

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Hörspurgeschichten: Die Monster sind los!*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



# Inhaltsverzeichnis



<b>Vorwort</b> .....	4
<b>Anleitung zum Lösen der Hörspur</b> .....	8
<b>Hörspur – Familie Marsmonster</b> .....	9
Hörübung – Familie Marsmonster .....	11
Hörübung/Malauftrag – Familie Marsmonster .....	14
<b>Hörspur – Der Besuch der Familie Marsmonster</b> .....	15
Hörübung – Der Besuch der Familie Marsmonster .....	17
<b>Hörspur – In Oma Ernas Haus</b> .....	20
Hörübung – In Oma Ernas Haus .....	22
<b>Hörspur – Mursel auf dem Markt</b> .....	25
Hörübung – Mursel auf dem Markt .....	27
Lesegitter – Mursel auf dem Markt (1–3) .....	30
<b>Hörspur – Mock macht eine Modenschau</b> .....	33
Hörübung – Mock macht eine Modenschau .....	35
Bastelvorlage – Mock macht eine Modenschau (1–2) .....	38
<b>Hörspur – Melfo besucht die Schule</b> .....	40
Hörübung – Melfo besucht die Schule .....	42
Domino – Melfo besucht die Schule .....	45
<b>Hörspur – Familie Marsmonster im Zoo</b> .....	46
Hörübung – Familie Marsmonster im Zoo .....	48
<b>Hörspur – Das Abschiedsfest der Marsmonster</b> .....	51
Hörübung – Das Abschiedsfest der Marsmonster .....	54
Mal-/Schreibauftrag – Das Abschiedsfest der Marsmonster .....	57
Malbuch – Die Familie Marsmonster (1–2) .....	58
Mal-/Schreibauftrag – Die Rückkehr zum Mars .....	60
Schnipseljagd – Wer findet das Monster? (1–4) .....	61
Bastelvorlage – Monstermaske .....	65
Monsterurkunde .....	66



Die Lösungen sowie die Hörspuren im MP3-Format sind zum Download verfügbar.

## Vorwort



*„Wenn du sprichst, wiederholst du nur das, was du sowieso schon weißt.  
Wenn du aber zuhörst, kannst du unter Umständen etwas Neues lernen.“*

*Dalai Lama*


Zuhören und vor allem das verstehende Zuhören ist eine wichtige Schlüsselkompetenz im Lebensalltag der Kinder. Sie ist unter anderem eine elementare Lernvoraussetzung für den Schriftspracherwerb. Und richtiges Zuhören ist immer auch soziales Handeln.


Hörspurgeschichten sind eine besonders motivierende Möglichkeit, Kinder zum genauen Zuhören zu animieren sowie das verstehende Zuhören auf spielerische Weise zu trainieren und zu fördern.

Hörspurgeschichten funktionieren wie Lesespurgeschichten und sind eine Art Schnitzeljagd im Klassenraum. Sie sind in kleine Textabschnitte unterteilt, die sich die Kinder nach und nach anhören. Um die einzelnen Textabschnitte zu kennzeichnen, enthalten die kürzeren Texte Sprechpausen, während bei den längeren Texten ein Signalton verwendet wird.

Dabei schauen die Kinder sich ein entsprechendes Wimmelbild zur Hörspur an. Dort müssen sie das passende Bild zum jeweiligen Textabschnitt finden. Neben den Bildern finden die Kinder Buchstaben. Diese Buchstaben müssen nach und nach in entsprechende Lösungskarten eingetragen werden. Dann hören die Kinder den nächsten Textabschnitt und suchen wieder das passende Bild bzw. den entsprechenden Buchstaben auf dem Wimmelbild. So verfahren die Kinder so lange und verfolgen die Hörspur auf dem Wimmelbild, bis alle Buchstaben gefunden und in die Lösungskarte eingetragen worden sind. Am Ende ergibt sich ein Lösungswort.

