Geräusch, das die Lehrkraft in unterschiedlichen zeitlichen Intervallen mit einem Musikinstrument wie Rassel, etc. produziert. Der Zeigefinger der Schüler\*innen zeigt dabei die Richtung an, aus der sie das Geräusch zu hören vermuten.

**Variation:** Ein oder mehrere Kinder kommen mit weiteren Instrumenten dazu und stellen ebenfalls Töne/Geräusche her. Die Hörerschaft lässt sich in Gruppen von 4–5 Kindern unterteilen, wobei jede Gruppe nur einem Geräusch folgt und die anderen Geräusche als „für sich nicht wichtig“ ausfiltern muss.

## Materialien

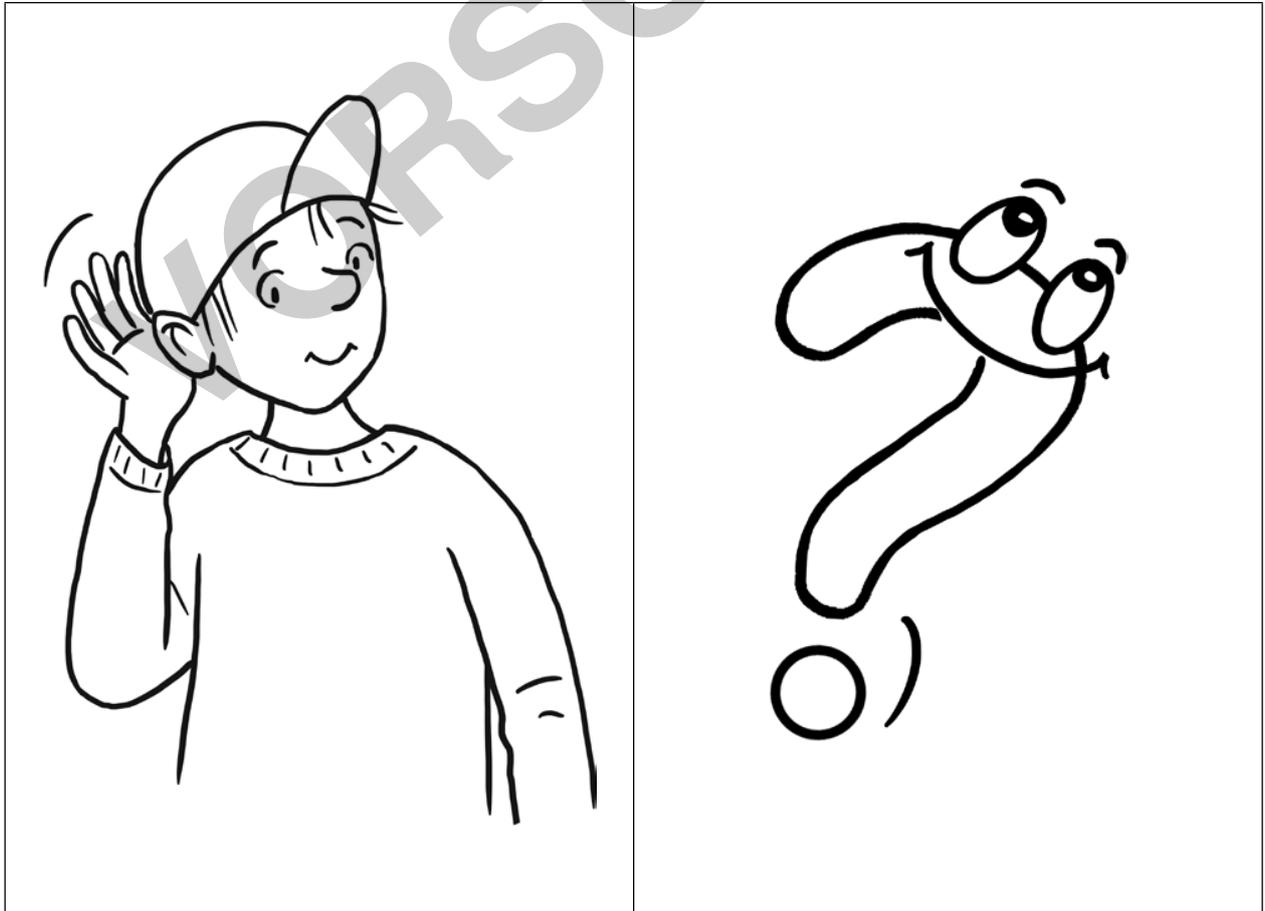
### Wortkarten

*Ich setze mich bequem hin.*

*Ich bin leise.*

*Ich höre genau zu.*

### Bildkarten

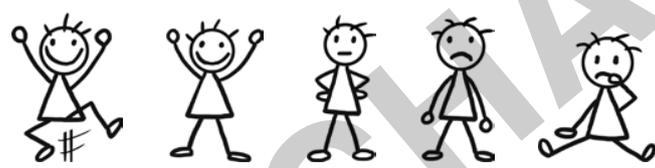




Name: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

## Mein Lerntagebuch zur Hörspurgeschichte:

- 1. Mein Ziel für heute:**
- Ich höre genau zu.
  - Ich arbeite sorgfältig.
