

Hier kommt ein
Hörbogen!



Ein **Hörbogen** informiert über den Inhalt eines Hörbuchs und steckt voller Ideen für die kreative Medienarbeit.

Der Krieg der Knöpfe

Louis Pergaud



Der Krieg der Knöpfe Louis Pergaud

headroom-Verlag

14,99 Euro

ISBN 978-3-9348-8767-1

Das Hörspiel „Der Krieg der Knöpfe“ basiert auf dem gleichnamigen Jugendbuch-Klassiker von Louis Pergaud, der bereits im Jahr 1912 erschien und seither mehrfach verfilmt wurde. Die Geschichte spielt sich zwischen zwei französischen Dörfern ab. Dort herrscht schon seit Jahren eine gegenseitige Feindschaft, die vor allem von den Jugendlichen in Form von handfesten Kämpfen ausgetragen wird. Unter der Leitung ihrer beiden Anführer liefern sich die Jugendlichen der jeweiligen Dörfer immer wieder Schlägereien, bei denen der Gewinner seinem Gegner Knöpfe, Schnürsenkel und andere Teile der Kleidung abnimmt. Diese Form der Erniedrigung heimst dem Widersacher vor allem zu Hause großen Ärger ein...

Alter: ab 9 Jahren

Hörbogen von Steffen Griesinger / Irina Kunz

Mehr Tipps und Hinweise
finden Sie auf
www.ohrenspitzer.de



Der Krieg der Knöpfe

Louis Pergaud

Zeit: ca. 3 bis 4 Schulstunden, je nach Intensität

Themen: Feindschaft, Cliques, Freundschaft, Zusammenhalt, Mut

Anmerkungen zur CD

Bei dem Hörbuch handelt es sich um eine inszenierte Lesung. Durch die lebhaft erzählte Weise von Stefan Kaminski, Jens Wawreczek und Laura Maire bleibt das Hörbuch für die Hörer*innen sehr spannend. Hinzu kommt eine gelungene Orchesteruntermalung, mit einer eigenen Partitur, die alle Geräusche und Atmosphären ersetzt.

Empfehlung

Das Hörspiel eignet sich sehr gut, um die Bedeutung von Musik in Medienproduktionen darzustellen und in die klassische Musik einzuführen. Trotz der teils drastischen Ausdrucksweise ist das Hörbuch bereits für Hörer*innen ab der 4. Klasse zu empfehlen.

Der Krieg der Knöpfe

Louis Pergaud



Methodensammlung

Übersicht

Auf den folgenden Seiten sind die hier genannten Methoden genau beschrieben.

Track	Titel	Länge	Methode	benötigte Zeit
			Blinde Zahlenreihe	ca. 15 Min.
1	Das friedliche Landleben	06:04	Malen, was man hört	ca. 30 Min.
2	General Lebrac	02:07		ca. 15 Min.
3	Die Fronten	02:56		
4	Der nächtliche Vorstoß	03:44		
5	Der Aufmarsch	01:48		
6	Die Beschimpfungen	02:45		
7	Der Kampf	03:32		
8	Die Knöpfe	02:59		
9	Die angstvolle Heimkehr	02:16		
			Instrumente des Orchesters	ca. 20 Min.
10	Marie, die Trösterin	03:14		
11	Der Nacktkampf	02:24		
12	Attacke!	02:31		
			Arten von Gewalt	ca. 20 Min.
13	Der Bau der Hütte			
14	Der Traktor	03:47		
15	Der Endkampf	01:33		

Der Krieg der Knöpfe

Louis Pergaud



16	Maries Standpauke	02:05		
17	Versöhnungsmusik	03:31		
			Krieg der Knöpfe – Spiel	ca. 45 Min.
			Wer wird Superhörer*in?	ca. 15 Min.

Es gibt viele
Möglichkeiten, ein Hörbuch
kreativ zu reflektieren.



Der Krieg der Knöpfe

Louis Pergaud

Spielidee für den Einstieg

Blinde Zahlenreihe

Dauer: ca. 15 Min.