Die Hörspurgeschichten werden in zweifacher Differenzierung angeboten und sind mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:

 = leicht


 = schwer


Die leichtere Version der Hörspurgeschichten zeichnet sich durch sehr reduzierte Texte und einfache, kurze Sätze aus. Die schwerere Version der Hörtexte beinhaltet einen umfangreicheren Wortschatz und komplexer gebaute Sätze. Alle Hörspurgeschichten werden Ihnen in Textform zur Verfügung gestellt.

Für jede Hörspur gibt es im Anschluss Arbeitsblätter, die die Schlüsselwörter mit verschiedenen Übungen (wie z. B. Fragen zum Text, Multiple-Choice-Übungen, Richtig-falsch-Antworten, Suchsel, Lückentexte) aufgreifen. Tipp: Die Kinder sollten die Möglichkeit haben, die entsprechende Hörspur beim Lösen der Aufgaben ein weiteres Mal anzuhören. Dies kann je nach Leistungsstand der Kinder z. B. noch einmal vor der Bearbeitung der Arbeitsblätter geschehen oder aber begleitend zum Lösungsprozess. Die Arbeitsblätter werden in dreifacher Differenzierung angeboten und mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:


## Vorwort



 = leicht

 = mittel

 = schwer (meistens mit Bezug auf den schwereren Hörtext)

 = Zusatzaufgabe

Zu einigen Hörtexten gibt es zusätzliche spielerische Arbeitsblätter, die z. B. zur Vertiefung und Festigung des Wortschatzes, als Lückenfüller für besonders schnelle Kinder oder als Hausaufgaben genutzt werden können.

Um Kopieraufwand und -kosten zu sparen, können die Wimmelbilder in geringer Anzahl (ca. drei bis vier, je nach Klassenstärke und verfügbarem Raum) kopiert und z. B. an strategisch günstigen Punkten im Klassenraum aufgehängt (oder an sogenannten Zuhörstationen ausgelegt) werden. Die Kinder müssen dann immer wieder leise zu den Wimmelbildern hinlaufen, um die Aufgabe lösen zu können. Für die Kinder ist das Lernen mit Bewegung gerade in den ersten beiden Schuljahren deutlich besser und vor allem viel motivierender, da sie nicht so lange stillsitzen müssen bzw. es noch nicht können. Es fördert dabei nicht nur die Konzentrations-, sondern auch die Merkfähigkeit der Kinder. Die Hörspuren können sowohl zum Trainieren des Hörverstehens im Deutschunterricht als z. B. auch in der Freiarbeit, der Wochenplanarbeit oder im Förderunterricht angewendet werden. Sie können im Klassenverband, in Einzel- und Partnerarbeit oder auch in kleinen Gruppen gelöst werden. Jedes Kind benötigt eine Lösungskarte zum Ausfüllen. Diese können Sie z. B. vor dem Kopieren an der gestrichelten Linie abtrennen und dann in gewünschter Anzahl für die Kinder vervielfältigen. Die Lösungskarten können jedoch auch laminiert und dann von den Kindern mit wasserlöslichem Stift beschriftet und so mehrfach genutzt werden. Eine anschließende Selbstkontrolle mit Lösung ist durch das Zusatzmaterial möglich. Für die Arbeit mit den Hörtexten benötigen Sie entweder einen CD-Player, Tablets, Smartphones oder MP3-Player sowie evtl. Kopfhörer für die Einzelarbeit und einen Internetzugang, um die QR-Codes mit einem entsprechenden Reader auslesen zu können.

Die Hörspuren können z. B. mithilfe der CD im Klassenverband gehört und gelöst werden. Es sind aber z. B. auch Zuhörstationen mit MP3-Playern möglich, an den die Kinder in Gruppen, mit Partnerkindern oder allein arbeiten können. Die Hörtexte können über verschiedene Programme abgespielt werden, z. B. Windows Media Player®, VLC Media Player® oder iTunes®.