  - Ich erzähle genau nach.
  - \_\_\_\_\_

- 2. So freue ich mich auf die Hörspurgeschichte:**
- 

- 3. So habe ich mein Ziel erreicht:**
- 

- 4. So schön war die Geschichte:**
- 

- 5. Mein Tipp fürs nächste Mal:**
- VORFRAGEN





**Wortspeicher: Was ist denn eigentlich ...?**

Klären Sie vor Beginn der Unterrichtseinheit mit Ihrer Klasse folgende Begriffe:

**Rüstung:** die Schutzkleidung für Ritter aus Metall

**Turnier:** ein Wettkampf, bei dem Ritter gegeneinander kämpfen

**Lanze:** ein langer Stab mit einer Spitze, den der Ritter als Waffe benutzt

**Gegner:** die Person, gegen die ein Ritter kämpft

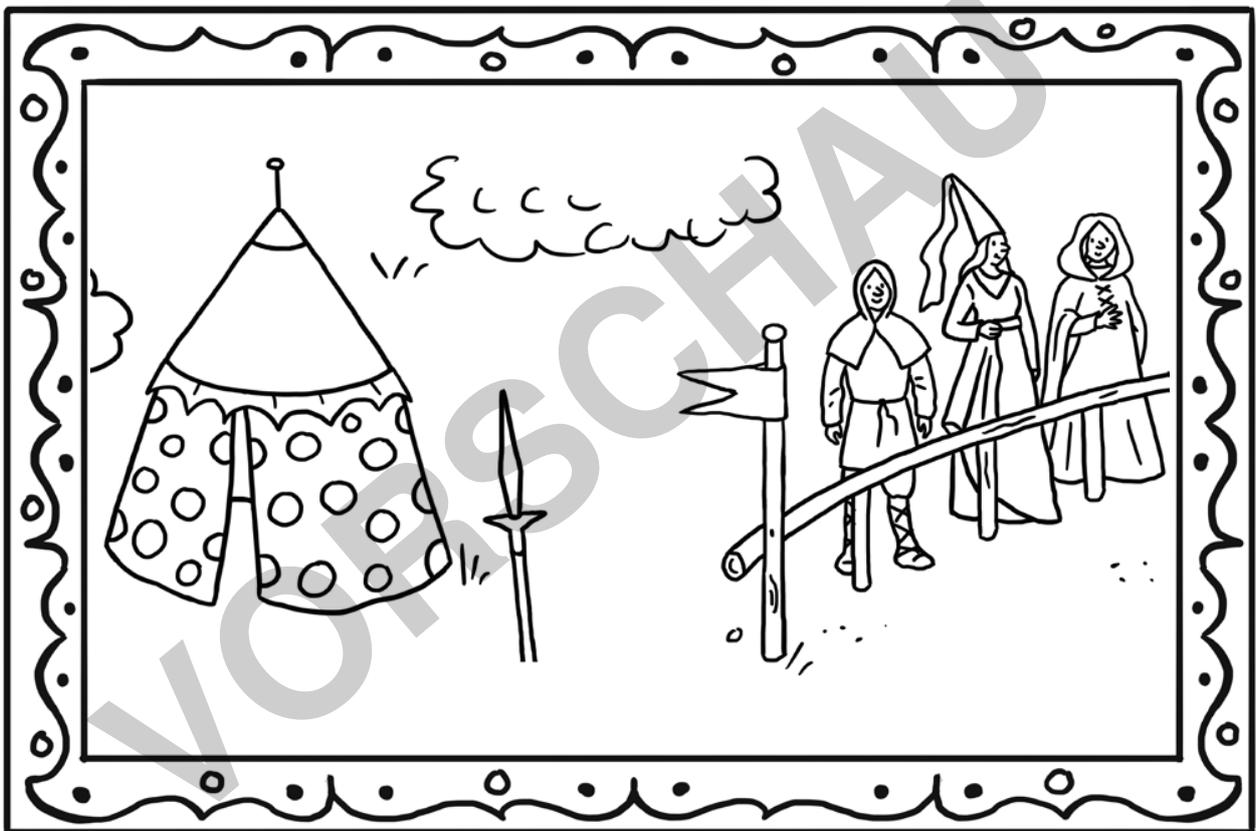
**Gleichgewicht:** das braucht der Ritter, damit er nicht vom Pferd fällt, wenn sein Gegner ihn mit der Lanze schubst

**Einstieg über den Wortimpuls „Der kleine Ritter Rube“**

Die Schüler\*innen vermuten anhand der Überschrift, was in der Hörspurgeschichte passiert.

