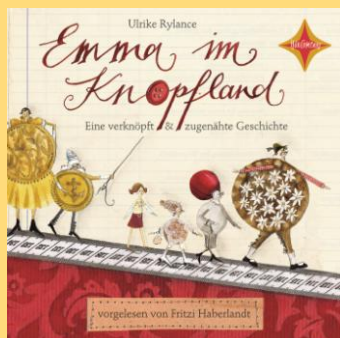


Ohrenspitzer

- ... ist ein Projekt zur Förderung des „Hörens“ und „Zuhörens“;
- ... liefert Ideen für den pädagogischen Alltag in Kita und Schule;
- ... macht Spaß!

Ein Hörbogen ...

- ... informiert über den Inhalt eines Hörspiels;
- ... steckt voller Ideen für die kreative Medienarbeit;
- ... erleichtert Pädagogen die Arbeit mit einer spannenden, aktuellen Geschichte!



Emma im Knopfland

Hörbuch nach dem Buch von Ulrike Rylance

Hörcompany

978-394-259-7112

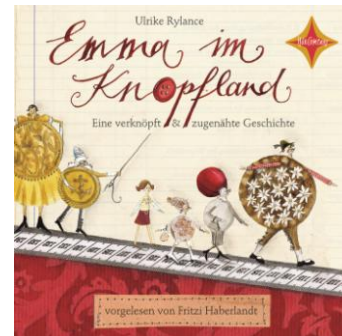
14,95 Euro



Emma im Knopfland Hörbuch

Nach dem Buch von Ulrike Rylance
Hörbogen von Sven Vosseler

In eine verknöpft und zugenähte Geschichte führt uns Ulrike Rylance. Die Autorin, die heute in Seattle lebt, aber in Jena aufgewachsen ist, war selbst in ihrer Kindheit ein großer Fan von skurrilen Geschichten. Solche etwa wie der Klassiker „Alice im Wunderland“, an das man sich bei Emmas Abenteuer natürlich ein wenig erinnert fühlt. Es verwundert also nicht, dass sie selbst in gleicher Manier die Fantasie von Klein und Groß mit Begeisterung in solche märchenhaften Welten lockt, wie das Knopfland. Von der Schauspielerin Fritzi Haberlandt wunderschön und lebhaft gelesen, gelingt es dem Hörbuch den Hörer zu entführen, auf dass man gemeinsam mit Emma den skurrilen Figuren des Knopflands mit Spannung begegnet.



Fantasie macht Spaß!

Da Emmas Mutter auf Reisen ist, muss das Mädchen seine Ferien bei Tante Mechthild und Onkel Hubert verbringen. Im Haus der beiden verbergen sich merkwürdige Zimmer, die vollgestopft sind mit gesammelten Gegenständen. Ein solches Zimmer ist auch das Knopfzimmer, in das es Emma aus Neugier verschlägt. Dort trifft sie auf einen lebendigen Knopf mit Armen und Beinen, der zudem noch



Knöpfe – klein und bunt

sprechen kann – phänomenal! Doch diese Begegnung ist nichts gegen die Abenteuer, die anstehen, als Emma plötzlich schrumpft und selbst in Knopfgröße durch das Knopfland reist. Auf ihrem Weg begegnet sie illustren Gestalten – darunter nicht nur Knöpfen, sondern auch Büroklammern, Fahrkarten, Steinen und anderen Dingen mehr. Da Emma im Knopfland ein fremdes Geschöpf ist, hetzt ihr der arrogante Goldknopf Isolde die Polizei auf den Hals. Gut, dass Emma schnell Freunde findet: zum Beispiel den Silberknopf Luise, die sich viele Gedanken um ihren eigenen Wert macht, und den Trachtenknopf Gustav, der eine tragische Lebensgeschichte zu erzählen hat. Diese und weitere neue Freunde helfen der cleveren Emma, letztlich zurück in die Menschenwelt zu gelangen. (Vosseler)

