

Hier kommt ein
Hörbogen!



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

Lotto macht, was sie will

Annika Reich



Lotto macht, was sie will
Annika Reich

HörCompany
9,98 Euro
ISBN 978-3-9457-0935-1

Bei Lotto ist das Wort „Langeweile“ ein Fremdwort, denn aus jeder Alltags-tätigkeit macht sie ein richtiges Abenteuer: Mit ihren Augen denkt sie sich an eine Borste der Zahnbürste und baut ein Borsten-Katapult ins Waschbecken, aus ihrem Schreibtisch wird ein Gebirge, der Mülleimer zum Geheimver-steck eines Minihirschen, aus CDs werden Ufos und bei Brokkoli denkt sie lieber an Raketen. Und wenn sie Dinge gar nicht mag, hat sie immer noch die Super-Schlimm-Methode, ihre Träume und auch ihre tolle Oma.

Alter: ab 9 Jahren

Hörbogen von Jennifer Madelmond

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



Lotto macht, was sie will

Annika Reich

Zeit: je nach Intensität ca. 1 Schulstunde

Themen: Fantasie, Alltag, Langeweile, Hygiene, Geräusche

Anmerkungen zur CD

Eine wunderbar vergnügliche Geschichte über ein ganz besonderes Mädchen, das aus jeder noch so langweiligen Alltagssituation ein spannendes Abenteuer machen kann. Ob Zähneputzen oder Müll wegbringen, Strumpfhosen anziehen oder Brokkoli essen – mit Lotto ist das Leben ein riesengroßer Spaß. Zauberhaft und mit viel Witz gelesen werden die kleinen Alltagserlebnisse von Schauspielerin, Sängerin, Sprecherin und Autorin Ilona Schulz, deren Stimme auch aus den Hörbüchern vom Grüffelo bekannt ist. Die Autorin, Annika Reich, lebt in München, ist Gastdozentin an der Kunstakademie und hat mit „Lotto macht, was sie will!“ ihr Kinderbuchdebüt veröffentlicht.

Empfehlung

Lotto ist ein Mädchen, das eine ganze Menge an Fantasie mitbringt. Und nicht nur das, denn mit der Fantasie kommt auch jede Menge Spaß daher, die Lottos Alltag sehr abwechslungsreich macht. Wenn der Kinderalltag also mal eher eintönig bzw. fantasielos sein sollte, helfen die vielen Kurzgeschichten rund um Lotto der Kreativität und Fantasie ein wenig auf die Sprünge! In diesem Hörbogen, der für Schüler*innen der 3. und 4. Klassen konzipiert ist, finden Sie zahlreiche Methoden, um im Alltäglichen kleine und große Besonderheiten zu finden. Sei es für's Ohr oder für die Augen – Spaß macht es auf jeden Fall und bringt Schwung in den Unterricht.

Lotto macht, was sie will

Annika Reich



Track 1: Methoden zur Geschichte „Zähne putzen“

Einstiegsgespräch: Zähne putzen

Dauer: ca. 10-15 Min.

Material: CD „Lotto macht, was sie will“, Track 1, Abspielgerät

So geht's:

Hören Sie sich gemeinsam die Geschichte von Lotto und dem Zähneputzen an. Folgende Fragen können im Anschluss einen Einstieg in ein kurzes Gespräch bilden:

- Warum müssen wir Menschen eigentlich die Zähne putzen und Tiere nicht?
- Was passiert, wenn man keine Zähne putzt?
- Wie findet ihr das Zähneputzen? Was denkt ihr dabei?
- Welche Ideen habt ihr, um das Zähneputzen spannender oder interessanter zu gestalten? (z.B. Eine Melodie dabei laufen lassen und putzen bis zum Schluss, eine Stoppuhr laufen lassen, um einen Wettbewerb gegen die Zeit zu gewinnen...)
- Wie geht Lotto mit dem Zähneputzen um?
- Wieso hat sie sich dazu entschieden, die Zähne zu putzen? Welches Erlebnis hatte sie?
- Was muss man noch beachten, wenn man möchte, dass der Körper sauber ist?
- Warum ist Hygiene wichtig?

Lotto macht, was sie will

Annika Reich



Track 2 & 3: Methoden zur Geschichte „Haare waschen“

Das mag ich überhaupt nicht!