**Einstieg über den Bildimpuls „Erzählfenster“**

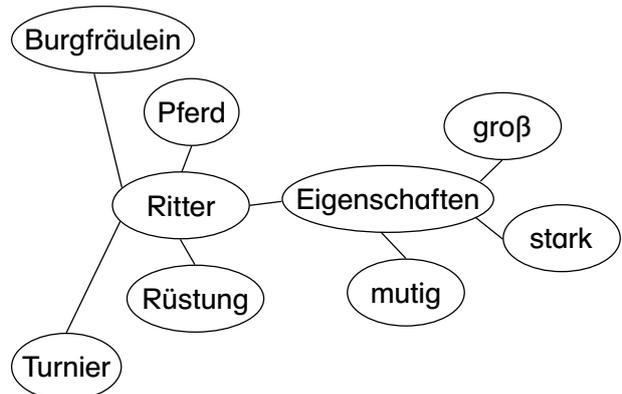
Zeigen Sie den Kindern zunächst nur den folgenden Bildausschnitt der Hörspurlandkarte.



S. Blomann, J. Schlimok, A. Zöh: Einfache Hörspurgeschichten Deutsch © Auer Verlag

**Methodenvorschlag für die Weiterarbeit**

Probieren Sie vor dem Anhören der Geschichte die Methode „Blitzlicht“ aus: Dabei melden sich die Kinder und äußern spontan Schlagworte zur Überschrift der Hörspurgeschichte. Werden die Äußerungen schriftlich fixiert, entsteht eine Mindmap. Diese kann sowohl im Plenum an der Tafel als auch zu zweit oder in Gruppenarbeit auf einem gesonderten Arbeitsblatt abgebildet werden.





Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

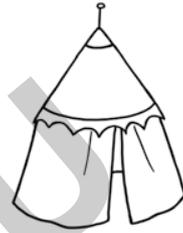
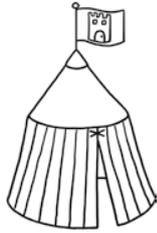
## Der kleine Ritter Rube



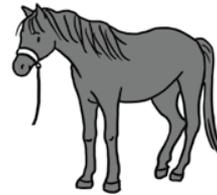
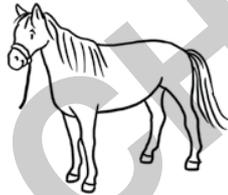
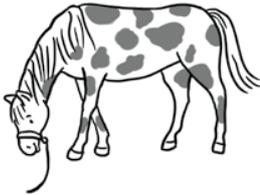
**Kreise das Richtige ein.**



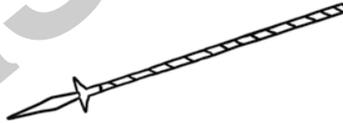
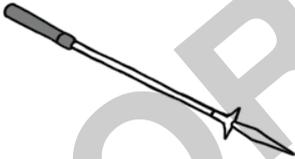
**A**



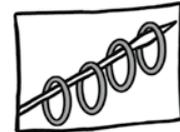
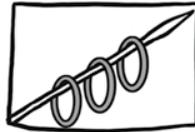
**B**



**C**



**D**



**E**



Meine Hörspur: 1, , , , , .





### Wortspeicher: Was ist denn eigentlich ...?

**Mottoparty:** eine Feier, die unter einem bestimmten Thema stattfindet. Oft schmücken die Gastgeber den Raum mit passenden Gegenständen und/oder die Besucher verkleiden sich zum Thema.