### Informationen/Arbeitsanweisungen: „Lesegitter – Mursel auf dem Markt“

Beim Lesegitter legen die Kinder je nach Leistungsstand die ausgeschnittenen Wortkarten (leichte Version mit Silbenschrift) oder die Textkarten (anspruchsvollere Version) auf das Lesegitter mit den passenden Bildkarten. Die Kinder können auch nacheinander beide Versionen auf das Lesegitter legen. Wenn sie es richtig machen, ergibt sich ein Lösungsbild (ein Bild von Mursel).

## Vorwort



### **Spielerklärung: „Schnipseljagd – Wer findet das Monster?“**

**Benötigtes Material:** kopierte QR-Codes, Tablets oder Smartphones, QR-Code-Reader, Internetzugang, eine Monsterpuppe oder ein Kind als Monster verkleidet

Es bietet sich an, für die Kinder eine Schnipseljagd in der Schule durchzuführen und eine Hörspur durch das Schulgebäude zu legen. Dafür werden die QR-Codes ausgedruckt, an der gestrichelten Linie auseinandergeschnitten und an der durchgezogenen Linie zusammengefaltet, sodass Text und QR-Code außen liegen. Die zusammengefalteten Zettel werden mit dem QR-Code nach vorne an den entsprechenden Stellen im Schulgebäude verteilt und aufgehängt (z. B. an die Türen geklebt). Die Lösung auf der Rückseite dient Ihnen dabei als Kontrollmöglichkeit für den Text, der sich hinter den QR-Codes verbirgt. Die Kinder werden am besten in kleine Gruppen eingeteilt (ca. vier bis fünf Kinder), die dann etappenweise der Hörspur folgen. Sie laufen mit Tablets bzw. Smartphones von QR-Code zu QR-Code und scannen diese ab. Die Hörtexte werden dann automatisch online abgespielt. Hierfür werden ein Internetzugang und ein QR-Code-Reader benötigt. Die Kinder hören die Hinweise und gehen der Hörspur von Ort zu Ort nach. Wenn sie der Hörspur richtig folgen, finden sie am Ende das Monster. Besonders schön ist es, wenn die Kinder am Ende tatsächlich ein lustiges Monster finden. Das kann z. B. eine Monsterstoffpuppe sein oder ein als Monster verkleidetes Kind. Es kann sich z. B. die Monstermaske aufsetzen.

### **Spielerische Übungen zum Hörverstehen**

Die spielerischen Übungen zum Hörverstehen können sowohl zur Einstimmung auf die Unterrichtseinheit bzw. zum Einstieg in die Stunde als auch als immer wiederkehrende Übung genutzt werden, um das aufmerksame Zuhören der Kinder zu trainieren. Dabei kann auch mit den Kindern thematisiert werden, worauf es beim Hörverstehen ankommt (wie z. B. konzentriertes Zuhören, Zuhörhaltung einnehmen, Störgeräusche ausblenden, auf das Wesentliche konzentrieren, Informationen auswählen und filtern, Informationen speichern).

- **Geräusche identifizieren:** Mit verschiedenen Gegenständen Geräusche machen (z. B. Papier zusammenknüllen, Tafel rauf- und runterschieben, Fenster öffnen). Die Kinder lauschen mit geschlossenen Augen und müssen das Geräusch identifizieren.
- **Geräusche orten:** Die Kinder müssen mit geschlossenen Augen hören, aus welcher Richtung ein Geräusch kommt.
- **Stille Post:** Ein Wort oder Satz wird im Stuhlkreis von Kind zu Kind weitergeflüstert.
- **Ich packe meine Koffer:** Ein Koffer wird reihum mit immer neuen Sachen gepackt. Die Kinder müssen sich die immer länger werdende Wortreihe merken.
- **Malgeschichten** (die Übung kann von den Kindern auch in Partner- oder Gruppenarbeit durchgeführt werden): Sie oder ein Kind gibt Anweisungen (z. B. „Ein roter Papagei sitzt auf einem Ast. Über ihm scheint auf der linken Seite die Sonne ...“). Die Kinder müssen ein Bild nach den Anweisungen malen.
- **Roboterspiel:** Die Kinder sind Roboter, die sich nach genauen Anweisungen bewegen (z. B. „Hebe den rechten Arm, das linke Knie, ...“) oder eine Tätigkeit ausführen müssen (z. B. „Gehe zum Regal und hole das Mathebuch, ...“). Variation: Die Kinder müssen nach Anwei-

## Vorwort



sungen einen Parcours bewältigen (z. B. „Gehe links um den Stuhl herum. Steige über die Bank ...“).