Anmerkungen zum Hörbuch

Das Märchen gibt dank seines Ideenreichtums viel Anlass zum Fantasieren und regt in großem Maße die Vorstellungskraft von Kindern und auch Erwachsenen an. Die Vielfalt an skurrilen Ideen lädt dazu ein, die Vorstellungswelten der Zuhörer zu thematisieren und diese auch selbst gestalterisch auszudrücken. Darüber hinaus gibt die Geschichte zahlreiche Anstöße zum eigenen zügellosen Ideenspinnen, das man in Bild, Ton oder Schrift festhalten kann. Zudem lassen sich die Dialoge mit den Knöpfen und anderen Gegenständen der märchenhaften Welt nutzen, um Gesprächsanlässe in der Gruppe zu schaffen. Jede Begegnung birgt neue Sinnfragen um das Welt- und Lebensverständnis und Schicksal der Knopflandbewohner in sich, die zum Nachdenken und zu eigenen „philosophischen“ Fragen über unsere Welt anregen können.

Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels

1. Hören in Etappen

Mit jungen Hörern, z.B. Vorschulkindern, ist das Hören in Etappen äußerst angebracht. Am besten passen Sie „Hörlänge“ und Auseinandersetzung mit den Inhalten an die individuelle Hörgruppe an. Es macht Sinn, in Etappen zu hören – bei kleinen Ohrenspitzern am besten in mehreren Teilen! Sodann folgt man Emma in einzelnen Abenteuern, mit denen man sich aktiv auseinandersetzen kann. Mögliche Ideen dazu finden Sie in den fortfolgenden Anregungen. Gelegenheiten zur Gliederung sind z.B.:

CD1:

- a. Situation vor dem Eintreten in das Knopfzimmer (Titel 1-20 5:40 dazu Idee **siehe 2: Was vermutest du hinter der Türe?**).
- b. Emma, Luise und Gustav (Titel 2-5 dazu Ideen **siehe 3: Luise und Gustav**)
- c. Diskussion, nachdem die Rede vom Monster K war (Titel 6-7 **siehe 4: Die Kommune**).
- d. Gespräche, nachdem Kurtchen gedichtet hat (Titel 8-10 Mitte **siehe 5: Kurtchen und das große „K“**).

CD2:

- e. Die Cowboys suchen nach einem Lied – könnte ihr eins singen? (Titel 2 **siehe 6a: Auf der Reise zum Schloss**).
- f. Auf dem See, in größter Spannung – werden die Reisenden es noch zum Schloss schaffen? Und was passiert weiter? (Titel 3 f.f. **siehe 6b: Auf der Reise zum Schloss**).
- g. Nach Emmas Rückverwandlung – was hat sie denn noch alles zu erledigen? (zu Beginn Titel 8 – **siehe 7d: Im Schloss und zum Ende**).

2. Was vermutest Du hinter der Türe? (Fantasie und Weitererzählen)

Bevor Emma in das Zimmer eintritt, sollen die Kinder fantasieren, was sie dort zu entdecken glauben. Warum ist der Kater wohl so sehr am Zimmer interessiert und was könnte Emma erleben, wenn sie eintritt?

Diese Aufgabenstellung macht nur dann Sinn, **wenn man das Hörbuch nicht mit Titel vorgestellt hat**. Also könnte man zu einer spannenden Geschichte von Emma einladen, ohne zu erwähnen, dass sie ins Knopfland reist!

Die Kinder können daraufhin bereits an dieser Stelle selbst weitererzählen und eine kleine Geschichte erfinden. (Wenn Sie die Kinder an späterer Stelle neue Märchenwelten gestalten lassen, lässt sich der Unterschied vergleichen, zwischen Ideen die nicht von der Geschichte angeregt wurden und solchen, die durch die Eindrücke des Gehörten inspiriert sind ...)

3. Luise und Gustav (Sinnfragen um Wert und Dasein)

a. Erinnert ihr Euch? Was „suchen“ Luise und Gustav?

(Luise: ihren Wert und den „Sinn ihres Daseins“ – Gustav: kennt seinen Zweck und sehnt sich nach der Lederhose und seiner Liebe)

b. Luise stellt sich Fragen um ihren Wert – Was ist denn von Wert und was bedeutet für uns wertvoll?