**Clownfisch:** ein orangeroter Fisch mit breiten weißen Streifen

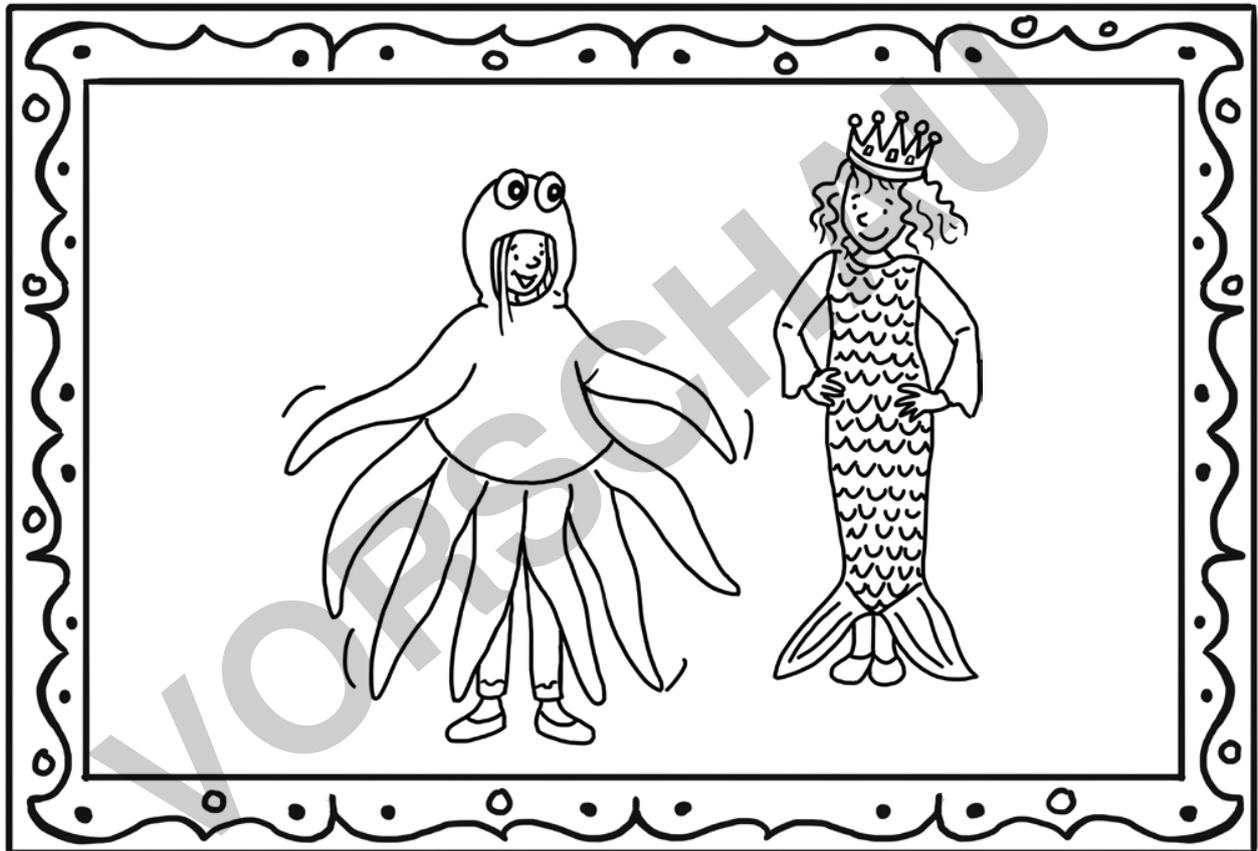
**Buffet:** eine Auswahl an unterschiedlichsten Speisen, die meist auf einem langen Tisch liegen

### Einstieg über den Wortimpuls „Wir feiern bei Dana“

Die Kinder vermuten anhand der Überschrift, was in der Hörspurgeschichte passiert.

### Einstieg über den Bildimpuls „Erzählfenster“

Zeigen Sie den Kindern zunächst nur den folgenden Bildausschnitt der Hörspurlandkarte.



### Methodenvorschlag für die Weiterarbeit

Probieren Sie doch zum Wortimpuls „Wir feiern bei Dana“ die Methode „**Kugellager**“ aus: Teilen Sie die Klasse in zwei Hälften. Die eine Hälfte bildet einen Innenkreis und blickt nach außen. Die andere Hälfte stellt sich um den Innenkreis und hält mit einem Gesprächspartner aus dem Inneren Blickkontakt. Etwa eine Minute lang sprechen die Paare über die Thematik, dann wandern alle Kinder des Innenkreises um einen Platz (zwei, drei Plätze) im Uhrzeigersinn weiter. So ergeben sich immer wieder neue Gesprächspartner mit neuen Gesprächsinhalten.



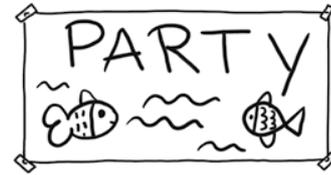
Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

## Wir feiern bei Dana



Lies. Kreuze richtig an.



