

SUPER HELDENHAFT

Die ARD-Kinderradionacht
rettet die Welt!

30. November 2018,
20.05 – 1.00 Uhr

Anmelden und mitmachen:
www.kinderradionacht.de



Kostenlos
Plakate
und Flyer
bestellen



Liebe Superheldinnen und Weltenretter,

für die zwölfte ARD-Kinderradionacht am 30. November 2018 haben wir uns etwas Großes vorgenommen: Wir retten die Welt – und zwar superheldenhaft!

Fünf Stunden lang unterhalten euch die neun Landesrundfunkanstalten der ARD an diesem Abend gemeinsam mit Geschichten, Hörspielen und Comedy rund ums Thema Superheldinnen und Superhelden. Ich bin mir sicher, dass wieder viele Schulklassen die Kinderradionacht nutzen werden, um im Klassenzimmer Wachbleibepartys zu feiern. Natürlich als Helden verkleidet, in toll dekorierten Einsatzzentralen und gestärkt mit Zauberessen vom Buffet. Anregungen dafür gibt es ja genug in diesem Mitmachheft, das wir euch gerne wieder zur Verfügung stellen.

Viele von euch sind im Laufe der Jahre große Fans der Kinderradionacht geworden und schicken uns jedes Jahr ihre Fotos vom gemeinsamen Radiohören an unsere Internetseite: www.kinderradionacht.de. Wir freuen uns schon auf die Bilder in diesem Jahr, wenn ihr mit Mantel und Umhang „durch die Lüfte“ fliegt.

Egal, ob ihr alleine, in der Familie, mit Freunden, in der Schule, im Verein oder der Stadtbücherei die Kinderradionacht hört: Wir hoffen, dass ihr Spaß beim gemeinsamen Hören habt. Wir hatten jedenfalls viel Vergnügen, das Programm für die Nacht zusammenzustellen. So darf auch dieses Jahr Comedy-Held Opa Schlüter nicht fehlen und wir haben extra ein vierteiliges Hörspiel schreiben lassen, das sich durch die ganze Nacht ziehen wird. Für Spannung ist also gesorgt. Mit unserem anspruchsvollen Programm und den vielen guten Geschichten könnt ihr eure Eltern sicher leicht überzeugen, in dieser Nacht extra lange aufzubleiben.

Viel Spaß, ihr Superheldinnen und Superhelden!



Ulrich Wilhelm
Vorsitzender der ARD



Inhaltsverzeichnis

Volle Faust voraus – die Radionacht planen

- 3 Die neun Rundfunkanstalten der ARD laden ein zur Weltrettung
- 4 Power-Check für die Nacht
- 5 Von Aaaaarg bis Zzzzusch – Programm
- 9 Vorfreude-Wettbewerb »Ich hab' Superkräfte!«
- 10 Kinderradionachtsong »Superheldenhaft«

Superkräfte bündeln – die Hörparty vorbereiten

- 11 Vorsicht, Lauschangriff!
- 12 Achtung, Aufnahme! Das Klassenzimmer wird zum Hörspielstudio
- 13 Helden für einen Tag – Deko- und Verkleidungstipps für eure Wachbleibeparty

Gurken-Schurken für die Gurgel – Rezepte

- 16 Gurken-Schurken, Spiderman-Pizza
- 17 Mister Fantastic-Würfel
Batmans Lieblingspeise
- 18 Schmunzel-Helden, Laserschwerter
- 19 3x Superkraft durch Power-Bälle
- 20 Heldenspeise, Superwomans Kräftecocktail

Mutig bis zum Anschlag – Rätsel und Sprachspiele

- 21 Retter sind netter,
Fizzzzz, Splash, Boing – Comicsprache
- 22 Mit Argusaugen den Satz entdecken – Bilderrätsel
- 23 Vorsicht: Satman und Buperwoman kommen!!!
Rettet das Galgenmännchen!
- 24 Notruf aus der Heldenzentrale

Punkt, Punkt, Komma, Strich – fertig ist das Heldengesicht! Malen und Basteln

- 25 Das »held«, was es verspricht – Lesezeichen-Medaille
- 26 Helden aus der Tonne

- 27 Sei auch du Super-Sue und Power-Paul!
- 28 Achtung, Abflug!
- 29 Mit mir Licht!, Fledermaus im Flug
- 30 Futterglocken, Meisenplätzchen

Pling, Krach, Schepper – Forschen und Experimentieren

- 31 Flüssigkeit, die echt was aushält,
Hulks Superabwehrschleim
- 32 Malen in der dritten Dimension

Mit Köpfchen, Cape und Auftrag – Spielen

- 33 Wusch und klick – blitzschnell vorbeigehuscht
- 34 Uff, stöhn, ächz – Bewegungsspiele und Superheldentraining im Schulhaus

Service

- 38 Hör-, Lese- und Spieletipps
- 41 Die Kinderradio-Programme der ARD
- 50 Stiftung Zuhören
- 51 Impressum und Lösungen

Das aktuelle Programm für die Nacht steht ab dem 01. November 2018 auf www.kinderradionacht.de.



Volle Faust voraus – die Radionacht planen

Die neun Rundfunkanstalten der ARD laden ein zur Weltrettung



Die Radio-Frequenzen im Internet:

BR: www.bayern2.de
(www.br.de/frequenz)

hr: hr2.de (Suche: Frequenzen)

MDR: www.mdr.de/radio/frequenzen

NDR: www.ndr.de (Suche: Frequenzen)

RB: www.radiobremen.de/frequenzen108.html

rbb: www.radioberlin.de/programm/frequenzen/frequenzen.html

SR: www.sr1.de (Suche: Frequenzen)

SWR: www.swr.de (Suche: Frequenzen)

WDR: www.wdr5.de und
www.kiraka.de/frequenzen

»Superheldenhaft« wird zeitgleich in ganz Deutschland ausgestrahlt. Einfach dein Bundesland und deinen Sender suchen, einschalten und loshören.

Power-Check für die Nacht

Stellt vorab am Radio euren ARD-Sender ein, die Frequenzen findet ihr auf Seite 3. Schafft einen gemütlichen Hörraum, in dem ihr zusammen Radio hören könnt. Ideen und Anregungen, womit ihr den Raum zur Heldenzentrale umrüsten könnt, findet ihr ab Seite 13. Drückt das »heldenhafte«-Programm (ab S. 5) am besten mehrmals aus und hängt es im Hörraum und an anderen Hörstationen aus. Den aktuellen Stand gibt es ab dem 01. November 2018 auf www.kinderradionacht.de.

Die ARD-Kinderradionacht soll für euch alle ein großes Vergnügen und kein Zuhör-Marathon werden. Sucht deshalb bestimmte Geschichten und Beiträge aus, zu denen ihr euch am Radio trefft. Und damit ihr gestärkt für alle Heldentaten seid, gibt es jede Menge leckere Rezepte für Gurken-Schurken, Power-Bälle oder den Superwoman-Cocktail auf den Seiten 16-20.

Für Pausen zum Toben, Basteln und Spielen ist es prima, wenn ein weiterer Raum zur Verfügung steht. Tipps, was ihr dort alles machen könnt, findet ihr ab Seite 33.

Mit Super-Sprach-Power für euch im Helden-Studio: Moderatorin Mona Ameziane

Welche Superkraft hättest du gerne?

Wow, das ist eine sehr schwierige Frage, weil es so viele tolle Superkräfte gibt: Fliegen ist bestimmt ein richtig schönes Gefühl, Unsichtbarsein wäre manchmal total praktisch und wenn ich in der Zeit reisen könnte, dann würde ich mir mal angucken, wie viele Süßigkeiten meine Mama und mein Papa früher so genascht haben.

Aber wenn ich mich für eine einzige Superkraft entscheiden müsste, dann würde ich gerne alle Sprachen dieser Welt verstehen und sprechen können. Ich liebe das Reisen, aber so richtig zuhause fühle ich mich nur da, wo ich mit den Menschen in ihrer Sprache sprechen kann. Und

wenn das einfach überall gehen würde, dann wäre die ganze Welt mein Zuhause – und das fände ich extrem cool!

Wer ist für dich der größte Superheld?

Mein Teddy. Der kann zwar nicht die Welt retten und sieht auch nicht sehr heldenhaft aus, mit seinen eingedrückten Ohren, seinen zerkratzten Augen und dem großen Fleck auf dem Bauch (da wollte ich ihn mal trocken föhnen und wusste nicht, dass auch ein Stofftier sich verbrennen kann) – aber: Mein Teddy hilft mir schon seit 24 Jahren beim Einschlafen und er verjagt mein Heimweh so gut wie niemand sonst auf dieser Welt.



Worauf freust du dich am meisten bei der Kinderradionacht 2018?

Auf viele große und kleine Superhelden, auf mindestens genauso viele verrückte Superkräfte, auf spannende Geschichten, lustige Momente und viel Spaß. Also etwas kürzer gesagt: Ich freue mich auf eine superheldenhaft tolle Nacht mit euch!

Der heiße Draht ins Superhelden-Studio:

Telefon: 0681 / 602 45 oder
post@kinderradionacht.de





Von Aaaarg bis Zzzzusch – Programm



ab 20.05 Uhr

1. Radiostunde

ca. 20.10 Uhr

Was ist super an Superhelden?

von Hanna Romanowsky
mdr, ca. 7 Min.

Viele Geschichten erzählen von Helden. Manche sind echt stark, andere können zaubern, fliegen, unglaublich schnell rennen – oder Leute einfach wegpusten. Manche Helden haben sogar übernatürliche Kräfte: Das sind die Superhelden. Doch was macht Spiderman, Batman, Catwoman oder Captain America so super?

ca. 20.23 Uhr

Comedy

von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke
BR, ca. 4 Min.