Kein Material notwendig

So geht's:

1. Die Schüler*innen setzen sich in einen Kreis und schließen anschließend die Augen. Die Augen müssen während des Spiels geschlossen bleiben.
2. Die Aufgabe besteht darin, dass ein Kind zu zählen beginnt, indem es laut „Eins“ sagt. Die anderen müssen nun die Zahlenreihe fortsetzen, allerdings dürfen nicht mehrere Personen gleichzeitig eine Zahl rufen. Falls das doch passiert, muss wieder bei „Eins“ begonnen werden. Das heißt, man muss genau zuhören und den richtigen Moment abpassen, wann man selbst am besten eine Zahl ruft.
3. Das Ende des Spiels kann bei einer bestimmten Zahl (zum Beispiel: 15) festgelegt werden oder sobald jedes Kind der Gruppe ein- oder zweimal eine Zahl gerufen hat.

Mehr Tipps und Hinweise
finden Sie auf
www.ohrenspitzer.de



Der Krieg der Knöpfe

Louis Pergaud

Methoden zur inszenierten Lesung

Malen, was man hört

Dauer: ca. 30 Min.

Material: Papier und Stifte zum Schreiben und Malen, CD, Abspielgerät

So geht's:

1. Die Geschichte wird gemeinsam von Anfang an gehört. Am besten schließen die Schüler*innen dabei die Augen.
2. Nach ca. 2:50 Minuten wird es gestoppt. Danach sollen die Kinder etwas zum Schreiben nehmen und die Geschichte ein weiteres Mal bis zu Minute 2:50 anhören. Beim Hören schreiben sich die Schüler*innen alles Wichtige auf und malen anschließend ein Bild der gesamten Szenerie.
3. In einem weiteren Schritt können die Schüler*innen beim Malen versuchen, die Stimmung in Farben umzusetzen. Dabei ist weniger wichtig, dass alle Farben der Natur entsprechen, zum Beispiel gelb für die Stoppelfelder. Stattdessen soll zum Beispiel versucht werden, hohe Töne durch helle Farben und tiefe Töne durch dunkle Farben darzustellen. Dazu eignen sich Wasserfarben am besten.
4. Am Ende können alle Bilder an eine Wäscheleine gehängt und eine „Ausstellung“ gemacht werden.

Der Krieg der Knöpfe

Louis Pergaud



Instrumente des Orchesters – Rätsel

Dauer: ca. 20 Min.

Material: Arbeitsblatt „Instrumente des Orchesters“, Buntstifte

So geht's:

1. Jedes Kind erhält eine Kopie des Rätsels „Instrumente des Orchesters“.
2. Die Schüler*innen bekommen Zeit, um alle Instrumente in dem Buchstabengitter zu finden und farblich zu markieren. Zusätzlich darf jedes Kind ein Instrument seiner Wahl in das dafür vorgesehene Feld einzeichnen.
3. Anschließend werden alle gefundenen Instrumente miteinander verglichen und gemeinsam die Zugehörigkeit der Instrumente zu den verschiedenen Instrumentengruppen des Orchesters erarbeitet: Streicher, Holzbläser, Blechbläser, Zupfinstrumente, Schlaginstrumente, Tasteninstrumente.

Parallel zum Hörbuch
kann auch das gleichnamige
Buch erarbeitet werden.



Der Krieg der Knöpfe

Louis Pergaud

Arten von Gewalt

Dauer: ca. 30 Min.

Material: Karteikarten, Stifte

So geht's:

1. Nachdem die Geschichte bis zu Titel 12 „Attacke!“ gehört wurde, kann die Gruppe das Thema Gewalt einmal näher beleuchten. Dafür bekommt jedes Kind ein oder zwei Karteikarten, worauf es ein Verb zu einer Form von Gewalt notiert. Dabei können sich die Schüler*innen an dem Inhalt der Geschichte orientieren, oder sie finden eigene Tätigkeiten.
2. Anschließend darf jedes seinen Begriff vorlesen, und alle Kärtchen werden an der Tafel oder einer Pinnwand gesammelt; gleiche oder ähnliche Karten können übereinander gehängt werden.
3. Falls nur wenige unterschiedliche Verben gefunden wurden, kann der Durchgang wiederholt werden, dann dürfen die Schüler*innen nur noch nicht erwähnte Begriffe aufschreiben.
4. Sobald genügend Begriffe gesammelt wurden, versucht die Gruppe gemeinsam Überbegriffe für die Arten von Gewalt zu finden. Ziel ist es, die unterschiedlichen Kategorien von Gewalt ausfindig zu machen: verbale, körperliche und psychische Gewalt und Vandalismus (Gewalt gegen Gegenstände). All diese Gewaltarten lassen sich auch in den Handlungen der Jugendlichen im Hörbuch wiederfinden, sodass diese von den Schüler*innen nach dieser Methode besser zugeordnet und möglicherweise kritisch bewertet werden können.