Dauer: ca. 5-10 Min.

Kein Material notwendig

So geht's:

Bevor Sie sich gemeinsam mit der Geschichte „Haare waschen“ befassen, können zum Einstieg folgende Fragen gestellt werden und ein Gespräch in Gang bringen:

- Was mögt ihr überhaupt nicht?
- Warum mögt ihr das nicht?
- Was mögt ihr dafür besonders gerne?
- Was denkt ihr über das Haarewaschen? Macht ihr das gerne?

Es gibt viele
Möglichkeiten, ein Hörbuch
kreativ zu reflektieren.



Lotto macht, was sie will

Annika Reich

Das mag Lotto überhaupt nicht!

Dauer: ca. 10-15 Min.

Material: CD, Track 2 bis Minute 1:12, Abspielgerät

So geht's:

Hören Sie sich gemeinsam die Geschichte von Lotto und dem Haarewaschen an. Folgende Fragen können im Anschluss einen Einstieg in ein kurzes Gespräch bilden:

- Was mag Lotto alles nicht?
- Warum mag sie das nicht?

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



Lotto macht, was sie will

Annika Reich

Ein Milchbad wie Kleopatra

Dauer: ca. 45 Min.

Material: CD, Track 3, Arbeitsblatt „Kleopatra“, Stifte, Internetzugang oder alternativ Buchmaterial zum Recherchieren (Thema: Kleopatra)

So geht's:

1. Hören Sie sich gemeinsam den zweiten Teil vom Haarewaschen an und fragen Sie anschließend die Kinder, warum Lotto in der Geschichte von Kleopatra gesprochen hat. Wer war Kleopatra? Warum nimmt Lotto genau sie als Beispiel?
2. Kleopatra war eine sehr berühmte Persönlichkeit, über die es sich lohnt, mehr zu erfahren. Entsprechend finden Sie im Anhang dieses Hörbogens ein Arbeitsblatt zu ihrer Person, das die Kinder bearbeiten können. Hierfür eignen sich in besonderer Weise Kindersuchmaschinen im Internet. Sollten keine Computer in der Schule zur Verfügung stehen, können Sie alternativ auch Artikel aus dem Internet ausdrucken und bereitstellen, ebenso wie Bücher anbieten, die sich mit Kleopatra auseinandersetzen. Können die Schüler*innen die richtigen Antworten herausfinden?

Lotto macht, was sie will

Annika Reich



Wenn ich König*in wäre...

Dauer: ca. 25 Min.

Material: Arbeitsblatt „Wenn ich König*in wäre...“, Stift

So geht's:

1. Sicherlich hat sich jeder schon einmal gewünscht, König*in zu sein, in einem tollen Schloss zu wohnen und alles zu haben, was das Herz begehrt. Schwieriger wird es aber, wenn man nur drei Wünsche frei hat, die man als König*in erfüllt bekommen kann. Welche Wünsche wären das?
2. Teilen Sie den Schüler*innen das Arbeitsblatt „Wenn ich König*in wäre...“ aus und geben Sie ihnen einige Minuten Zeit zum Nachdenken.
3. Hat jedes Kind drei Wünsche formuliert, werden diese in der Klasse vorgestellt. Wie finden die Kinder die Wünsche der anderen? Würden sie ihre Wünsche nachträglich ändern? Welcher der drei Wünsche ist ihnen am wichtigsten?

Für diese Übung kann auch ein leiseres Geräusch genutzt werden, z.B. ein mit Sand gefüllter Luftballon.



Lotto macht, was sie will

Annika Reich

Geräusche-König*innen

Dauer: ca. 10 Min.

Material: Schlüsselbund, Sitzkissen/alternativ Stühle, Platz

So geht's:

1. Die Schüler*innen bilden mit den Sitzkissen (alternativ mit den Stühlen) einen Sitzkreis. Ein Kind wird zum/zur König*in ernannt und stellt sich mit einem Schlüsselbund in die Mitte. Es ist eine sehr freundliche, herrschende Person, darum geht sie mit ihrem Schlüsselbund los, schüttelt einem Kind die Hand und wünscht ihm einen „Guten Tag!“.
2. Der/die König*in geht zum nächsten Kind und wiederholt die Begrüßung, ebenso wie die Kinder, die bereits begrüßt wurden: Auch sie gehen zu anderen Schüler*innen, die noch am Platz sitzen und begrüßen sie.
3. Wenn der/die König*in merkt, dass alle Kinder unterwegs sind, lässt er/sie seinen Schlüsselbund fallen. Die Kinder müssen ganz genau aufpassen, denn Ziel ist es, so schnell wie möglich einen Platz zu finden. Das Kind, das am Ende in der Mitte übrig bleibt, wird der/die neue Geräusche-König*in.