Opa Schlüter, der älteste Superheld aller Zeiten, rettet die Welt.

ca. 20.40 Uhr

Der Schurke aus dem Mixer

Teil 1 von 4
Mitmach-Hörspiel von Christian Bartel
rbb, ca. 7 Min.

Ein Superschurke hat es eilig

Filo hat eine Maschine erfunden, die Superkräfte verleihen soll. Sie hat einen Küchenmixer randvoll mit Furzschleim gefüllt und zum Superkräfte-akzeleranten erklärt. Ihre Freunde Emil und Robin sind skeptisch, denn Filos Erfindungen funktionieren eigentlich nie. Trotzdem probieren die Freunde das Gerät gemeinsam aus, denn echte Superhelden wären sie natürlich alle gern. Als Filo das Gerät einschaltet, meldet sich eine blubbernde Stimme. Der intergalaktische Superschurke Dr. Popanz Wilhelmi kündigt an, die Welt ins

Chaos zu stürzen und verschwindet im Abfluss.

Allerdings hat er in seiner Eile etwas Wichtiges vergessen ... Was hat der Superschurke im Transponder zurückgelassen?

ab 21.00 Uhr

2. Radiostunde

ca. 21.00 Uhr

Superhelden

von Silke Wolfrum
BR, ca. 4 Min.

Damit sie nicht mehr solche Angsthasen sind, haben sich Papa und Moritz ein Superheldentraining verordnet. Jeden Tag müssen sie abwechselnd einen magischen Gegenstand »erobern«. Auch wenn ihnen dabei die Knie schlottern, mit Mut, Entschlossenheit und Köpfchen bewältigt man jede Aufgabe behauptet jedenfalls Moritz' Papa.

ca. 21.23 Uhr

Comedy

von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke
BR, ca. 4 Min.

Opa Schlüter, der älteste Superheld aller Zeiten, rettet die Welt.



Von Aaaarg bis Zzzzusch – Programm



ca. 21.30 Uhr

Alltagshelden:

Wie Markus seinen Bruder gerettet hat
radio bremen, ca. 4 Min.

Die Kinderreporter von radio bremen interviewen Markus aus Korbach, der 2015 seinem zweijährigen Bruder das Leben gerettet hat. Mit Hilfe eines Rettungssanitäters am Notruftelefon schaffte er es, seinen Bruder wiederzubeleben, nachdem dieser in einen Pool gefallen und fast ertrunken war.

ca. 21.40 Uhr

Der Schurke aus dem Mixer

Teil 2 von 4
Mitmach-Hörspiel von Christian Bartel
rbb, ca. 7 Min.

Superkraft Superschläue – die große Sprachverwirrung

Als die drei Helden in der Schule ankommen, verfügt Superschurke Dr. Popanz Wilhelmi, dass ab jetzt alle die Popanzsprache seines Heimatplaneten zu sprechen haben. Tatsächlich: bis auf die drei Freunde geben plötzlich alle ein furchtbares Kauderwelsch von sich. Und ausgerechnet heute steht das große Schulquiz an. Obwohl die Fragen vollkommen verdreht klingen, lässt sich Filo auf ein gefährliches Rateduell ein. Wie funktioniert die Popanzsprache?

ca. 21. 54 Uhr

Alltagshelden: Der Spiderman von Paris
SR, ca. 4 Min.

Was wurde aus Mamoudou Gassama, dem „Helden von Paris“? Ende Mai hat er einen vierjährigen Jungen gerettet, der außen an einem

Balkon hing. Vier Stockwerke ist Mamoudou Gassama an dem Haus hochgekllettert, was ihm den Spitznamen „Spiderman“ einbrachte. Nach seinem heldenhaften Einsatz hat er einen Job bei der Pariser Feuerwehr bekommen. Unsere ARD-Korrespondentin in Frankreich erzählt seine Geschichte.

ab 22.00 Uhr

3. Radiostunde

ca. 22.03 Uhr

Wir Superhelden
von Renus Berbig
BR, ca. 7 Min.

Lolo glaubt in Nachbar Werner Knolle seinen Fernsehhelden „Supermann Tscheckie“ erkannt zu haben. Dass Tscheckie zum Fahrradreparieren genauso lange braucht wie Normalos und dass er sogar ganz gewöhnliche Zahnschmerzen bekommt, bringt Lolo nicht vom Glauben ab. Aber als er Tscheckie einmal vertreten muss, begreift er, dass jeder ein Held sein kann.

ca. 22.18 Uhr

Comedy
von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke
BR, ca. 4 Min.

Opa Schlüter, der älteste Superheld aller Zeiten, rettet die Welt.



Von Aaaarg bis Zzzzusch – Programm

ca. 22.25 Uhr

Der Schurke aus dem Mixer

Teil 3 von 4

Mitmach-Hörspiel von Christian Bartel
rbb, ca. 7 Min.

Superkraft Hühnermut – Die Verpopanzung der Arten

Diesmal hat Dr. Popanz Wilhelmi im Zoo zuge schlagen. Direktor Kniebein ist vollkommen aufgelöst, denn der Superschurke hat alle Arten durcheinandergewirbelt. Er prahlt, dass die Kinder nie darauf kommen, welche Arten er verpopanzt hat. Emil nimmt die Herausforderung an und erkennt auch die seltsamsten Kreuzungen. Popanz platzt vor Wut. Dennoch können die drei Helden den besiegten Schurken noch immer nicht nach Hause schicken. Warum funktioniert der Transponder nicht?

ca. 22.46 Uhr

Alltagshelden: Tierrettung Hamburg

radio bremen, ca. 4 Min.

Die Kinderreporter von radio bremen begleiten die Hamburger Berufsfeuerwehr, die jeden Tag durchschnittlich zweimal Tiere aus der Not rettet.



ab 23.00 Uhr

4. Radiostunde

ca. 23.00 Uhr

Comedy

von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke
BR, ca. 4 Min.

Opa Schlüter, der älteste Superheld aller Zeiten, rettet die Welt.

ca. 23.10 Uhr

Der kluge Held – zu Besuch beim Nobelpreisträger Theodor Hänsch

von Mischa Drautz
BR, ca. 4'30 Min.

Theodor Hänsch gilt als einer der Besten. Im Jahr 2005 ist dem Münchner Physiker sogar der Nobelpreis verliehen worden. Diese Auszeichnung bekommen nur die cleversten Forscher auf der ganzen Welt. BR-Reporter Mischa Drautz hat den Wissenschaftler besucht. Und Theodor Hänsch hat Mischa einen Tipp gegeben, wie man vielleicht ein Held wird ...

ca. 23.24 Uhr

Der Schurke aus dem Mixer

Teil 4 von 4

Mitmach-Hörspiel von Christian Bartel
rbb, ca. 7 Min.

Superkraft Supernettigkeit – Popanz' Heimkehr

Nachdem Robin die Lösung findet, können die drei Helden Popanz endlich auf die Heimreise schicken. Im Transponder blubbert der scheinbar geläuterte Superschurke sein Lebewohl und entschuldigt sich für die Unannehmlichkeiten. Doch kaum ist Dr. Popanz Wilhelmi verschwunden, stürzt Robins Nachbarin Lea mit einer überraschenden Nachricht herein ...



Von Aaaarg bis Zzzzusch – Programm

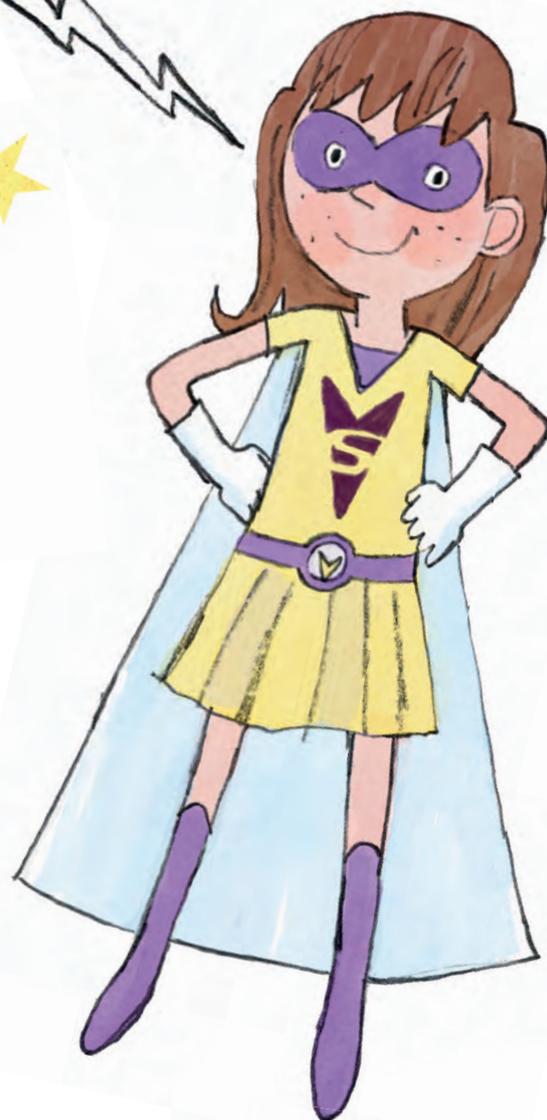
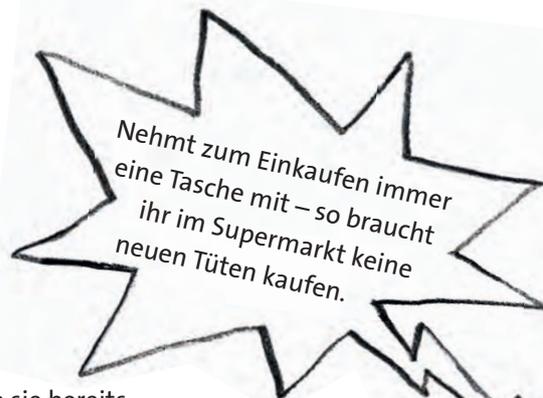
ca. 23.34 Uhr
Leila legt los
von Andrea Hensgen
hr, ca. 11 Min.