„Hören in Etappen“
kann z.B. als Ritual im
Morgenkreis aufgenommen
werden.



Der Krieg der Knöpfe

Louis Pergaud

Methoden für den Ausstieg

Der Krieg der Knöpfe (Gelände- bzw. Mannschaftsspiel)

Dauer: ca. 45 Min.

Material: Wollfaden in 2 Farben (nicht zu kräftig, damit man ihn leicht zerreißen kann), 100 Ein-Cent-Münzen, 100 Knöpfe, für jedes Kind einen Würfel (alternativ kann auch eine Smartphone-App verwendet werden), Absperrband oder Seile, um 3 Felder (3 x 3 Meter) abzustecken

So geht's:

1. Im Vorfeld muss ein geeignetes Gelände gesucht werden (zum Beispiel der Sportplatz oder der Pausenhof). Wenn das Spiel außerhalb stattfinden soll, z. B. in einem Wald oder auf einem Feld, muss dieses Gelände im Vorhinein genau erkundet werden, um Gefahrenquellen auszuschließen! Die Gruppe wird in zwei Teams geteilt. Anschließend bestimmen die Kinder jeweils zwei „Anführer*innen“ und eine*n „Sanitäter*in“ (je nach Gruppe kann bzw. muss dies per Los entschieden werden. Die Sanitäter können auch von einer Aufsichtsperson übernommen werden).
2. Jede Gruppe sucht sich einen Ort für ihr „Hauptquartier“ und markiert dort ein Feld von ca. 3 x 3 Metern. Die Spielleitung steckt in der Mitte des Spielfelds das Feld (3 x 3 m) für den „Krämerladen“ ab. Die Ein-Cent-Münzen werden unter den beiden Teams aufgeteilt. Jedes Kind bekommt ein Stück Wollfaden („Lebensfaden“), das es sich um den Arm binden soll (achten Sie darauf, dass die Bänder nicht zu fest geschnürt werden).
3. Anschließend bekommen die „Sanitäter“ die restliche Wolle. Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell die Knöpfe vom „Krämerladen“ in das „Hauptquartier“ zu schaffen. Wenn keine Knöpfe mehr im Krämerladen sind, endet das Spiel.

Der Krieg der Knöpfe

Louis Pergaud



4. Um die Knöpfe im „Krämerladen“ von der Spielleitung zu kaufen, lassen sich die Kinder im Hauptquartier eine Münze geben (pro Kind immer nur eine Münze!) und laufen damit so schnell wie möglich zum Krämerladen, tauschen dort die Münze gegen einen Knopf und laufen dann zurück. Wenn sich Kinder aus unterschiedlichen Teams treffen, dann können sie sich gegenseitig herausfordern, indem sie würfeln. Eine Herausforderung muss von beiden Seiten angenommen werden und kann auch abgelehnt werden. Beim Würfeln muss jedes Kind mit seinem Würfel würfeln. Es gewinnt das Kind mit der höheren Augenzahl, bei gleicher Augenzahl muss nochmals gewürfelt werden. Wer verliert, der muss seinen Wollfaden abreißen und ihn gemeinsam mit seiner Münze oder dem Knopf dem anderen Kind aushändigen. Durch den Wollfaden wird verhindert, dass die Kinder schummeln und behaupten, sie hätten nichts dabei.
5. Wer seinen Wollfaden verloren hat, muss zurück zum Hauptquartier um sich von den Sanitäter*innen einen neuen Faden und ggf. eine neue Münze geben zu lassen. Die „Anführer*innen“ versuchen nicht selbst Knöpfe vom Krämerladen zum Hauptquartier zu schaffen, sondern gehen auf die Jagd nach den Knöpfen und Münzen anderer. Wenn sie ein Kind „fangen“ (mit der Hand abschlagen), muss sich dieses der Herausforderung stellen und gegen den/die Anführer*in würfeln. Sicher sind die Kinder nur im Krämerladen und im eigenen Hauptquartier, in das der/die Anführer*in der anderen Mannschaft nicht hinein darf.
6. Verliert ein*e Anführer*in den Würfelnkampf, dann muss auch er/sie das Bändchen abgeben und zum eigenen Sanitäter. Münzen und Knöpfe müssen die Anführer*innen nicht abgeben.