- **Suchspiel:** Variation des „Roboterspiels“. Die Kinder müssen nach Anweisung einen versteckten Gegenstand finden (z. B. „Gehe zum mittleren Schrank. Öffne die rechte Tür. Schau in das unterste Regal ...“).
- **Merkspiel:** Den Kindern werden verschiedene Begriffe (z. B. aus einem bestimmten Themengebiet wie in diesem Fall „Piraten“) genannt. Sie müssen sich so viele Begriffe wie möglich merken und diese wiederholen.
- **Ist doch logisch!:** Variation des „Merkspiels“. In einer logischen Reihe (z. B. Obst: Apfel, Birne, Melone, Banane) verbirgt sich ein falsches Wort, wie z. B. „Schokolade“, das die Kinder identifizieren müssen. Anschließend müssen sie die Reihe ohne das falsche Wort aus dem Gedächtnis wiederholen.

Viel Spaß beim Einsatz der Hörspuren wünscht Ihnen



Petra Mönning

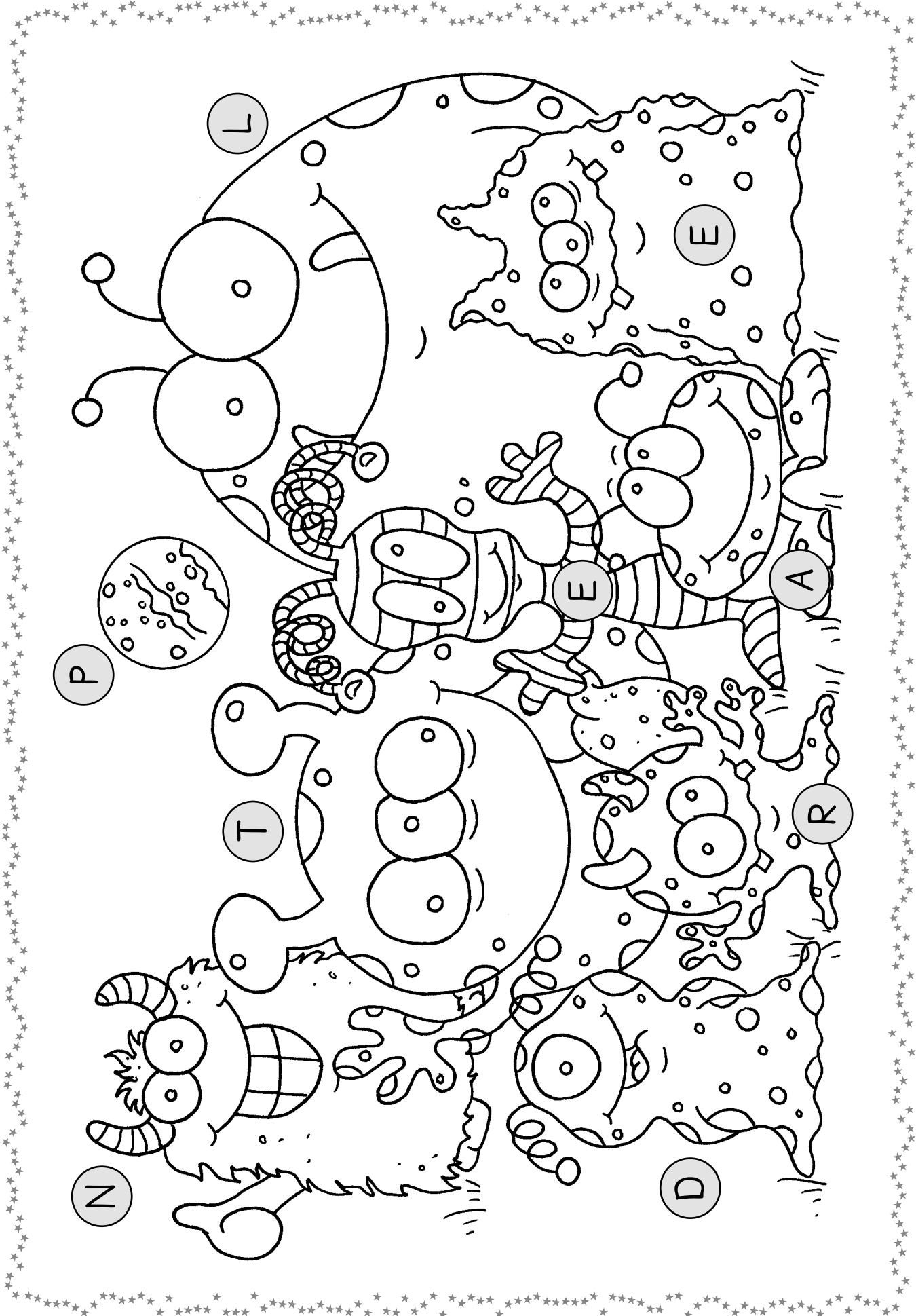


## Anleitung zum Lösen der Hörspur

1. Höre dir den ersten Textabschnitt an.
2. Schaue dir das Wimmelbild an.
3. Suche nach dem passenden Bild zum Textabschnitt.
4. Merke dir den Buchstaben, der neben dem Bild steht.
5. Schreibe den Buchstaben auf die Lösungskarte.
6. Höre den nächsten Textabschnitt.
7. Schaue dir wieder das Wimmelbild an.
8. Suche wieder nach dem passenden Bild und Buchstaben.
9. Schreibe den Buchstaben auf die Lösungskarte.
10. Mache so weiter, bis du alle Textabschnitte gehört und alle Buchstaben in die Lösungskarte eingetragen hast.
11. Welches Lösungswort ergibt sich?



Hörspur – Familie Marsmonster





## Hörspur – Familie Marsmonster



Das ist die Familie Marsmonster. Sie kommt vom Mars.  
Melfo Marsmonster ist der Größte in der Familie.  