Leila war etwas Besonderes, das ahnte sie bereits, als sie als einziges Mädchen in einem Wurf von acht Ferkeln zur Welt kam. Ihre Brüder waren solch wüste und ungestüme Kerle, dass Leila schon früh beschloss, zur Polizei zu gehen, um für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Als ihr dann auch noch der frisch aus dem Gefängnis ausgebüxte Superschurke »Borky the Kid« vor den Rüssel läuft, ist selbst der Polizeichef von Leilas Spürnase überzeugt und überträgt der fröhlichen Sau die heißesten Fälle.

ab 00.00 Uhr
5. Radiostunde

ca. 00.05 Uhr
Superflashboy
von Salah Naoura
hr/NDR, ca. 52 Min.

Torben-Henrik ist ziemlich stark, ganz schön schusselig und träumt von einem Leben als Superheld. Am liebsten wäre er wie sein Idol Flashboy. Durch einen Zufall gelangt er nach Hero City, in der alle Superhelden leben – natürlich auch Flashboy! Doch der ist in Wirklichkeit kein bisschen heldenhaft, sondern ein musikalischer Nerd mit Schaumstoffmuskeln und fühlt sich in der Heldenstadt ebenso fehl am Platz wie Torben-Henrik in der Menschenwelt. Klar, dass die beiden Jungen beschließen, ihre Rollen zu tauschen – und nun wird's richtig turbulent!



Vorfreude-Wettbewerb »Ich hab‘ Superkräfte!«

für alle zwischen 7 und 13 Jahren

von den ARD-Kinderradioredaktionen zusammen mit der Kinderzeitschrift GEOLino

Wusstest du, dass du selbst heldenhafte Fähigkeiten hast? Ja, ganz sicher! Sie schlummern in dir, du hast sie nur noch nicht entdeckt. Das ändert sich jetzt!

Stell‘ dir vor: Es ist ein ganz normaler Morgen, du öffnest deinen Kleiderschrank – und traust deinen Augen nicht! Da hängt der Superheldinnen-Dress / Superhelden-Dress, den du dir immer gewünscht hast. Natürlich probierst du ihn sofort an. Passt wie angegossen. Und dann ...? Was dann? Verwandle dich superheldenhaft und berichte uns darüber!

Deine Aufgabe:

A Gib dir einen Namen. Er kann verrückt, respekt-einflößend, lustig sein. Oder der Name verrät schon etwas über deine besondere Fähigkeit.

B Was kannst du? Berichte über deine erstaunliche Fähigkeit, die du hast, sobald du den Dress trägst. Entscheide dich für eine besondere Fähigkeit und was du damit bewirken kannst. Es kann etwas Lustiges oder etwas Nützliches sein. Von Quatschmachen bis Weltretten – alles ist möglich. Bitte schreibe uns deine Ideen in höchstens zehn Zeilen.

C (wenn du Lust hast:) Male dich in deinem Outfit.

Die Texte dürfen nicht länger als 10 Zeilen (Handschrift auf DIN-A4-Blatt) sein, in der E-Mail maximal 5 Zeilen. Nicht vergessen: Deinen Namen + Alter sowie deine Adresse!

Bei Einsendungen von Schulklassen: Bitte bei jeder Idee den Namen des Schülers / der Schülerin dazu schreiben.

Mitmachen können alle zwischen 7 und 13 Jahren.
Einsendeschluss: 20. Oktober 2018

Die Jury bewertet allein die Ideen. Wer ein Bild mitschickt, nimmt an einer Extraverlosung teil.

Das kannst du gewinnen:

Die drei Hauptgewinner reisen nach Hamburg. Dort dürfen sie als Superheldin oder Superheld ein Interview geben, das in der deutschlandweiten ARD-Kinderradionacht am 30. November 2018 gesendet wird.

Außerdem gibt es viele weitere Preise: Hörspiel-CDs, Spiele, Bücher und 20 Mal »GEOLino-Extra«.

Die Adresse für deine Ideen:

NDR
ARD-Kinderradionacht
Wettbewerb
20149 Hamburg

oder an mikado@ndr.de

Betreff: ARD-Kinderradionacht Wettbewerb

Persönliche Daten werden ausschließlich für den Wettbewerb verwendet, nicht weitergegeben und im Anschluss gelöscht.

Den Radioaufruf zum Wettbewerb kannst du anhören auf www.kinderradionacht.de.

Hier findest du auch alle weiteren Infos rund um die Kinderradionacht.

Diesen Wettbewerb starten die ARD-Kinderradioredaktionen gemeinsam mit der Kinderzeitschrift GEOLino, die im Septemberheft (9/2018) zum Mitmachen aufruft.



Superheldenhafft

Der Kinderradionachtsong – Musik: C. Herzog, A. Gedigk, O. Bergmann
Text: C. Herzog, A. Gedigk



$\text{♩} = 130$

C Em F C

Jeder weiß wer Du bist. Man hat schon viel von Dir gehört weil
jeder weiß wie stark Du bist. Be-wegst mit Deiner Kraft
jeder weiß wie schnell Du bist. Guckt man Dir hinter her Sieht

4 F G C

jeder auf Dich schwört. 2.Und Und nie-mand vor Dir hat so ein Wun-der je ge-
was kein andrer schafft. 3.Und Du hast es me-ga ham-mer - o - ber-cool ge-
man Dich schon nicht mehr.

8 Em Am Ab

schafft. Denn Du bist mu-tig und stark, da-rum fin-den wir Dich su-per helden
macht. Komm wir ret-ten die Welt, denn da-für gibt's die Kin-der-ra dio-

13 1. 2. G C Em

haft! Und Jeder kennt Dein Ta-lent. Du kannst
nacht! Und so Und wie man Dich kennt, Fliegst

17 F C F G

ü-berm Bo - den schweben, und an den Wän-den kleben. Und
du für uns durchs Feuer, be-siegst die Un - ge - heuer.

20 C Em

nie-mand vor Dir hat so ein Wun-der je ge - schafft. Denn Du bist
Du hast es me-ga ham-mer - o - ber - cool ge - macht. Komm wir

24 Am Ab C

mu-tig und stark, da-rum fin-den wir Dich su-per helden haft!
ret-ten die Welt, denn da-für gibt's die Kin-der -ra dio- nacht!

Copyright © Chelmusic

Superkräfte bündeln Die Hörparty vorbereiten



Vorsicht, Lauschangriff!

Super-Ohren-Power – »Was hört ihr?«

Superhelden haben oft übernatürliche Kräfte. Versucht, diese Kräfte nur mit Geräuschen darzustellen, nehmt sie auf und spielt sie euch gegenseitig vor. Welche Superkraft könnt ihr erraten?

Schurken orten!

Für Superhelden ist es besonders wichtig, in Windeseile zu wissen, aus welcher Richtung ein Bösewicht sich nähert. Probiert aus, welche Superkraft sie dafür anwenden!

Dafür lässt sich einer von euch die Augen verbinden (die Ohren frei lassen!), die anderen stellen sich im Kreis um ihn herum und machen einer nach dem anderen ein Bösewicht-Geräusch (z. B. mit dem Fingernagel über die Tafel kratzen, zwei Löffel gegeneinander schlagen, fies lachen ...). Der in der Mitte muss erraten, um welche Geräusche es sich handelt und aus welcher Richtung sie kommen. Notiert, was richtig und was falsch war. Als nächstes steckt sich der Hörende Watte in nur ein Ohr und ihr wiederholt das Experiment. Schreibt die Ergebnisse auf und vergleicht sie mit der ersten Runde. Was meint ihr, wie lässt sich besser orten, aus welcher Richtung der Bösewicht sich anpirscht?

So funktioniert's: Geräusche erreichen die Ohren nicht exakt zur gleichen Zeit. Dadurch schicken sie leicht unterschiedliche Signale ans Gehirn. So kann das Super-Hirn abschätzen, aus welcher Richtung und Entfernung das Geräusch kommt.

Nicht verzagen, Helden fragen

Was ist ein Held? Wie sieht er aus? Wen rettet er am liebsten? Und was macht er, wenn er selbst einmal Hilfe braucht? Das alles könnt ihr als Reporter herausfinden! Ihr braucht nur ein Aufnahmegerät oder ein Handy und ein paar Fragen an eure Helden, z. B.:

- an Feuerwehrleute, Polizisten, Bademeister, Bergwacht ...: Was war Ihre größte Rettungstat? Warum wollten Sie so einen heldenhaften Beruf ergreifen? Haben Sie manchmal Angst?
- an Superman, Catwoman, Mister Fantastic, Hulk ...: Welche Superkräfte hast du? Wie setzt du sie ein? Wer ist dein Gegenspieler? Was machst du, wenn du gerade niemanden rettetest?
- ...

Tipps zum Fragenstellen

Der Befragte soll möglichst viel erzählen und nicht nur mit »ja«, »nein« oder »weiß nicht« antworten. Das klappt am besten, wenn die Fragesätze mit einem W-Wort beginnen: wer, wie, was, wann, warum, wo?



Achtung, Aufnahme!