Wie denken die Kinder über das Wertvolle?

Was ist für uns von Wert und wann fühlen wir uns wertvoll?

Gerne lassen sich die Ideen sammeln und ein **Plakat mit Bildern** gestalten, die „Wertvolles“ darstellen.

(Letztlich sind dies Sinnfragen: Welche Bedeutung, welchen Sinn und Wert haben Dinge im Leben für mich und welchen Sinn und Wert habe ich auf dieser Welt? Lassen Sie die Kinder spielerisch philosophieren und versuchen Sie, über materielle Antworten hinauszugehen.)

c. Gustav hingegen scheint von seinem Leben und dessen Sinn überzeugt. Was hat für ihn besonderen Wert? (mit Freude seine Aufgabe als Trachtenknopf zu erfüllen? Seine Liebe?)

Warum ist er nur so begeistert und stolz darauf, ein Trachtenknopf zu sein? (Was meinen die Kinder zu Gustavs Glück – einfach nur an der Lederhose zu hängen scheint für ihn sehr bedeutend zu sein?)

Gustav scheint genau zu wissen, wo er hingehört. Knöpfe sind wir wohl nicht!? Wo gehören wir hin oder dazu – jeder Einzelne von uns?

- d. Schaut einmal an eure Kleidung!** Wo findet ihr überall Knöpfe? Sind das ganz bestimmte Knöpfe mit einer spezifischen Zugehörigkeit (wie Gustav) oder universelle Knöpfe? Kennt ihr besondere Knöpfe?
- e.** Bringt beim nächsten Mal unbedingt verschiedene Knöpfe mit. Daraufhin können wir deren Nutzen und Wert diskutieren.

4. Die Kommune (alles rund um Nicht-Knöpfe)

- a.** Was ist denn eine Kommune und was sind Hippies? Habt ihr eine Ahnung? (Eine Rechercharbeit zum Verständnis.)
- b.** Die Kommunenbewohner sind anders. Was haben sie gemeinsam? (Sie sind anders und haben alle eine Sinnfrage?)
Sie wollen wissen, wozu sie gut sind. Wozu sind wir wohl gut, was meint ihr? Und wie können wir das herausfinden?
- c.** Was ist alles anders für Nicht-Knöpfe im Knopfland?
- d.** Wer könnte der große „K“ sein? Emma kann ihn sich nicht vorstellen. Wie stellt ihr euch den großen „K“ vor – welcher Gegenstand könnte er sein? Malt den großen „K“!

5. Kurtchen oder der große „K“

- a.** Ist Kurtchen wirklich gefährlich? Wie kommt es, dass ihn alle als Monster gemieden haben? (Kommt so was auch bei uns Menschen vor – das man eine ganz falsche Vorstellung von jemand hat?)
- b.** Kurtchen mag Gedichte (was ist wichtig für ein Gedicht?). Kurtchen hat auch ein neues Gedicht angefangen: „Hell scheint die Sonne ins Land der Knöpfe...“ – überlegt euch wie das Gedicht weitergehen könnte. Vielleicht mit Emmas Vorschlag oder einer ganz anderen Idee. Schreibt ein kleines Gedicht mit Reimen, mit dem ihr Kurtchen helfen könnt.

6. Auf der Reise zum Schloss (Orientierung im Knopfland, Lieder)

- a.** Kennen die Kinder ein Lied, das sie für die Cowboys singen können? Oder typische Lieder aus bzw. für den Wilden Westen? Emma hat solche genannt – könnt ihr die vielleicht singen?
Nehmt eure eigene Musik auf!
- b.** Emma geht mit ihren Freunden auf Reise: Könnt ihr eine Karte malen, auf der alle die erwähnten Orte des Knopflandes zu sehen sind?
- c.** Emma ist auch immer auf der Flucht. Was für ein Problem haben denn Isolde, die Polizei und die Sicherheitsnadeln mit ihr?
Kommt so etwas auch bei uns Menschen vor, dass man ausgegrenzt wird, weil man anders ist?