Minni ist das kleinste Monster mit zwei Beinen.  
Meck Marsmonster hat ganz viel Fell und zwei Hörner.  
Sein Bruder Mock hat ganz viele Streifen.  
Mursel Marsmonster streckt die Zunge heraus.  
Und Morti Marsmonster hat drei Augen.  
Das kleine Marsmonster Murks hat zwei Hörner.  
Merkuri hat ein Auge und zwei Antennen auf dem Kopf.

## Hörspur – Familie Marsmonster



Das ist die lustige Familie Marsmonster. Sie kommt vom weit entfernten Mars. Der Mars ist ein Planet.

Melfo Marsmonster ist das größte Monster in der Familie. Er ist aber auch das liebste Monster.

Minni ist das kleinste Monster mit zwei Beinen. Es kann damit besonders schnell laufen.

Meck Marsmonster hat ganz viel Fell und zwei gestreifte Hörner. Er ist besonders lustig.

Sein Bruder Mock hat sehr viele Streifen am ganzen Körper. Seine Antennen kringeln sich auf seinem Kopf.

Mursel Marsmonster streckt häufig die Zunge heraus. Sie isst besonders gerne und lacht viel.

Und Morti Marsmonster hat drei Augen. Mit ihnen kann er in drei verschiedene Richtungen gucken.

Das ganz kleine Marsmonster Murks hat zwei Hörner. Ein Horn hat viele Punkte. Murks hat drei Arme.

Merkuri hat ein Auge und zwei Antennen auf dem Kopf. Er ist das schlaueste Monster in der Familie.

---

## Lösungskarte: Die Familie Marsmonster reist zum ...

							<b>E</b>	<b>N</b>						<b>E</b>	.
--	--	--	--	--	--	--	----------	----------	--	--	--	--	--	----------	---

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Hörspurgeschichten: Die Monster sind los!*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