Das Klassenzimmer wird zum Hörspielstudio

Gestaltet ein Superhelden-Hörspiel und nehmt es auf. Denkt euch vorher eine spannende Geschichte aus oder überlegt, wie eine der folgenden Geschichten weitergehen könnte:

- Der Schultag hat gerade erst begonnen, als sich plötzlich der Himmel verdunkelt. Es wird kalt und ihr spürt, wie sich etwas Böses anschleicht. Ängstlich schaut ihr zu eurer Lehrerin, aber die hat sich verwandelt in ...
- Ihr seid auf Klassenfahrt. Mit euch in der Jugendherberge sind noch andere Kinder. Sie sehen merkwürdig aus: Ein Junge trägt ein T-Shirt mit einem Blitz darauf, ein anderer nimmt selbst beim Essen seine Fledermausmaske nicht ab und ein Mädchen kann ihre Fingernägel wie Krallen ausfahren. Ist das eine Superheldenschulklasse oder sind die alle nur verkleidet?! Um das herauszufinden, klügelt ihr einen Plan aus ...

Auf diese Weise macht ihr ...

schnelle Schritte im Flur

Stöcke aneinanderschlagen

Reißverschluss schließen

Glockenspiel oder Triangel

Luftballon aufblasen und loslassen

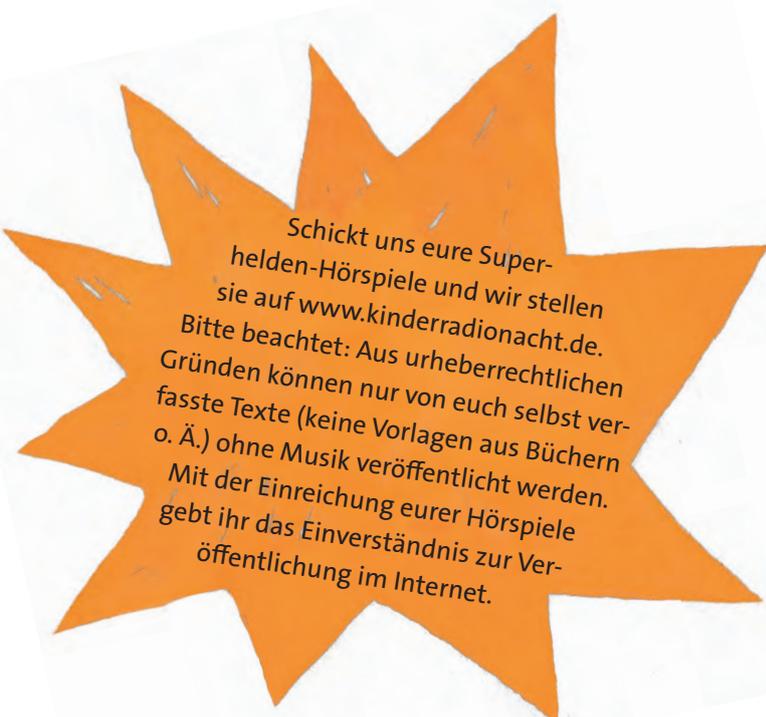
Wassertropfen

mit Strohalm im Wasserglas blubbern

Pfeifen

Gummi-/Gartenschlauch schnell schleudern; Saugnapf eines Rohrreinigers; mit Wasser gefüllte (und zugeknottete Luftballons) auf den Boden fallen lassen

ein Küchentuch an zwei Enden fassen und hin- und herschwingen



Schickt uns eure Superhelden-Hörspiele und wir stellen sie auf www.kinderradionacht.de. Bitte beachtet: Aus urheberrechtlichen Gründen können nur von euch selbst verfasste Texte (keine Vorlagen aus Büchern o. Ä.) ohne Musik veröffentlicht werden. Mit der Einreichung eurer Hörspiele gebt ihr das Einverständnis zur Veröffentlichung im Internet.

- Auf eurem Lieblingsplatz, auf dem ihr euch immer trefft, soll ein Supermarkt gebaut werden. Da helfen nur Superretter! Ihr habt auch schon eine Idee ...

Überlegt, welche Geräusche in der Umgebung zu hören sind und wie das gesamte Geschehen klingt. Bringt Dinge mit, mit denen ihr Geräusche machen könnt (z. B. Alufolie, Tüten, Eimer, Gläser, Kleingeld, Besteck, Topfdeckel, Steine ...). Probt die Geräusche und überlegt euch, welcher Klang zu welcher Situation passt.

dieses Geräusch

Verfolgungsjagd

Kampf

Superheld zieht seinen Anzug an

Superheld verwandelt sich

Superheld fliegt davon

Ploppgeräusch, Replikanten o. Ä. Wesen tauchen auf

jemand ertrinkt

Polizeisirenen

Comic-Geräusche

Fledermausflattern

Helden für einen Tag – Deko- und Verkleidungstipps für eure Wachbleibeparty

Heldeneinsatzzentrale, Batmans Höhle oder Festungen – das sind Orte, an denen man Rettungstaten plant! Verwandelt euer Klassen- oder Kinderzimmer in einen echten Superort und stimmt euch ein auf eine heldenhafte Kinderradionacht.



Dekorieren

- Hängt das Kinderradionacht-Plakat auf und strahlt es mit einem Klemmspot o. Ä. an.
- Baut eine gemütliche Höhle zum Hören – mit Decken und Kissen. Taschenlampen nicht vergessen, falls ihr in Gefahr geratet! Schreibt mit dem Lichtkegel geheimnisvolle Botschaften oder Hilferufe an die Decke.
- Hängt Spinnennetze und aus schwarzem Tonkarton ausgeschnittene Fledermäuse auf und dekoriert das Klassenzimmer mit weiteren typischen Superheldenutensilien.
- malt auf große Pappen Hochhäuser, die ihr auf den Boden legen und an denen ihr »hochklettern« könnt wie Spiderman.
- Bastelt Girlanden aus Comic-Sprechblasen mit coolen Sprüchen oder aus flattrigen Fledermäusen.
- Zeichnet euer ganz persönliches Superhelden-Logo. Das malt ihr auf euren Umhang, befestigt es an eurem Schlafplatz und zeichnet es auf euren Pappbecher fürs Heldenbuffet (ab S. 16). Ihr könnt euch auch als ganze Heldenklasse ein Gruppenlogo überlegen und es ins Fenster hängen – das hält Bösewichter in der Nacht garantiert ab.
- Erstellt eine Galerie der Superklasse. Dazu bringt jeder ein Foto mit, klebt es auf ein A4-Blatt und schreibt seine Superheldenfähigkeit darunter. Das Foto selbst könnt ihr noch mit einem Edding so bemalen, wie ihr euch als Superheldin oder Superheld seht.
- Für einen funkelnden Sternenhimmel hängt ihr aus Alu-Folie gebastelte Sterne (oder Laserschwerter) an durchsichtigen Fäden in eurem Klassenzimmer auf.

Helden für einen Tag – Deko- und Verkleidungstipps für eure Wachbleibeparty

Verkleiden

- Bastelt euch schützende Umhänge mit Rettungsfolie oder aus alten Bettlaken, die ihr mit eurem ganz eigenen Superheldenlogo bemalt.
- Bastelt Superkräfte-Armbänder aus Papprollen. Das geht ganz einfach: Ein passendes Tonpapier zuschneiden oder Toilettenpapierrolle auseinanderschneiden, bemalen und mit Sternen, Pfeilen o. Ä. bekleben. Einen schmalen Klebestreifen frei lassen, den ihr zum Schluss mit beidseitigem Klebeband verseht. Bittet nun einen befreundeten Superhelden um Hilfe: Legt die Papprolle um euren Arm und lasst euch das zweite Ende auf den Klebestreifen befestigen. Einmal fest zudrücken.

- Erstellt eure eigene Superheldenmaske: Entweder aus Tonpapier oder – noch haltbarer – mit Gipsbinden. Nach dem Trocknen könnt ihr die Masken zusätzlich anmalen und bekleben.



- Mit einer Taucherbrille seid ihr vor den Schwertern der Bösewichte geschützt und außerdem bestens gewappnet für eine Unterwassertour mit Aquaman – da dürfen natürlich auch die Flossen nicht fehlen, damit ihr mit dem pfeilschnellen Superhelden mithalten könnt. Die passende Spielidee findet ihr auf S. 37.
- Superhelden haben Superkräfte. Und die sieht man auch unter den engen Anzügen! Am besten, ihr absolviert sofort das Superheldentraining (s. S. 34-37)! Wer dazu keine Zeit (oder Lust) hat, der kann auch schummeln: Mit Luftballons oder kleinen Kissen könnt ihr die entsprechenden Muskelpartien an eurem Körper aufpeppen. Mit Schnur an Oberarmen, Beinen, Rumpf befestigen und vorsichtig T-Shirt und Hose darüber ziehen.



Helden für einen Tag – Deko- und Verkleidungstipps für eure Wachbleibeparty

• Retter, Superhelden – alles langweilig? Dann verkleidet und schminkt euch doch als böse Gegenspieler. Am wichtigsten dabei: fieses Grinsen. Das könnt ihr ja schon mal zu Hause vor dem Spiegel üben!

• Bemalt oder bedruckt ein ausrangiertes T-Shirt mit eurem Helden-Logo. Dazu könnt ihr Stoffmalfarben oder farbige Eddings benutzen. Toll wirken auch Kartoffeldrucke.

• Kleine Superhelden für die Hosentasche kann man immer brauchen. Stempelt euren Finger- oder Handabdruck auf ein Papier und verwandelt ihn mit einem Stift in einen Superhelden.



Gurken-Schurken für die Gurgel

Rezepte

Gurken-Schurken

Ihr braucht dazu:

- kleine oder große Gurken
 - schwarze Olivenringe (wahlweise)
 - Mayonnaise (wahlweise)
 - Radicchio
-

So wird's gemacht:

Schneidet mit einem kleinen Messer fiese Fratzen in eure Gurke. (Wer noch nicht so gut mit dem Messer umgehen kann, lässt sich von einem Erwachsenen helfen). An die Stelle der Augen gebt ihr je einen kleinen Tropfen Mayonnaise. Auf diesen drückt ihr einen Olivenring. Wer möchte, kann mit Radicchio auf die gleiche Weise dem fiesen Schurken auch noch einen Umhang anheften. Die Gurken-Schurken schmecken aber auch ohne.