**A** Dana siehst du sofort. Sie trägt auf dem Kopf

- eine Krone.       ein Haarband.       eine Muschel.

**B** Dana erkennt ihren Freund an

- den Brustflossen.       der Schwanzflosse.       der Haifischflosse.

**C** Am schnellsten ist der Burger leer mit

- einer Schicht Fleisch.       2 Schichten Fleisch.       3 Schichten Fleisch.

**D** Das lustigste Kostüm auf der Party ist

- der Seestern.       die Qualle.       die Krake.

**E** Auf der Tür der Jungen ist

- ein Dreizack.       eine Muschel.       ein Rochen.



Meine Hörspur: 1, , , , , .





## Wortspeicher: Was ist denn eigentlich ...?

Klären Sie vor Beginn der Unterrichtseinheit mit Ihrer Klasse folgende Begriffe:

**Luftmatratze:** eine aufblasbare Matratze aus Gummi oder Kunststoff, mit der man sich aufs Wasser legen kann

**Umkleidekabine:** ein Raum, in dem Menschen ihre Kleidung wechseln

**Sandburg:** eine kleine Burg aus Sand

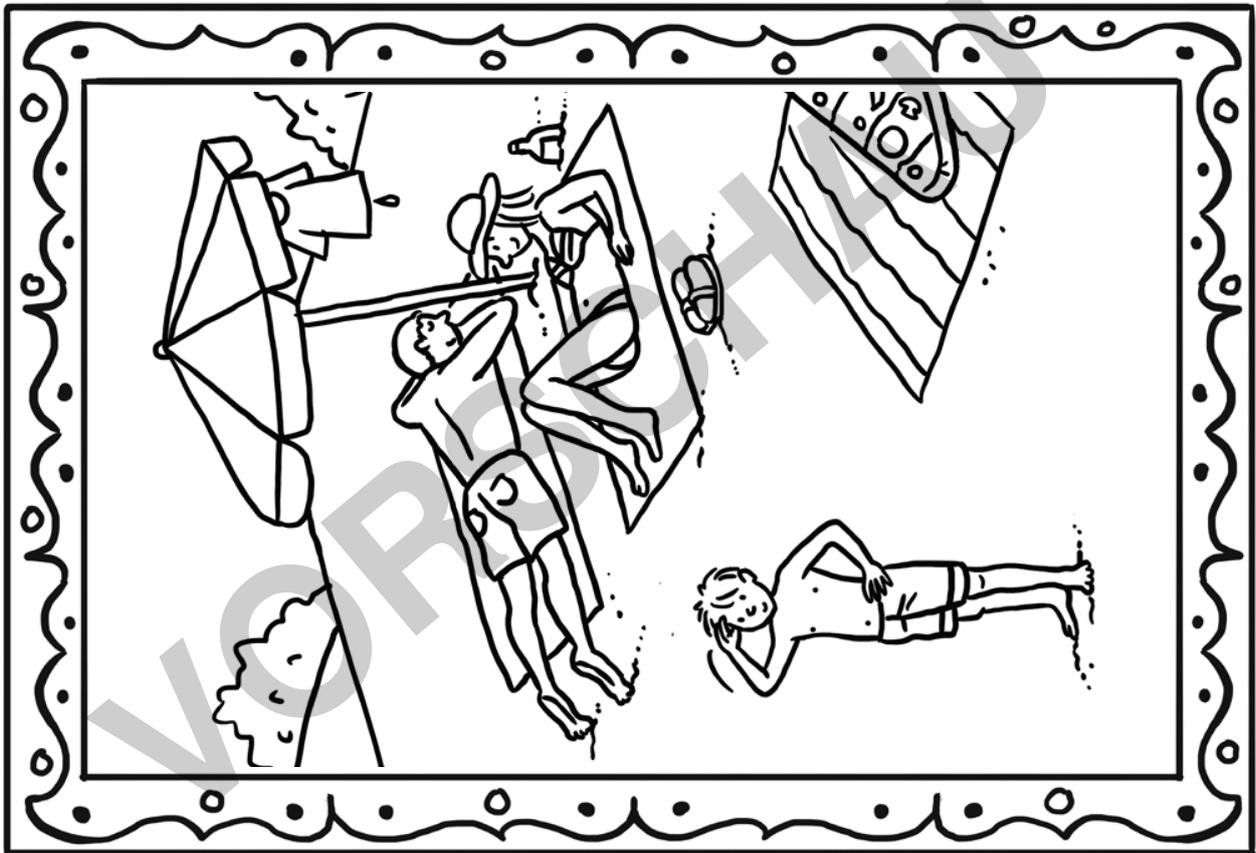
**Krebs:** ein wirbelloses Tier mit Kopf, Brust, Hinterleib, zwei Scheren als Hände und einem festen Panzer als Körperschutz

## Einstieg über den Wortimpuls „Ein Tag am Meer“

Die Schüler\*innen vermuten anhand der Überschrift, was in der Hörspurgeschichte passiert.