7. Im Schloss und zum Ende (Erinnern und Beurteilen)

- a. Habt ihr Luises Ansprache gehört? Findet ihr gut, was Luise über die Liebe, den Wert und das Handeln spricht?
- b. Wie vielen Knöpfen konnte Emma helfen?
Was hatten sie gesucht? Was und wie haben sie es gefunden?
- c. Erinnert ihr euch noch an alle Figuren, die Emma geholfen haben? Sammelt alle diese Figuren und ihre Taten!
- d. **Zu Beginn von Titel 8:** Was hat Emma denn noch alles zu erledigen, um den Knopflandbewohnern zu helfen und ihre Versprechen wahrzumachen? Wisst ihr noch, was es war und wie sie das schafft?
- e. Was hat Emma am Ende alles am Knopfland verändert?

Auseinandersetzung mit gestalterischen Elementen

1. Was hat Dir am besten gefallen? (Erinnern und malen)
Jeder malt seinen **Lieblingsknopf** oder seine **Lieblingsszene**.
2. Die **Stimmen im Märchen** (*Lauschen auf Sprache und Stimme*)
„Emma im Knopfland“ ist ein Hörbuch – kennt ihr den Unterschied zwischen Hörbuch und Hörspiel? Das Märchen wird nur vorgelesen und klingt doch sehr lebhaft.
 - Was macht die Schauspielerin Fritzi Haberland, damit es so lebhaft klingt?
 - Sind euch verschiedene **Stimmen** besonders aufgefallen?
 - Könnt ihr die **Stimmen** der einzelnen Figuren nachmachen? Sucht dazu die Stimmen im Hörbuch und hört sie euch ruhig erneut an (am besten macht ihr eine Liste und schreibt auf, wo die einzelnen Stimmen zu hören sind – mit Track-Nummer und Zeit).
3. Schauspieler mit vielen Stimmen (Selbst mit der Stimme spielen)
Wenn es euch Spaß macht, könnt ihr ein **Theaterspiel** gestalten. Eine Übung für Schauspieler und Hörbuchsprecher.
 - Schreibt euch irgendwelche Sätze auf ein Papier (es reicht schon ein simpler Satz). Irgendeinen Satz brauchen wir im Spiel, um diesen vorzutragen. (Hinweis: Dieser Satz wird rollenspezifisch

vorgetragen, d. h. der Sprecher passt sich in Sprechgeschwindigkeit, Tonhöhe, Lautstärke etc. der Rolle an.)

- Wir schreiben oder malen auf ein paar Karteikarten die Figuren, deren Stimmen im Märchen aufgefallen sind. Die Karten dienen später als Spielkarten, sie werden von den Mitspielern gezogen. Deshalb gehört auf jede Karte genau eine Figur (= Sprecherrolle).
- Wer eine Karte gezogen hat, trägt den Satz mit der Stimme der vorgegebenen Figur vor – so wie ein Schauspieler (Die Kinder müssen dabei ganz in die Rolle schlüpfen). So liest man den Satz als „großer K“, als „Luise“, als „Isolde“ oder „Woody“.
- Die anderen Kinder müssen raten, welche Märchenfigur gerade spricht. Für richtige Antworten kann man Punkte verteilen – oder Knöpfe ☺!

4. Lasst uns Knöpfe sammeln! (*für Künstler und Bastelfans*)

Wenn wir genügend Knöpfe haben, können wir versuchen, **die Figuren aus dem Märchen** zu basteln. Hört genau hin, um herauszufinden, wie diese aussehen.

- Wenn wir die Figuren mit Bastelmaterial zum Leben erweckt haben, können wir die Geschichte mit Bildern beleben.
- Jedes Kind kann in einem Schuhkarton als „Bühne“ eine Szene aus dem Hörbuch nachstellen.
- Jedes Kind sucht sich eine Szene, die ihm besonders gefällt (z.B. in der Kommune, bei den „Cowboys“, oder...), **bastelt die Figuren und stellt die Szene im Schuhkarton nach**.
- Daraufhin machen wir **Fotos von der Schuhkarton-Bühne** und schauen uns die Bilder (wenn möglich über Projektor) an: ein prächtiger Diskussionsanlass! Welche Vorstellungen hatten die Kinder? Der Unterschied zwischen Bildern im Kopf (wie beim Lesen und Hören) und den gestalteten Bildern wird so visualisiert. Jeder stellt sich die Dinge anders vor!