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



Lotto macht, was sie will

Annika Reich

Track 4 & 5: Methoden zur Geschichte „Strumpfhosen“

Einstiegsgespräch

Dauer: ca. 5-10 Min.

Material: CD „Lotto macht, was sie will“, Track 4 und 5

So geht's:

Hören Sie sich gemeinsam mit den Schüler*innen die Geschichte von Lotto und dem Strumpfhosen-Dilemma an. Folgende Fragen können ein kleines Gespräch in Gang bringen:

- Wieso mag Lotto keine Strumpfhosen?
- Wieso hat Lotto schon lange nicht mehr ihre Schreibtischplatte gesehen?
- Wie räumt Lotto ihr Zimmer auf?
- Wie räumt ihr euer Zimmer auf? Sieht es auf eurem Schreibtisch genauso wild aus?
- Was hat Lotto auf ihrem Schreibtisch alles gesehen?
- Was ist eigentlich Lottos Super-Schlimm-Methode?
- Schafft es Lotto am Ende ihre Strumpfhosen anzuziehen?

Lotto macht, was sie will

Annika Reich



Geräusche-Orchester mit Alltagsgegenständen

Dauer: ca. 25 Min.

Material: Alltagsgegenstände (Schuhe, Hefte, Polyester, Alufolie, Stifte, ...), Schal/Schlafmaske

So geht's:

1. Setzen Sie sich gemeinsam mit den Kindern in einen Stuhlkreis und verteilen Sie die einzelnen Alltagsgegenstände in der Mitte. Wichtig ist es, dass sich die Kinder die einzelnen Gegenstände einen Moment lang gut anschauen und einprägen.
2. Verbinden Sie nun dem links benachbarten Kind die Augen (mithilfe des Schals oder der Schlafmaske) und wählen Sie einen der Alltagsgegenstände aus der Kreismitte aus.
3. Versuchen Sie, damit ein Geräusch zu erzeugen, das möglicherweise typisch für diesen Gegenstand ist. Ein Beispiel: Bewegen Sie den Schuh auf dem Fußboden hin und her. Die Klasse muss dabei ganz leise sein, damit keine zusätzlichen Geräusche entstehen und das Kind mit den verbundenen Augen nicht abgelenkt ist. Kann das Kind erraten, um welchen der Gegenstände es sich handelt?
4. Anschließend bekommt das nächste Kind die Augen verbunden und ein weiteres Geräusch wird erzeugt. Diese Übung geht weiter bis alle einmal versucht haben ein Geräusch zu erraten und eines zu erzeugen
5. **Variante:** Jedes Kind erhält einen der Alltagsgegenstände. Sie beginnen mit Ihrem Gegenstand einen festen Rhythmus anzuschlagen. Nach und nach setzen nun die anderen Kinder (jedes der Reihe nach) mit ihrem Instrument in den Rhythmus ein und versuchen daraus eine nett klingende Melodie zu erzeugen. Kann es funktionieren rein mit Alltagsgegenständen eine Melodie zu produzieren?

Alternativ können
Nahaufnahmen von dem
Gerümpel-Gebirge mit dem
Fotoapparat gemacht werden.



Lotto macht, was sie will

Annika Reich

Mein Gerümpel-Gebirge

Dauer: ca. 90 Min.

