

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Hörspurgeschichten: Auf Burg Drachenfels

Das komplette Material finden Sie hier:

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



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Anleitung zum Lösen der Hörspur	7
Hörspur – Auf Burg Drachenfels	8
Hörübung – Auf Burg Drachenfels	12
Schreibanlass – Königin Kunigundes Geburtstagsfest	15
Hörspur – Im Zauberwald	16
Hörübung – Im Zauberwald	20
Hörspur – Auf Schatzsuche	23
Hörübung – Auf Schatzsuche	27
Schreib- und Malanlass – Auf Schatzsuche	30
Hörspur – Die Nacht der dreizehn Gespenster	31
Hörübung – Die Nacht der dreizehn Gespenster	35
Hörübung – Lustige Gespenster	38
Hörspur – Der magische Zaubertrank	39
Hörübung – Der magische Zaubertrank	43
Schreibanlass – Mein magischer Zaubertrank	46
Hörspur – Der große Drachenzauber	47
Hörübung – Der große Drachenzauber	51
Domino – Rund um Burg Drachenfels	57
Schreibanlässe – Prinzessin Loretta's Abenteuer	58
Schreibanlass – Meine eigenen Ideen	59
Schnipseljagd – Wer findet den Drachenschatz?	60
Urkunde	64



Die Lösungen und die Hörtexte sind im MP3-Format verfügbar.

Vorwort

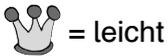
„Wenn du sprichst, wiederholst du nur das, was du sowieso schon weißt.
Wenn du aber zuhörst, kannst du unter Umständen etwas Neues lernen.“

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. Richtig zuhören ist immer auch soziales Handeln.

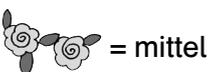
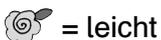
Hörspurgeschichten sind eine besonders motivierende Möglichkeit, Kinder zum genauen Zuhören zu animieren sowie das verstehende Zuhören auf spielerische Weise zu trainieren und zu fördern. Hörspurgeschichten funktionieren wie „Lesespurgeschichten“ und sind eine Art „Schnitzeljagd“ im Klassenraum. Sie 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. Beim Hören der Textabschnitte schauen sich die Kinder 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. Mit dem Zuhören und Verfolgen des Wimmelbildes verfahren die Kinder so lange, 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 mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:



Die leichtere Version der Hörspurgeschichten zeichnet sich durch 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 (Fragen zum Text, Multiple-Choice-Übungen, Richtig-falsch-Antworten, Suchsel, Lückentexte etc.) 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

Zu einigen Hörtexten gibt es noch zusätzliche spielerische Arbeitsblätter, die z. B. zur Vertiefung und Festigung des Wortschatzes, als „Lückenfüller“ für besonders schnelle „Arbeiter und Arbeiterinnen“ 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 deutlich besser und vor allem viel motivierender, da sie nicht so lange still sitzen müssen bzw. 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 wasserlöslichen Stiften beschriftet und so mehrfach genutzt werden. Eine anschließende Selbstkontrolle ist durch die Lösungen im 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 auch „Zuhörstationen“ mit MP3-Playern möglich, an denen die Kinder in Gruppen, mit Partnerkindern oder alleine arbeiten können. Die Hörtexte können über verschiedene Programme abgespielt werden, z. B. Windows Media Player®, VLC Media Player® oder iTunes®.

Spielerklärung „Schnipseljagd – Wer findet den Drachenschatz?“

Benötigtes Material: kopierte QR-Codes, Tablets oder Smartphones, QR-Code-Reader, Internetzugang, ein Drachenschatz

Es bietet sich an, für die Kinder eine „Schnipseljagd“ in der Schule durchzuführen und eine „Hörspur“ mit kleinen Rätseln durch das Schulgebäude zu legen. Dafür werden die QR-Codes ausgedruckt, an der gestrichelten Linie auseinandergeschnitten und an der durchgezogenen Linie zusammengefaltet, sodass der 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). Der Hörtext 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 ihn ab. Die Hörtexte werden dann automatisch online abgespielt. Hierfür wird natürlich ein Internetzugang und ein entsprechender 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 einen Drachenschatz.

Vorwort

Besonders schön ist es, wenn die Kinder am Ende eine tatsächliche „Schatztruhe“ finden. Sie kann z. B. aus einem beklebten Schuhkarton gebastelt sein. In dem „Schatz“ können sich z. B. kleine essbare „Goldmünzen“, Bonbons in goldenem Papier, ein neues Spielzeug für die Klasse, ein Gutschein für einen schönen gemeinsamen Ausflug (zur nächsten Eisdielen, zum Park, Spielplatz o. Ä.) oder ein spannendes neues Spiel befinden.