Spiderman-Pizza

Ihr braucht dazu:

- Pizzateig (aus dem Kühlregal)
 - 1 Dose Pizza-Tomaten
 - 3 Esslöffel Tomatenmark
 - 2 Esslöffel Olivenöl
 - Salz, Oregano
 - 250 g Mozzarella
 - 70 g Salami in dünnen Scheiben
 - 100 g schwarze Oliven ohne Stein
-

So wird's gemacht:

Das Tomatenmark mit dem Olivenöl und den Pizza-Tomaten verrühren und mit dem Salz und dem Oregano würzen.

Mozzarella in dünne Scheiben schneiden. Oliven quer (für den Kopf) und der Länge nach (für den Körper) halbieren – daraus entstehen die

Spinnen auf der Pizza. Aus einigen halben Oliven schmale Streifen (für die Beine) schneiden.

Pizzateig ausrollen und mit einem Glas Kreise ausstechen. Die Minipizzen mit der Tomatensoße bestreichen und mit einer Salami- und einer Mozzarellascheibe belegen. Aus den Olivenstücken eine Spinne oben drauflegen.

Im vorgeheizten Backofen bei 250 Grad etwa 15 Minuten backen.



Gurken-Schurken für die Gurgel

Rezepte



Mister Fantastic-Würfel

Ihr braucht dazu:

- 250 g Makkaroni
 - 1 Bund Suppengrün
 - 4 Eier
 - 500 ml Milch
 - 120 g Sonnenblumenkerne
 - Butter
 - Salz, Pfeffer, Muskatnuss
-

So wird's gemacht:

Die Makkaroni nach Packungsanleitung bissfest kochen, anschließend abgießen und mit kaltem Wasser abschrecken. Während die Nudeln kochen, putzt das Suppengrün und schneidet es in kleine Würfel (etwa fingernagelgroß). Bringt in einem Topf die Butter zum Schmelzen und schwitzt das Gemüse darin kurz an. Ein wenig Wasser dazugeben, mit Salz und Pfeffer würzen und alles etwa 10 Minuten dünsten (mit Deckel). Die Sonnenblumenkerne röstet ihr in einer Pfanne ohne Fett, bis sie eine goldbraune Farbe haben.

Teilt als nächstes die Makkaroni, die Gemüsewürfel und die Sonnenblumenkerne in jeweils drei gleich große Portionen auf. Gebt nacheinander eine Portion Makkaroni, eine Portion Gemüse und eine Portion Sonnenblumenkerne in eine gefettete Auflaufform (ca. 24 x 16 cm) und schichtet die verbliebenen Portionen in derselben Reihenfolge. Sollten die Makkaroni nicht der Länge nach hineinpassen, kein Problem: Da sie so elastisch sind wie Mister Fantastic, könnt ihr die Enden einfach umbiegen!

Eier, Milch, Salz, Pfeffer und Muskatnuss werden verrührt und dann gleichmäßig über die Zutaten gegossen. Backofen auf 180 °C vorheizen, etwa eine Stunde backen, bis das Ei gestockt ist.

Lasst den Auflauf in der Form abkühlen, löst vorsichtig den Rand mit einem Messer, und stürzt

die Auflaufform, sodass der Auflauf nun »auf dem Kopf« steht. So könnt ihr ihn ganz praktisch in 24 Mister Fantastic-Würfel schneiden.

Tipp: Dazu passen Ketchup, Mayo oder ein leckerer selbstgemachter Tomatendip.

Batmans Lieblingsspeise

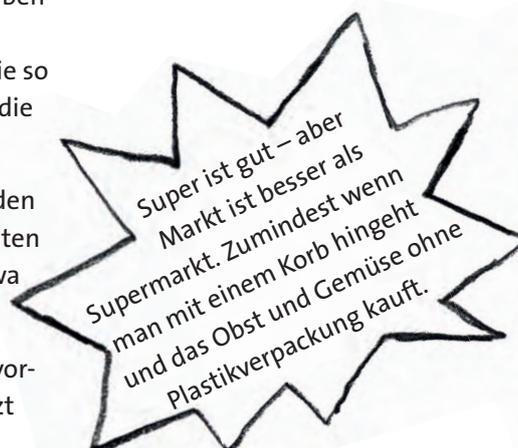
Ihr braucht dazu:

- dunkles Brot in Scheiben, z. B. Pumpernickel oder anderes Schwarzbrot
 - Fledermaus-Ausstecher
 - Butter, Frischkäse, Wurst- und Gemüseaufstriche
-

So wird's gemacht:

Fledermäuse aus den Brotscheiben ausstechen und mit den verschiedenen Aufstrichen bestreichen. Auf Tellern schön nebeneinander legen. Ihr könnt die ausgestochenen Brotscheiben natürlich auch ohne Belag als schwarze Fledermäuse verwenden.

Variante: Aus Käse- und Wurstscheiben Fledermäuse ausstechen und auf runde Brotscheiben legen.



Super ist gut – aber Markt ist besser als Supermarkt. Zumindest wenn man mit einem Korb hinget und das Obst und Gemüse ohne Plastikverpackung kauft.



Gurken-Schurken für die Gurgel Rezepte

Schmunzel-Helden

Ihr braucht dazu:

- 350 g Mehl
- 125 g geriebene Mandeln
- 250 g Zucker
- 250 g Butter
- 1 Ei
- 300 g Puderzucker
- 7 EL Zitronensaft
- gelbe Speisefarbe
- weiße Zuckerschrift

So wird's gemacht:

In einer Schüssel das Mehl, die Mandeln und den Zucker vermischen, das Ei und die Butter (in kleinen Stückchen) dazugeben und daraus einen glatten Teig kneten. Der kommt in Frischhalte-Folie gewickelt erst einmal für eine halbe Stunde in den Kühlschrank. In der Wartezeit könnt ihr ein Backblech mit Backpapier belegen und den Backofen auf 180 °C vorheizen. Formt dann den Teig zu einer Rolle, etwa 6 cm dick, und schneidet die Rolle in 30 kleinerfingerbreite Taler. Im Ofen auf mittlerer Schiene ca. 12 Minuten backen.

Für den Zuckerguss vermengt ihr den Zitronensaft, Puderzucker und die gelbe Farbe und bestreicht damit die abgekühlten Plätzchen. Sobald der Guss getrocknet ist, könnt ihr eure frisch gebakenen Helden mit der weißen Zuckerschrift nach Lust und Laune lachen, zwinkern, oder auch schmunzeln lassen!

Laserschwerter

Ihr braucht dazu:

- Helle und dunkle Trauben
- Holzspieße (z.B. Schaschlikspieße 20 cm)

So wird's gemacht:

Durchbohrt die Weintrauben der Länge nach und schiebt sie auf das Spießchen. Ihr könnt zum Beispiel vier dunkle Trauben als Griff aufspießen und den Rest als Klinge mit hellen Trauben auffüllen – oder andersrum.



Gurken-Schurken für die Gurgel

Rezepte

3 x Superkraft durch Power-Bälle

Nicht alle Superhelden bekämpfen Unrecht mit reiner Muskelkraft, auch Köpfchen ist dabei gefragt. Füllt eure Energie-Tankstelle auf, damit nicht nur eure Muskeln, sondern auch die Denkkzentrale im Oberstübchen auf Hochtouren läuft.

Die drei Kraft-Kugel-Rezepte ergeben etwa je 15 Kugeln, je nachdem wie groß ihr sie formt. Stellt sie nach der Zubereitung für etwa 30 Minuten in den Kühlschrank. Und dann schnappt ihr sie euch ganz cool – eine Kugel nach der anderen!!!

Ihr braucht dazu:

Bananen-Kugeln

- 1 reife Banane
- 100 g Haferflocken
- 50 g gemahlene Haselnüsse
- 30 g gemahlene Mandeln
- 30 g Kokosraspeln
- 1 Esslöffel Milch
- 2 Esslöffel Honig oder Agavendicksaft
- etwas Zimt

Aprikosen-Vanille-Kugeln

- 75 g getrocknete Aprikosen
- 50 g Haferflocken
- 50 g gemahlene Mandeln
- 30 g gehackte Mandeln
- 2 Esslöffel Honig
- 1 Päckchen Vanillezucker

Erdnuss-Kugeln

- 80 g Erdnussbutter
 - 100 g Haferflocken
 - 50 g Kokosraspeln
 - 1 Esslöffel Agavendicksaft
 - 1 Päckchen Vanillezucker
 - etwas Milch
 - 30 g gemahlene Haselnüsse
-

So wird's gemacht:

Bananen-Kugeln

Verteilt einen Teil der Kokosraspeln auf einem Teller. Zerdrückt die Banane in einer kleinen Schüssel mit einer Gabel und fügt nach und nach alle Zutaten hinzu. Verknetet das Ganze zu einer festen Masse, aus der ihr pralinengroße Kugeln formt. Diese wälzt ihr dann komplett in den Kokosraspeln.

Aprikosen-Kugeln

Schneidet die Aprikosen in kleine Stücke und mischt sie in einer kleinen Schüssel mit den Haferflocken, dem Vanillezucker und den gemahlene Mandeln. Fügt dann erst den Honig dazu und vermischt alles gut. Verteilt die gehackten Mandeln auf einem Teller. Rollt aus der Masse pralinengroße Kugeln und wälzt sie in den Mandeln, eventuell müssen diese leicht angedrückt werden.

Erdnuss-Kugeln

Mischt alle Zutaten bis auf die gemahlene Haselnüsse. Die Milch lasst ihr auch zunächst weg und fügt sie nur teelöffelweise hinzu, falls die Masse zu krümelig ist und nicht zusammenhält. Rollt aus der Masse pralinengroße Kugeln und wälzt sie in den gemahlene Haselnüssen.