*Material: Alltagsgegenstände (Schuhe, Hefte, Polyester, Alufolie, Stifte, ...),
einen großen Tisch (z.B. zwei Schulbänke zusammengeschoben)*

So geht's:

1. Stellen Sie einen großen Tisch in die Mitte des Klassensaals und lassen Sie die Kinder alle möglichen mitgebrachten oder vorhandenen Alltagsgegenstände darauf verteilen. Stapeln Sie Bücher, verteilen Sie Stifte, legen Sie CDs auf die Bücherstapel, stellen Sie Schuhe dazwischen usw. Der Tisch darf und soll übertoll mit Dingen sein, um eine kleine Landschaft zu entwickeln, wie es auch bei Lotto der Fall war.
2. **Möglichkeit 1- Ausschnitt malen:** Lassen Sie nun immer gruppenweise die Kinder an den Tisch herantreten. Sie sollen dabei ganz nahe herangehen, den Kopf schräg halten und versuchen eine kleine Welt zu entdecken. Sicher ist, dass jedes Kind etwas anderes sieht, aber genau das ist der Reiz an der Sache. Zurück am Platz versuchen die Schüler*innen, das Gesehene auf Papier umzusetzen und ihre kleine Welt zu malen. Gerne können dabei noch Charaktere hinzugefügt werden, die diese sonderbare Welt bereisen. Der Tisch dient weiterhin als Vorlage und kann von den Kindern immer wieder besucht werden, um das eigene Bild zu verfeinern. Welche Welten entstehen durch das Tisch-Gerümpel und die wunderbare Fantasie der Kinder?
3. **Möglichkeit 2 - Eine Geschichte schreiben:** Das Tischgerümpel kann die Basis für eine abenteuerliche Geschichte bilden. Lassen Sie, wie auch bei dem Bild, die Kinder gruppenweise an den Tisch herantreten und die entwickelte Landschaft begutachten. Die Schüler*innen sollen dabei ganz nahe herangehen und sich in die Szene hineinversetzen. Was könnte zwischen den Gebirgen aus Büchern, alten Schuhen und CDs alles passieren? Welche Abenteuer müssen bestanden werden, welche Hürden überwunden? Zurück am Platz, wählen die

Nutzen Sie beispielsweise kleine Legofiguren, um das Gerümpel zu dekorieren.



Lotto macht, was sie will

Annika Reich

Schüler*innen ihre Charaktere, die durch die Geschichte führen und beschreiben in einem kleinen Aufsatz die gesehenen und vorgestellten Abenteuer. Abschließend können die einzelnen Erlebnisse in der Klasse vorgestellt werden.

4. Das Spannende an dieser Übung ist, dass man in einfachen Alltagsgegenständen etwas ganz Besonderes und Aufregendes entdecken kann. Lotto gelingt das mit allem, sei es Brokkoli oder Müll, der rausgebracht werden will. Es ist toll, in alltäglichen Dingen etwas Wunderbares zu entdecken und genau darum soll es gehen.

Lotto macht, was sie will

Annika Reich



Track 13: Methoden zur Geschichte „Langweilig“

Einstiegsgespräch

Dauer: ca. 5-10 Min.

Material: CD „Lotto macht, was sie will“, Track 13

So geht's:

Hören Sie sich gemeinsam die Geschichte von Lotto und der Langeweile an. Folgende Fragen können im Anschluss einen Einstieg in ein kurzes Gespräch bilden:

- Was ist für dich Langeweile?
- Wenn ihr Langeweile habt, was macht ihr dann dagegen?
- Wie entsteht eigentlich Langeweile?
- Wieso hat Lotto Langeweile?
- Wie findet ihr Langeweile?
- Was macht Lotto gegen ihre Langeweile?
- Welchen Tipp würdet ihr jemandem geben, der Langeweile hat?

Stille ist manchmal schwer auszuhalten. Wie gehen die Schüler*innen mit der Stille um?



Lotto macht, was sie will

Annika Reich

Stille, die zur Langeweile wird

Dauer: ca. 10 Min.

Material: Stoppuhr

So geht's:

1. Aufgabe der Kinder in dieser Übung ist es, eine Minute still zu sein und schließlich die Hand zu heben, wenn sie annehmen, dass die Minute um ist. Um die tatsächliche Zeit nennen zu können, stoppen Sie die Zeit mit einer Stoppuhr.
2. Nutzen Sie dieses Erlebnis und sprechen Sie im Anschluss darüber: Wie ist es den Kindern ergangen? Wie haben sie sich in dieser Minute gefühlt? War es anstrengend, ruhig zu sein? Anschließend erschweren Sie die Übung und machen zwei Minuten daraus. Wie fühlt sich das an? Kam ein Gefühl von Langeweile auf oder war die Übung spannend? Konnten die Kinder die Dauer von zwei Minuten richtig einschätzen?