## Einstieg über den Bildimpuls „Erzählfenster“

Zeigen Sie den Kindern zunächst nur den folgenden Bildausschnitt der Hörspurlandkarte.



### Methodenvorschlag für die Weiterarbeit

Probieren Sie doch nach dem Bearbeiten der Hörspurgeschichte „Ein Tag am Meer“ die Methode „**Weitererzählen der Geschichte**“ aus: Dabei sollen die Schüler\*innen in frei wählbarer Sozialform die Hörspurgeschichte mit viel Fantasie mündlich oder schriftlich weitererzählen.

Möglicher Impuls: „*Auch am nächsten Morgen wollen sich Ole und Sina wieder an ihrem Platz beim großen Felsen treffen. Sie sind sehr gespannt, was sie Spannendes am Meer erleben werden. Kaum haben sie ihre Handtücher ausgebreitet, da ...*“



Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

## Ein Tag am Meer



**Lies. Zeichne richtig ein.**

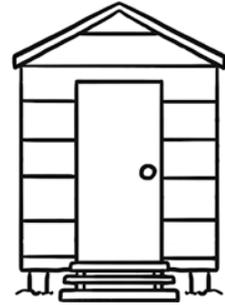


**A** Ole erkennt Sina an diesem Badeanzug:



**B** So sieht Sinas Luftmatratze aus:

**C** Die Kinder stürmen schnell in diese freie Kabine:



**D** Heute bauen Sina und Ole diese Sandburg:

**E** Der Krebs krabbelt beim Felsen an dieser Stelle:



Meine Hörspur: 1, , , , , .





### Wortspeicher: Was ist denn eigentlich ...?

Klären Sie vor Beginn der Unterrichtseinheit mit Ihrer Klasse folgende Begriffe:

**Rummel:** eine Veranstaltung mit vielen Fahrgeschäften

**Fahrgeschäfte:** zum Beispiel ein Karussell, der Autoscooter, ein Riesenrad

**Festplatz:** ein großer Platz, auf dem Feste stattfinden

**Vampir:** eine blutsaugende Fantasiefigur aus Filmen und Büchern

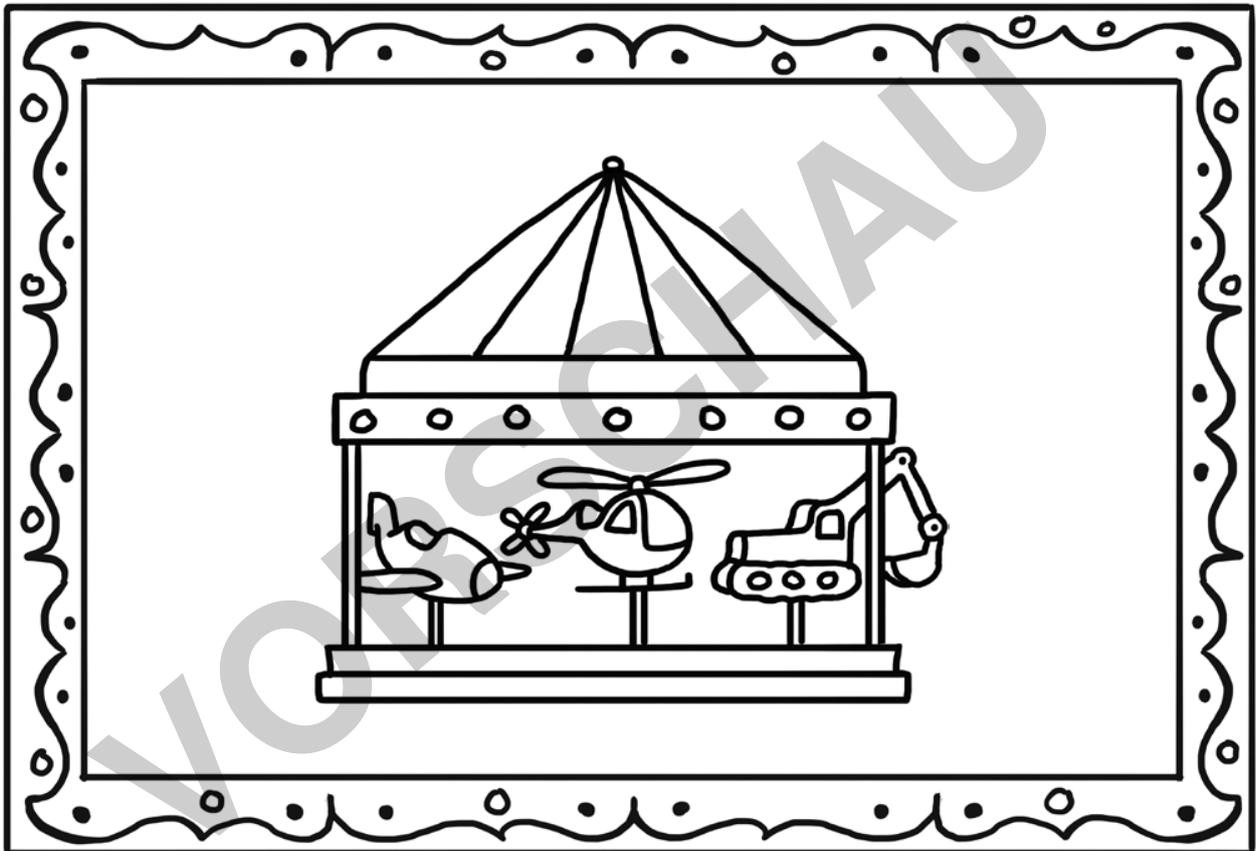
**Hauptgewinn:** der erste Preis bei Gewinnspielen