Der Krieg der Knöpfe

Louis Pergaud



Wer wird Superhörer*in?

Dauer: ca. 10 Min.

Material: Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“, Stift, CD, Abspielgerät

So geht's:

1. Die Lehrkraft verteilt, nachdem das Hörbuch angehört wurde, das Arbeitsblatt an die Schüler*innen mit der Aufgabe aus, das darauf abgebildete Quiz zu lösen. Können sie alle Fragen beantworten?
2. Die Ergebnisse werden anschließend in der Klasse besprochen.

Der Krieg der Knöpfe

Louis Pergaud

Instrumente des Orchesters

Finde die folgenden Instrumente im Buchstabengitter und zeichne rechts in den Kasten ein Instrument deiner Wahl:

Violine Flügel Klarinette
Querflöte Tuba Fagott
Trompete Posaune Horn
Trommel Harfe Cello

K	M	H	I	B	O	G	R	A	T	V	B	T	G	K	U	F	G	N	K
D	X	C	A	R	N	U	C	Ö	S	A	M	R	F	N	D	I	P	U	O
Ö	P	O	S	A	U	N	E	X	N	N	N	I	T	Ö	L	T	I	L	Z
P	E	U	X	F	J	J	R	Z	R	R	U	V	U	M	H	R	E	Ö	Q
A	T	B	U	S	U	L	S	Y	A	P	L	F	I	S	X	O	U	G	U
F	W	T	V	K	Y	V	J	Q	U	B	E	L	O	A	F	M	F	D	O
H	O	U	P	Z	O	N	F	A	G	O	T	Ü	M	H	K	M	Ö	V	F
A	U	B	O	M	S	Q	T	P	D	U	E	G	L	I	H	E	F	T	I
D	N	A	L	I	Q	J	G	I	V	E	A	E	V	I	O	L	I	N	E
U	K	T	W	V	U	V	Z	O	S	I	H	L	X	D	W	N	K	E	O
H	Q	X	G	W	E	T	G	A	K	U	T	D	B	N	E	N	T	J	N
T	J	T	C	K	R	D	P	H	B	G	I	Y	K	M	S	E	P	U	Ü
T	I	O	E	G	F	N	L	O	H	P	T	Ü	H	I	L	T	Y	B	R
B	H	P	L	O	L	T	K	R	G	S	D	J	C	B	E	R	T	A	V
M	S	D	L	X	Ö	R	R	N	A	W	H	S	Q	E	R	O	S	L	C
L	S	T	O	V	T	I	S	N	W	I	E	A	L	D	J	M	L	M	N
L	A	Q	U	L	E	H	T	V	E	X	I	E	Y	K	Z	P	U	S	E
K	L	A	R	I	N	E	T	T	E	F	D	H	A	R	F	E	K	T	A
U	G	R	D	E	S	Y	N	S	G	E	Ö	M	H	S	T	T	Z	I	G
F	R	E	H	L	J	A	F	Ö	R	W	L	U	A	W	M	E	I	Ö	R

Der Krieg der Knöpfe

Louis Pergaud

Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“

Erinnerst du dich noch an den Inhalt aus dem Hörbuch „Der Krieg der Knöpfe“? Teste es einfach aus. Im Folgenden siehst du 5 Fragen mit jeweils 3 Antwortmöglichkeiten. Eine davon ist richtig. Weißt du welche?

1. Wie heißt das erzählende Mädchen?

- a) Marie
- b) Maja
- c) Mona

2. Wie heißen die beiden Dörfer, um die sich die Geschichte dreht? Velrans und ...

- a) Facileverne
- b) Courteverne
- c) Longeverne

3. Welches Gebäude in Velrans beschmierte Lebrac mit einer Beschimpfung?

- a) Kirche
- b) Schule
- c) Rathaus

4. Zu welcher Jahreszeit spielt das Hörspiel?

- a) Winter
- b) Frühling
- c) Herbst

5. Welches Werkzeug nimmt sich Lebrac von seinem Vater für den Bau der Hütte?

- a) Säge
- b) Hammer
- c) Hackebeil

Lösungen beim Kopieren bitte abdecken: 1a, 2c, 3a, 4c, 5c