Nehmen Sie ggf. die entstandenen Zungenbrecher mit einem Aufnahmegerät auf.



Lotto macht, was sie will

Annika Reich

Sätze mit „ä“

Dauer: ca. 20 Min.

Kein Material notwendig

So geht's:

1. Lotto langweilt sich so sehr, die Zeit scheint einfach nicht zu vergehen. Um schließlich der „Lääääääänge“ der Zeit Ausdruck zu verleihen, überlegt sich Lotto viele Worte mit „ä“, auch Worte, die man gar nicht mit „ä“ schreibt, aber so aussprechen kann. Fallen auch den Kindern Worte mit „ä“ ein bzw. Worte, die man so aussprechen kann?
2. Beginnen Sie eine Sammlung von Worten. Sicher ist, dass den Kindern schnell eine Vielzahl an Ideen kommen, wenn die ersten Begriffe erst mal gefallen sind. Mit diesen Begriffen können Sie kleine Zungenbrecher bilden oder sogar eine ganze Geschichte, die am Ende vorgelesen wird.

Lotto macht, was sie will

Annika Reich



Ausstieg: Wer wird Superhörer*in?

Dauer: ca. 10 Min.

Material: Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“, Stift, Track 13

So geht's:

1. Die Lehrkraft verteilt, nachdem Track 13 der CD 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.

Arbeitsblatt „Kleopatra“

Was weißt du alles über Kleopatra? Versuche mithilfe von Kindersuchmaschinen oder passendem Buchmaterial die richtigen Antworten zu finden.

1. Welchen Ursprung hatte Kleopatra?

- a) Kleopatra kam aus Ägypten.
- b) Kleopatra kam aus Griechenland.
- c) Kleopatra kam aus Spanien.

2. Wen hatte Kleopatra unter anderem als Freund?

- a) Macbeth
- b) Tutanchamun
- c) Julius Cäsar

3. Wann starb Kleopatra?

- a) 30 vor Christus
- b) 100 nach Christus
- c) 1364

4. Aus welcher Familie stammte Kleopatra?

- a) Aus der Familie der Templer
- b) Aus der Familie der Illustrier
- c) Aus der Familie der Ptolemäer

5. Was machte Kleopatra so besonders?

- a) Als Pharaonin hielt sie Ägypten stark und unabhängig vom Römischen Reich.
- b) Kleopatra war die Königin von Griechenland.
- c) Kleopatra war die Gründerin Ägyptens und Pharaonin des Landes.

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

Lotto macht, was sie will

Annika Reich

Arbeitsblatt „Wenn ich König*in wäre...“

Stelle dir einmal vor, du wärst König*in und du hättest drei Wünsche frei!
Welche drei Wünsche wären das? Denke genau darüber nach.

1.

2.

3.

Lotto macht, was sie will

Annika Reich

Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer*in?“

Erinnerst du dich noch an die Einzelheiten rund um Lottos Langeweile (Track 13)? Teste es einfach aus. Im Folgenden siehst du fünf Fragen mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten. Doch nur eine davon ist jeweils richtig. Weißt du, welche es ist?

1. Warum haben Lottos Eltern keine Zeit für sie?

- a) Weil sie ein Gesellschaftsspiel spielen.
- b) Weil sie einkaufen sind.
- c) Weil sie Zeitung lesen.

2. Welches dieser Worte zählt Lotto in ihrer Langeweile NICHT auf?

- a) Bäääääh
- b) Sägespäne
- c) Eisbär

3. Was will Lotto zuerst mit der Zeit machen?

- a) Sie will die Zeit durchschneiden.
- b) Sie will die Zeit zurückdrehen.
- c) Sie will die Zeit anhalten.

4. Gibt es Zeit auch ohne Uhren?

- a) Ja, denn ein Leben ohne Uhren gibt es nicht.
- b) Ja, denn auch ohne Uhr läuft die Zeit weiter.
- c) Nein, ohne Uhren hält die Zeit an.

5. Wie macht sich Lotto über die Zeit lustig?

- a) Sie versucht die Zeit mit einem Witz zu ärgern.
- b) Sie versucht die Zeit mit einem Netz einzufangen.
- c) Sie schreibt der Zeit viele Schimpfwörter auf ein Papier.

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