5. Eigene Fantasie mit neuen Knöpfen (*Figuren für Geschichten erfinden*)

Wer Knöpfe gesammelt hat, kann auch ganz eigene Knopflandbewohner erfinden, die es noch nicht im Märchen gibt.

- Jeder denkt sich einen neuen Knopflandbewohner aus und bastelt diesen (Dieser neue Bewohner muss nicht unbedingt ein Knopf sein – vielleicht fehlt im Knopfland ja eine andere Figur?).
- Wenn ihr einen neuen Knopflandbewohner gebastelt habt, benötigt dieser unbedingt eine Lebensgeschichte.
Wo kommt euer Knopf (bzw. eure Knopflandfigur) her?
Was hat er/sie erlebt?
Was macht er/sie im Knopfland?
Hat er vielleicht eine ganz eigene Stimme?
- Das kann der Anfang für eigene Geschichten sein, die man z.B. als **Hörspiel gestalten** kann.

Vielleicht erleben eure neuen Knopflandbewohner eine neue Geschichte. Erstellt ein „Storyboard“, damit ihr wisst, wie die Geschichte verläuft. Nehmt nun eure eigene Geschichte als Hörspiel* auf.

- Gerne könnt ihr auch ein neues Knopfland bzw. ein eigenes Knopfzimmer aufbauen (z.B. einen See aus Tüchern, einen Berg aus Steinen oder anderen Materialien).

6. Was wäre, wenn Emma ein anderes Zimmer besucht hätte? (eigene Geschichten in neuen Welten mit viel Fantasie)

Stellt euch vor, Emma wäre in ein anderes Zimmer von Tante Mechthild gegangen. Was wäre ihr z.B. im Briefmarkenzimmer passiert?

- Stellt Euch doch einfach das **Briefmarkenland** vor? Was hätte Emma hier erlebt?
- Wieder **erfinden** wir lustige Figuren. Dazu benötigen wir viele Briefmarken, aus denen wir **Figuren für unser neues Märchenland** gestalten.
- Mit den **Briefmarken** lässt sich einfacher arbeiten als mit Knöpfen. Wir können unsere Figuren nun **auf Papier aufkleben** und alles was sie als lebende Briefmarkenlandbewohner benötigen dazu **malen**. Arme, Beine und Accessoires können wir einfach malend hinzufügen. So entstehen die neuen Figuren.
- Denkt wieder an deren Geschichten, Persönlichkeit und Stimme. Dann erstellt ihr ein „**Storyboard**“, damit ihr wisst wie die Geschichte verläuft und **nehmt eure eigene Geschichte vom Briefmarkenland als Hörspiel auf***.
- Ebenso schön könnte mit den Briefmarken ein **eigenes Bilderbuch** entstehen. Ihr braucht die eigene Geschichte, klebt und malt auf jede Seite einen Teil der Geschichte mit den Briefmarken. Erzählt im Text alles was man wissen muss und fertig ist ein Bilderbuch.
- Die fotografierten Bilder aus dem Bilderbuch und das Hörspiel kann man zu einem Bilderbuchfilm zusammenfügen! (mit einem Videoediting- Software lassen sich Ton und Bild zu einem Film verbinden und fertig sind die Werke fürs Kino)

*Hörspiele lassen sich mit einer Audio-Editing- Software, wie z.B. „Audacity“, auf mehreren Spuren aufnehmen. Dann können die selbst gestalteten Geschichten mit Geräuschen untermalt werden. Deshalb kann man gerade auch Teile von Hörbüchern (denen fehlen die Geräusche und das Ambiente) einmal selbst im Hörspielformat gestalten. An Technik benötigt man einen PC (samt der frei erhältlichen Software) und ein Mikrofon. Los geht's!

Anregungen von Dipl.-Päd. Sven Vosseler