Gurken-Schurken für die Gurgel Rezepte

Heldenspeise

Ihr braucht dazu:

- Rote Götterspeise
 - schwarze Lakritzschnüre
 - ovale Auflaufform
 - evtl. geschlagene Sahne
-

So wird's gemacht:

Die Götterspeise nach den Angaben auf der Packung anrühren und in die ovale Form füllen. Im Kühlschrank fest werden lassen. Dann mit den Lakritzschnüren ein spinnennetzartiges Gesicht darüberlegen, mit zwei nach oben spitz auslaufenden Augen. Zwischen die Augenlinien die geschlagene Sahne streichen.



Superwoman Kräftecocktail

Ihr braucht dazu:

- Orangensaft
 - Himbeersirup
 - 1 Orangenscheibe
 - 1 Zitronenscheibe
-

So wird's gemacht:

Den Orangensaft in ein hohes Glas füllen. Dann vorsichtig etwas Himbeersirup hineingießen, damit er langsam zum Boden absinken kann. Schon hat man einen leckeren Zweifarben-Cocktail, der super schmeckt und mit seiner Wunderwaffe Vitamin C die Abwehrkräfte stärkt!

Tipp: Experimentiert auch mit anderen Farben, z. B. mit blauem, alkoholfreien Curaçao oder Waldmeistersirup.



Mutig bis zum Anschlag Rätsel und Sprachspiele

Retter sind netter

Helden brauchen nicht nur starke Nerven, sondern auch ein kluges Köpfchen. Beweise, dass du ein hast und finde das Lösungswort heraus. Trage die markierten Buchstaben in das Lösungsfeld ein.

Welche Helden rasen wie der Blitz zu einem brennenden Haus?

F _ _ U _ _ _ _ R

Wer muss als Retter super schwimmen können?

B _ _ _ _ M _ _ _ _ _ R

Wen kann man auch ohne Guthaben mit dem Handy anrufen?

N _ _ _ _ F

Welches Tier spürt mit seiner Nase Verschüttete im Schnee auf?

L _ W _ _ _ _ _ _ _ _ D

Welches Insekt braucht dringend Schutz vor Giftattacken?

B _ _ _ _ E

Welches Hilfsmittel wirft man einem Ertrinkenden zu?

R _ T _ _ _ _ _ _ _ _ R _ _ _ G

Welches Rettungsfahrzeug hebt ab?

H _ _ _ S _ _ _ _ _ _ _ _ R

Die Sporthelden welchen Landes sind Fußballweltmeister?

F _ _ _ _ _ _ R _ _ _ _ _ _ _

Welcher Lebensraum schmilzt seinen Bewohnern unter den Füßen weg?

A _ _ _ _ _ S

Lösungswort:



Fizzzzz, Splash, Boing – Comicsprache

Neulich bin ich FLUTSCH auf der Brücke ausgerutscht und PFLATSCH mit einem lauten EEEH ins Wasser gefallen. Mein Hund Bello sprang mit einem mutigen FEEOOP und einem lauten WAU unerschrocken hinterher. Bevor ich GLUCK viel Wasser schluckte und URGH laut würgen musste, zog er mich auch schon an Land. UFF, das war nochmal gut gegangen – PUH!!!

Denkt euch weitere Geschichten aus und nutzt dabei möglichst viele Wörter der Comic-Sprache, z. B. die nachfolgenden. Ihr könnt aber auch weitere sammeln oder sie euch ausdenken.

FLUTSCH	ausrutschen
PFLATSCH	ins Wasser fallen
FEEOOP	Sprung
EEEH	Angstschrei
GLUCK	trinken
UFF	Erleichterung
PUH	Glück gehabt
URGH	würgen
FIZZZZZ	zischen
FOOOP	Verwandlung
GIGGLE	kichern
GLOG	aus einer Flasche trinken
GRMBL	verärgert grollen
KA-BOOOM	Explosion
MAMPF	essen, fressen
ZOMPP	durch das Nichts rasen

Mutig bis zum Anschlag Rätsel und Sprachspiele

Mit Argusaugen den Satz entdecken – Bilderrätsel

Echte Wortschurken haben einen ganzen Satz versteckt. Setzt die Rätsel zusammen und findet ihn!

a)  ~~zeug~~  ~~Ba~~  ~~d=g~~

b)  ~~p+r~~  ~~ke~~  ~~sti~~

c)  ~~M i e~~   ~~he=tz~~

d)  ~~R=B~~
~~o=ö~~  ~~Ge~~

Lösungssatz

1. Wort: a) 6. + 8. Buchstabe + c) 5. Buchstabe

2. Wort: b) 6. + 2. + 7. Buchstabe + c) 12. Buchstabe

3. Wort: DIE

4. Wort: d) 5. + 4. Buchstabe + a) 2. Buchstabe + c) 11. Buchstabe

5. Wort: b) 5. + 4. + 10. Buchstabe + d) 9. + 4. Buchstabe + a) 9. Buchstabe

_____ DIE _____ !

Mutig bis zum Anschlag Rätsel und Sprachspiele

Vorsicht: Satman & Buper- woman kommen!!!

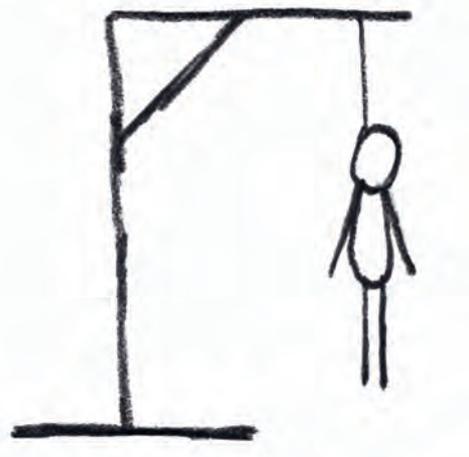
Psst! Batman und Superwoman befinden sich auf geheimer Rettungsmission. Ihr Ziel ist kein Geringeres, als allen Bösewichten das Handwerk zu legen. Zur Tarnung haben sie sich diesmal etwas Besonderes einfallen lassen und die Anfangsbuchstaben ihrer Namen ertauscht. Was für ein Stuchbaben-Muddelkuddel! Begebt euch auf eigene Rettungsmission und ertauscht die Stuchbaben – spiel Vaß badei!

NEIKE MACHT
DEN
WÖSEBICHTEN!!!



Rettet das Galgenmännchen!

Malt ein fertiges Galgenmännchen an die Tafel. Erst das Podest, dann den Pfosten, den Querbalken, die schräge Strebe, um den Balken zu stützen, das Seil, den Kopf, den Körper, Arme und Beine. Teilt euch nun in zwei Gruppen auf. Die eine denkt sich ein möglichst langes Wort aus. Für jeden Buchstaben malt sie einen Unterstrich neben das Männchen. Die anderen versuchen nun das Wort zu erraten, in dem sie einzelne Buchstaben vorschlagen. Kommt der Buchstabe im Wort vor, wird er an die entsprechende Stelle geschrieben und dem Galgenmännchen ein Strich entfernt. (Genau in der Reihenfolge rückwärts). Kommt er nicht vor, malt ihr neben das Männchen einen Strich. Stehen dort zehn Striche und das Männchen hängt noch immer am Galgen, hat die ratende Gruppe verloren. Sie muss mit einem neuen Wort ihr Glück versuchen. Ist das Männchen heldenhaft befreit, tauscht ihr die Gruppen.



Mutig bis zum Anschlag Rätsel und Sprachspiele

Notruf aus der Heldenzentrale

Ein neuer Fall und eure Superkräfte werden mal wieder dringend gebraucht. Packt rasch euren Koffer mit allem, was wahre Superhelden so brauchen.

Ich packe meinen Koffer und nehme mit: einen Heldenumhang ... eine Tarnkappe ... ein Laserschwert ... ein Nachtsichtgerät etc.

Wiederholt jeweils das, was der andere vorher gesagt hat und fügt eine Sache hinzu, sobald ihr an der Reihe seid. Wer sich die meisten Dinge merken kann, ist natürlich voll der Superheld! Und jetzt: Einsatz, fertig, los!

Es muss nicht immer
was Neues sein. Tauscht doch
einfach mal euer Spielzeug
untereinander.



Das »held«, was es verspricht Lesezeichen-Medaille

Fülle die Medaille aus. Klebe sie auf ein festeres Papier (Tonpapier oder Fotokarton) und schneide sie entlang der Außenlinie aus. Falte sie an der Mittellinie und klebe die Innenseiten zusammen. Stanze dann mit einem Locher oben ein Loch hinein und ziehe einen Faden oder ein Geschenkband hindurch. Verknote es so, dass die langen Enden oben weg hängen. Fertig ist dein »Superheld«-Medaillen-Lesezeichen!



Punkt, Punkt, Komma, Strich, fertig ist das Heldengesicht! – Malen und Basteln

Helden aus der Tonne

Ihr wollt nicht länger alleine die Welt retten? Dann bastelt euch doch einen Kollegen – zur Superheldin oder zum Spinnenmann kann so ziemlich alles werden, was sonst im Abfall landet. Hier ein paar Beispiele:

- Malt zwei leere Plastikflaschen mit Acrylfarbe an, legt sie nebeneinander und umwickelt sie in der Mitte mit buntem Klebeband. Befestigt daran zwei Träger aus Hosengummi, sodass ihr die Flaschen wie einen Raketenantrieb auf den Rücken schnallen könnt. Die Verschlüsse der Flaschen zeigen nach unten; an sie klebt ihr aus schillernder Folie oder Krepppapier schmale Bänderbüschel als Feuerfunken. Die Flaschen verziert ihr mit eurem Heldenlogo.
- Auch eine Klopapierrolle verwandelt sich mit Hilfe von Farbe und einem Stoffrestenumhang zum Weltenretter. Ein Bierdeckel wird zur Standfläche und das obere Ende der Rolle leicht zusammengedrückt – so könnt ihr in ihr kleine Schätze aufbewahren.
- Kochlöffel aus Holz und verklebte Pinsel taugen auch als Mitnahmeheld und ein alter Strumpf wird zur heldenhaften Handpuppe: Mit Farbe, Stoffresten, Alufolie, Kronkorken ... bekommen diese Dinge Superkräfte. Besonders lustig ist es, wenn die Pinselborsten zu bunten Haaren werden.
- Beklebt eine kleine Schachtel mit Silberpapier, ein schwarzer Strohhalm dient als Antenne und Plastikdrehverschlüsse als Bedienknöpfe. Fertig ist euer Transponder für geheime Nachrichten.