### Einstieg über den Wortimpuls „Auf dem Rummel“

Die Kinder vermuten anhand der Überschrift, was in der Hörspurgeschichte passiert.

### Einstieg über den Bildimpuls „Erzählfenster“

Zeigen Sie den Kindern zunächst nur den folgenden Bildausschnitt der Hörspurlandkarte.



### Methodenvorschlag für die Weiterarbeit

Probieren Sie nach dem Einstieg der Hörspurgeschichte „Auf dem Rummel“ doch mal die Methode „**Murmelgespräch**“ aus: Dabei tauschen sich die Schüler\*innen zu zweit immer ca. 30 Sekunden pro Impulsfrage aus (im Vorfeld über Ideen zur Überschrift bzw. zum Erzählfenster, im Anschluss über Inhalte der gehörten Geschichte). Die wichtigste Regel dabei ist, dass die Kinder flüstern.

Mögliche Impulsfragen für das Murmelgespräch zu Beginn der Unterrichtseinheit:

- Zum Wortimpuls (Begriff „Rummel“ muss geklärt sein): *Was kann man auf einem Rummel sehen? Was würdest du dort am liebsten machen?*
- Zum Bildimpuls: *Wo könnte sich dieses Gefährt befinden? Was kannst du dort für Geräusche hören? Welche Rolle könnte das Gefährt in der Geschichte spielen?*



Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

## Auf dem Rummel



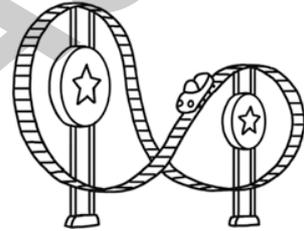
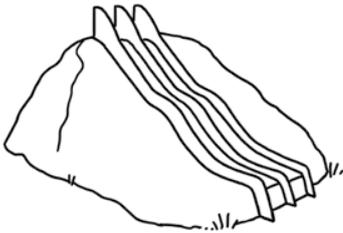
**Kreise das Richtige ein.**



**A**



**B**



**C**



**D**



**E**



Meine Hörspur: 1, , , , , .





## Wortspeicher: Was ist denn eigentlich ...?

Klären Sie vor Beginn der Unterrichtseinheit mit Ihrer Klasse folgende Begriffe:

**Seilbahn:** ein Verkehrsmittel, das eine Person hoch auf den Berg bringt

**Gondel:** eine Kabine an der Seilbahn, in der Menschen auf den Berg hochfahren

**Bergstation:** die Ausstiegsstelle einer Seilbahn oben auf dem Berg

**Picknick:** ein Essen an der frischen Luft

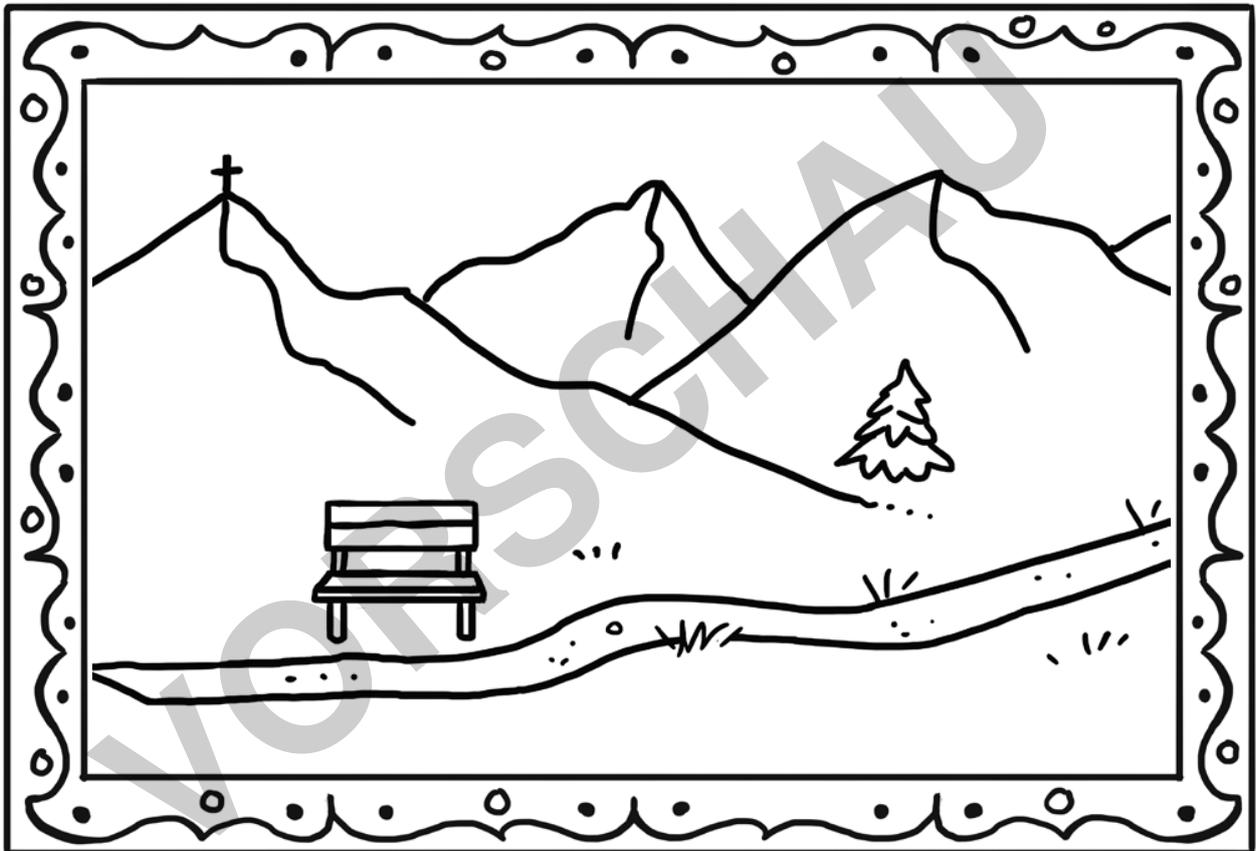
**Kälbchen:** das Junge einer Kuh

## Einstieg über den Wortimpuls „Abenteuer in den Bergen“

Die Schüler\*innen vermuten anhand der Überschrift, was in der Hörspurgeschichte passiert.

## Einstieg über den Bildimpuls „Erzählfenster“

Zeigen Sie den Kindern zunächst nur den folgenden Bildausschnitt der Hörspurlandkarte.



### Methodenvorschlag für die Weiterarbeit

Probieren Sie nach dem Bearbeiten der Hörspurgeschichte „Abenteuer in den Bergen“ die Methode „**Die Geschichte in einem Satz**“ aus: Dabei sollen die Schüler\*innen die gehörte Geschichte in einem Schlüsselsatz wiedergeben. Dieser fasst den Inhalt der Geschichte noch einmal möglichst genau zusammen.

Beispiellösung:

*Max und seine Eltern verbringen gemeinsam einen spannenden Tag in den Bergen.*



Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

## Abenteuer in den Bergen



Lies. Kreuze richtig an.



**A** Die Gondel ist

- gestreift.       gepunktet.       schwarz.

**B** Der Weg ins Tal verläuft neben

- Felsen.       einer Bank.       einem Bach.

**C** Max entdeckt

- 2 Hasen.       2 Murmeltiere.       einen Steinbock.

**D** Die Decke für das Picknick ist

- kariert.       gestreift.       weiß.

**E** Zu Max kommt

- das mittelgroße Kälbchen.       eine große Kuh.       das kleinste Kälbchen.



Meine Hörspur: 1, , , , , .