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 mit den Kindern thematisiert werden, worauf es beim Hörverstehen ankommt (konzentriertes Zuhören, Zuhörhaltung einnehmen, Störgeräusche ausblenden, auf das Wesentliche konzentrieren, Informationen auswählen und filtern, Informationen speichern etc.).

- **Geräusche identifizieren:** Mit verschiedenen Gegenständen Geräusche machen (z. B. Papier zusammenknüllen, Tafel rauf- und runterschieben, Fenster öffnen). Die Kinder lauschen bei 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 längere Wortreihe merken.
- **Malgeschichten** (kann 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 Anweisungen einen Parcours bewältigen (z. B. „Gehe links um den Stuhl herum. Steige über die Bank ...“).
- **Suchspiel** (Variation vom Roboterspiel): 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 z. B. „Ritter“/„Burgen“/„Drachen“) genannt. Sie müssen sich so viele Begriffe wie möglich merken und diese wiederholen.
- **Ist doch logisch!:** Variation vom Merkspiel. 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 immer so weiter, bis du alle Textabschnitte gehört und alle Buchstaben in die Lösungskarte eingetragen hast.
11. Welches Lösungswort ergibt sich?



Hörspur – Auf Burg Drachenfels



Es war einmal ein Königreich. Dort stand eine riesige Burg.
Die Burg hieß Burg Drachenfels. In der Burg lebte eine Königsfamilie.



Seit einiger Zeit machte ein wütender Drache der Königsfamilie Angst.
Der Drache flog immer wieder um die Burg herum. Und er spuckte Feuer.

König Kunibert war wütend. Der Drache war nicht zu beruhigen. „Wer kann uns vor dem wütenden Drachen retten?“, fragte er sich.

Auch Königin Kunigunde schimpfte: „Bald ist mein Geburtstag. Die Gäste werden sich über den wütenden Drachen wundern“. Sie seufzte und schaute in den Spiegel.

Das Gespenst Kasimir wollte den wütenden Drachen verscheuchen. Kasimir versteckte sich hinter der Burg. Als der Drache angeflogen kam, schoss der riesige Kasimir hervor und stieß einen Schrei aus. Doch der Drache flog einfach weiter um die Burg herum. Kasimir schwebte traurig davon.

Inzwischen hatte Ritter Adalbert von dem Drachen gehört. Er ritt heran, um ihn zu besiegen. Adalbert zog sein Schwert und stürzte sich auf den wütenden Drachen, doch er schlug immer daneben. Er schielte einfach zu sehr. Der Drache flatterte weiter herum.

Hexe Hedwig hatte alles gesehen. Ritter Adalbert tat ihr leid. „Komm her! Ich zaubere dir deine Augen wieder gerade“, sagte sie zu ihm. Und: „Simsalabim!“, schielte er nicht mehr. Doch nun sah er, wie groß der Drache war. Adalbert bekam Angst, sprang auf sein Pferd und ritt schnell davon.

Da verlor Prinzessin Loretta die Geduld. Bald war das Geburtstagsfest der Königin und der Drache flog immer noch um die Burg. Prinzessin Loretta band ihr Haar zusammen und lief in den Garten. Vielleicht konnten ihr die Tiere dort helfen.

Zuerst lief Loretta zur Eule: „Eule, wie können wir den Drachen vertreiben?“ Doch die Eule murmelte nur müde: „Ich weiß es nicht. Lass mich schlafen, Prinzessin Loretta. Heute habe ich keinen Rat für dich.“ Prinzessin Loretta lief weiter.

Dann traf sie Schaf Wolke: „Wolke, weißt du, wie wir den Drachen verscheuchen können?“ Doch Wolke meinte: „Mäh, ich weiß es nicht. Lass mich in Ruhe mein Gras fressen. Ich kann dir nicht helfen.“ Prinzessin Loretta stapfte wütend weiter.

Da begegnete der Prinzessin ein Kaninchen. Es sagte: „Prinzessin Loretta, ich weiß, dass du den Drachen vertreiben möchtest. Gib mir eine Möhre. Dann sage ich dir, was du tun musst.“ Das Kaninchen bekam eine Möhre. „Der Drache sucht sein Ei. Du musst es finden! Dann wird er wegfliegen.“

Schnell hatte die Prinzessin das Ei gefunden. Sie zeigte dem Drachen das Versteck. Er nahm das Ei glücklich in seine Arme und sagte: „Danke, Prinzessin Loretta. Du hast mein Ei gefunden. Dafür verrate ich dir ein Geheimnis.“ Und er flüsterte ihr etwas ins Ohr. Dann flog er davon. Endlich konnte der Geburtstag der Königin gefeiert werden. Es war ein tolles Fest. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann feiern sie noch heute.

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Hörspurgeschichten: Auf Burg Drachenfels

Das komplette Material finden Sie hier:

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