Benutze eine Trinkflasche, die du immer wieder auffüllen kannst. Damit sparst du jede Menge Plastik.

Punkt, Punkt, Komma, Strich, fertig ist das Heldengesicht! – Malen und Basteln

Sei auch du Super-Sue oder Power-Paul!

Schneide eine der beiden Figuren aus und gib ihr deinen eigenen Heldenamen. Trage ihn dort

ein, wo sonst die beiden ihren Namensbuchstaben stehen haben. Male deine Heldenfigur bunt an. Deine Heldenfigur kannst du jetzt an deinen Becher für die Nacht kleben, sodass du ihn immer wieder benutzen kannst. Schwupps – schon hast du wieder ein bisschen die Umwelt gerettet.



Punkt, Punkt, Komma, Strich, fertig ist das Heldengesicht! – Malen und Basteln

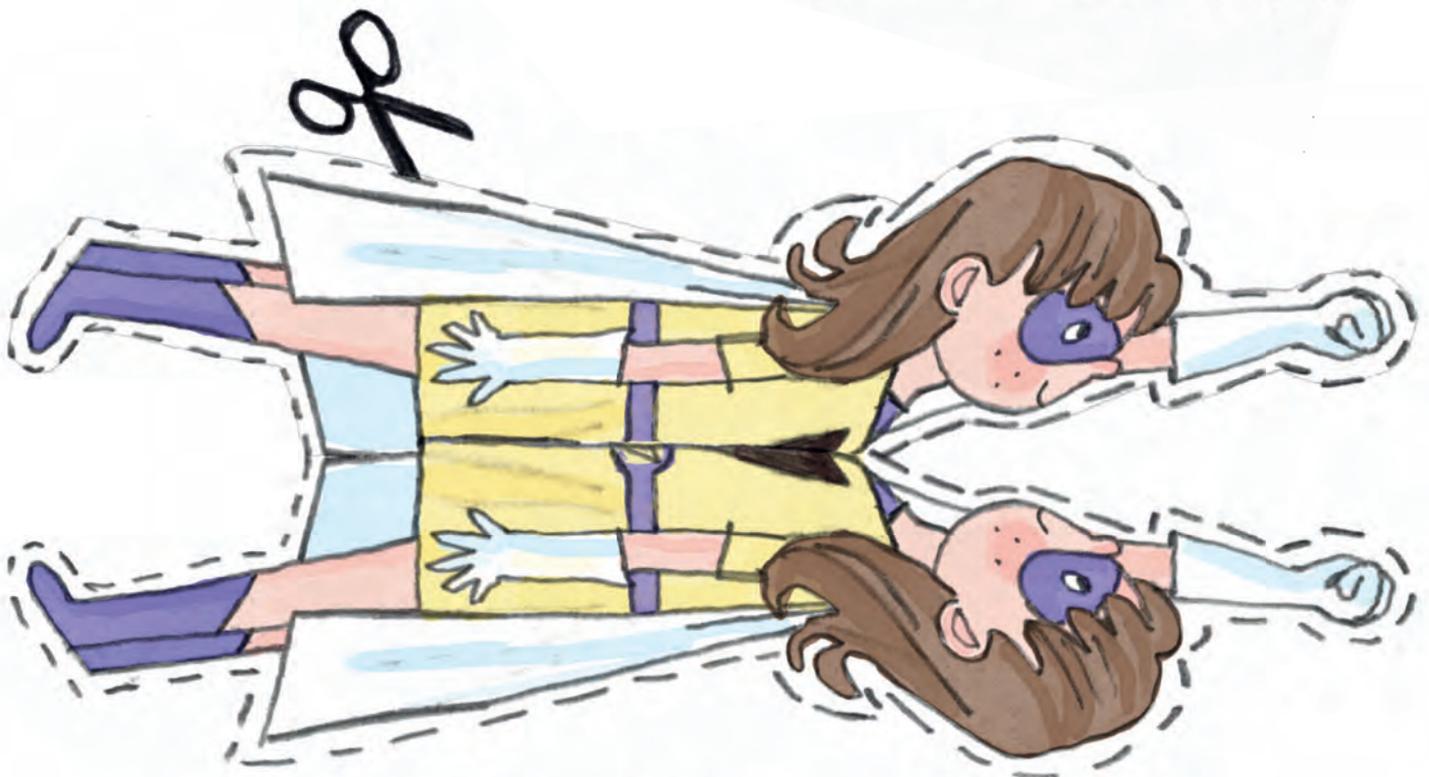
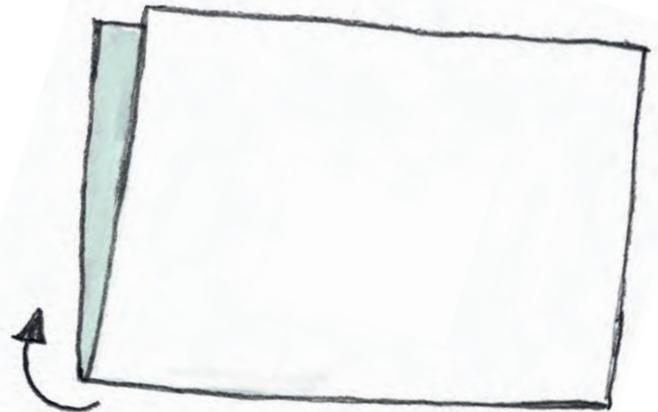
Achtung, Abflug! Flugobjekt aus Papier

Ihr braucht dazu:

- Tonpapier in der Größe 15 cm x 15 cm
- Strohhalme
- Schere
- Stift

So wird's gemacht:

Faltet das Papier einmal zur Hälfte. Zeichnet eine fliegende Superheldin, Batman oder was sonst noch so durch die Luft fliegen kann. Der Bauch ist die gefaltete Seite, die Beine müssen flach nach hinten gestreckt sein. Schneidet den Umriss aus und steckt eure Superheldin mit dem dünnen Ende in den Strohhalm. Jetzt müsst ihr noch hineinpusten und schon heißt es: Achtung Abflug!



Punkt, Punkt, Komma, Strich, fertig ist das Heldengesicht! – Malen und Basteln

Mit mir Licht! Laserschwerter für Helden

Ihr braucht dazu:

- Schaumstoffstäbe mit LED-Lichtern
- breites silbernes Klebeband
- schmales schwarzes Klebeband

So wird's gemacht:

Umklebt das untere Ende des Stabes (dort ist der kleine Schalter zum an- und ausschalten) mit dem silbernen Klebeband als Griff. Verziert diesen Teil noch mit schwarzen Streifen. Fertig ist das Laserschwert.

Tipp: Wer auf die Leuchtkraft verzichten möchte, kann auch Schwimmmudeln aus Kunststoff nehmen und sie mit einem Brotmesser in etwa 40 cm lang Stücke zerschneiden. Oder ihr nehmt lange Luftballons, auch Zeppelinballons genannt, als Laserschwerter.

Fledermaus im Flug Daumenkino mal anders

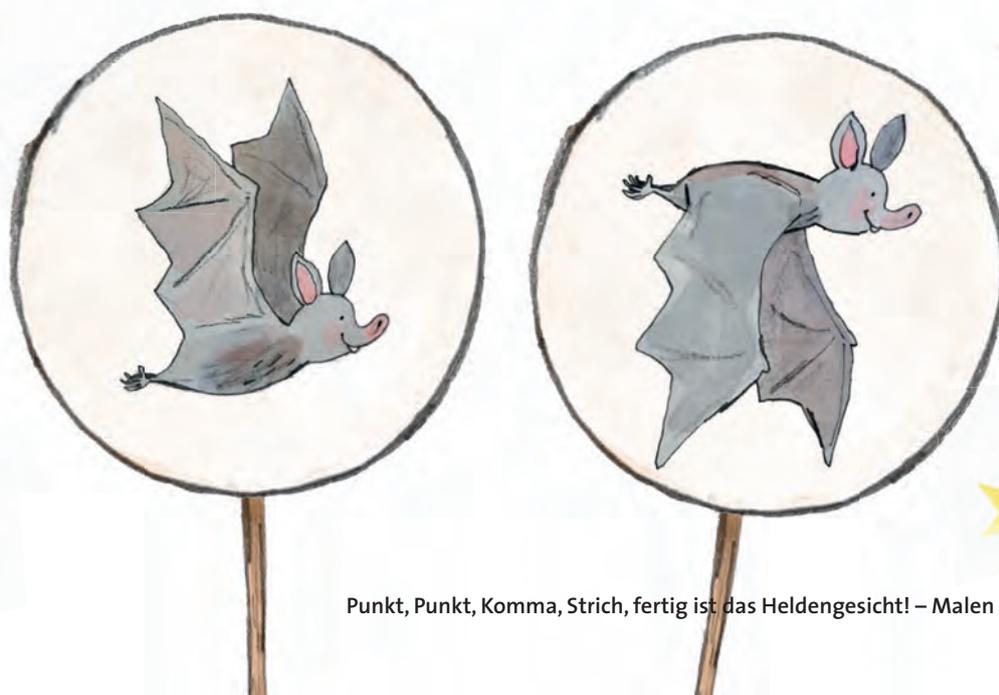
Ihr braucht dazu:

- weißes Papier
- runde Holzstäbchen
- Stifte
- Schere
- Klebstoff
- Zirkel oder ein Glas

So wird's gemacht:

Zeichnet zwei gleich große Kreise auf das Papier und schneidet sie aus. Malt ein Motiv in zwei unterschiedlichen Ansichten, zum Beispiel eine Fledermaus mit offenen und geschlossenen Flügeln. Legt das Stäbchen zwischen die beiden Papierkreise und klebt sie zusammen. Achtet darauf, dass die eine Seite nicht auf dem Kopf steht. Wenn ihr den Stab zwischen den Handflächen hin- und herdreht, sieht es aus, als ob die Fledermaus mit den Flügeln schlägt.

Übrigens: Ein Klassiker dieser Bastelidee ist die Zeichnung eines Vogelkäfigs, der einmal bewohnt und einmal leer ist.



Helden für Vögel im Winter

Futterglocken

Ihr braucht dazu:

- ca. 300 g Fett (z. B. Rinder- oder Hammeltalg, pflanzliche Alternative: Kokos- oder Palmfett)
- ca. 300 g Körnermischung
- 2 EL Pflanzenöl
- ein Stück Kordel
- einen Tontopf (ca. 10 cm Durchmesser) mit einem kleinen Loch im Boden
- einen Zweig, der mindestens zehn Zentimeter länger ist als der Topf

So wird's gemacht:

Bindet die Kordel mit einem dicken Knoten an das obere Ende des Zweiges. Der Knoten muss so dick sein, dass er das Loch im Topf schließt. Dann zieht ihr die Kordel von innen durch das Loch im Topf.

Erwärmt das Fett vorsichtig. Wenn es weich ist, könnt ihr die Körnermischung und das Pflanzenöl dazugeben. Dann füllt ihr das ganze Gemisch rund um den Zweig in den Topf und lasst es abkühlen.

Achtung: Der Zweig sollte mindestens 10 cm aus dem Topf herausragen, damit die Vögel darauf gut landen können.



Ein Tipp für den Frühling: Säe Wildblumen in Kästen auf dem Balkon oder in eine Ecke im Garten. Die Bienen danken es dir!



Meisenplätzchen

Ihr braucht dazu:

- Fett-Körner-Gemisch (s. o.)
- Ausstechformen
- Strohalm
- Bändchen

So wird's gemacht:

Verteilt die Förmchen auf Backpapier und schneidet den Strohalm in Stücke. Füllt das Fett-Körner-Gemisch in die Förmchen und steckt ein Stück Strohalm in jeden Ausstecher. Lasst die Plätzchen ein paar Stunden trocknen. Dann könnt ihr sie aus den Förmchen drücken und den Strohalm entfernen. Durch das Loch könnt ihr jetzt die Bändchen zum Aufhängen fädeln und mit den Meisenplätzchen die Bäume auf eurem Schulhof schmücken! Achtet dabei darauf, sie an schattige Stellen zu hängen, damit sie bei Sonnenschein nicht schmelzen.

Tipp: Die Plätzchen eignen sich auch hervorragend als Geschenk, und bekanntlich vermehren sich Superkräfte, wenn man sie mit anderen teilt!

Pling, Krach, Schepper Forschen und Experimentieren

Flüssigkeit, die echt was aushält

Ihr braucht dazu:

- 2 Teile Mais- oder Kartoffelstärke
 - 1 Teil Wasser
-

So wird's gemacht:

Vermischt Wasser und Stärke. Wenn ihr langsam mit einem Löffel durch die Flüssigkeit streicht, werdet ihr nichts Außergewöhnliches feststellen. Nehmt nun einen Kochlöffel und schlagt damit auf die Mischung. Keine Angst, es gibt keine Super-sauerei. Denn die Mischung wird auf magische Art und Weise fest! Jetzt überlegt mal, was man mit so einer Superkraft-Flüssigkeit alles machen könnte ...

So funktioniert's:

Die Stärke besteht aus winzigen Körnchen, die alle eine raue Oberfläche haben. In der Mischung ist das Wasser nur eine Art Schmierfilm zwischen diesen Körnchen. Wenn nun eine Kraft einwirkt, verhaken sich die Körnchen wegen der rauen Oberfläche miteinander und die eigentlich flüssige Mischung wirkt, als wäre sie fest.

Hulks Superabwehrschleim

Ihr braucht dazu:

- Bastelkleber
 - Rasierschaum
 - flüssiges Waschmittel
 - grüne Lebensmittelfarbe
-

So wird's gemacht:

Gebt zwei Esslöffel Bastelkleber und einen Teelöffel Rasierschaum in eine Schale und verrührt beides. Lasst langsam flüssiges Waschmittel dazutropfen (nur ein paar Tropfen) und rührt dabei

weiter. Als nächstes geht's ans Färben – grün natürlich! Auch die Lebensmittelfarbe muss gut verrührt werden. Noch ist der Schleim zu flüssig, um ihn richtig kneten zu können. Damit er fester wird, gebt unter ständigem Rühren weitere Tropfen Waschmittel dazu, bis der Schleim sich zu einem richtigen Klumpen formt. Den Klumpen könnt ihr mit den Händen weiterkneten. Am Anfang zieht er wahrscheinlich noch Fäden, aber mit ein bisschen Geduld habt ihr bald einen perfekten Superabwehrschleim, der auch beim Auseinanderziehen nicht kaputt geht!

Tipp: Benutzt durchsichtigen Bastelkleber, dann bekommt ihr einen besonders schönen, klaren grünen Schleim.

Noch ein Tipp: Ihr könnt den Schleim auch glitzern lassen. Knetet einfach Bastelglitter unter.



Pling, Krach, Schepper Forschen und Experimentieren

Malen in der dritten Dimension

Ihr braucht dazu:

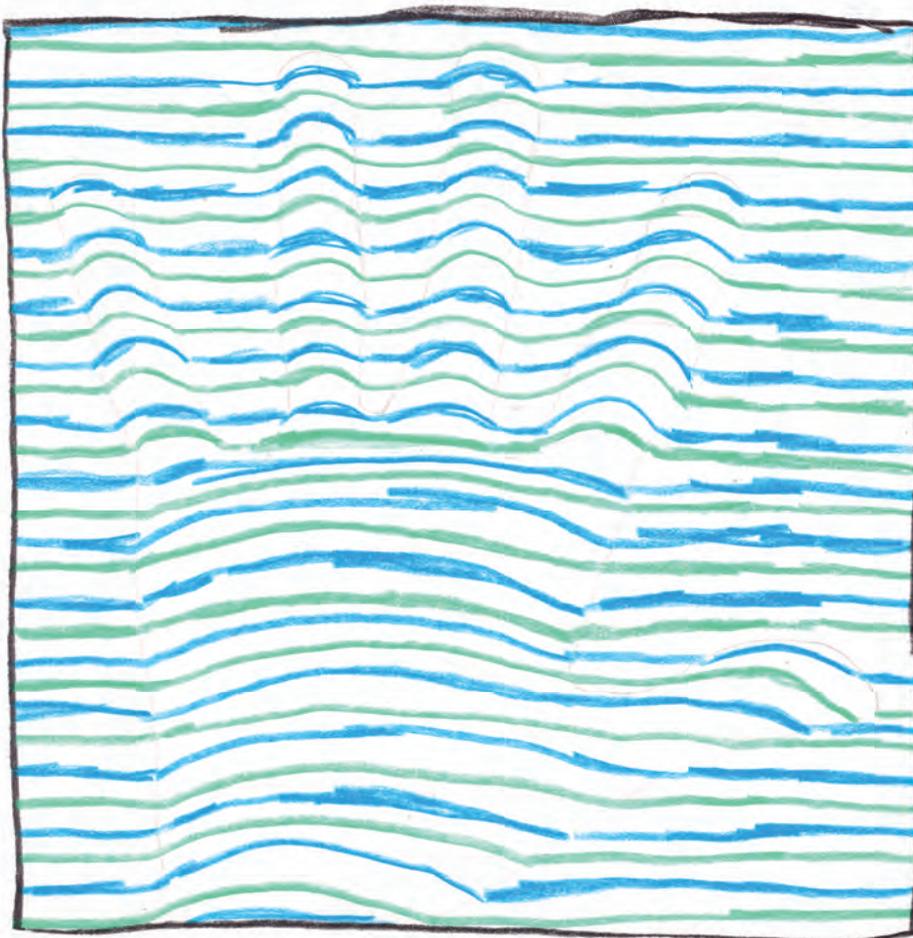
- Papier
- Bleistift
- Radiergummi
- verschiedenfarbige Filzstifte

Und so geht's:

Zeichnet mit dem Bleistift den Umriss eurer Hand auf das Papier. Nun malt ihr mit den Farbstiften waagerechte Linien immer von der Papierkante bis zu der Hand und auf der anderen Seite weiter, wieder bis zum Blattrand. Innerhalb

der vorgezeichneten Hand zeichnet ihr die Linie nicht gerade, sondern leicht nach oben gewölbt weiter. Malt mit unterschiedlichen Farben und Strichbreiten das ganze Blatt voll. Zum Schluss radiert ihr die Bleistiftstriche weg und schon wölbt sich eure Hand dreidimensional nach oben. Statt Händen könnt ihr natürlich auch andere Umrisse zeichnen.

Zum Malen brauchst du nicht immer frisches Papier. Eine alte Tapetenrolle aus dem Keller tut's oft auch.



Mit Köpfchen, Cape und Auftrag Spielen

Wusch und klick – blitz- schnell vorbeigehuscht

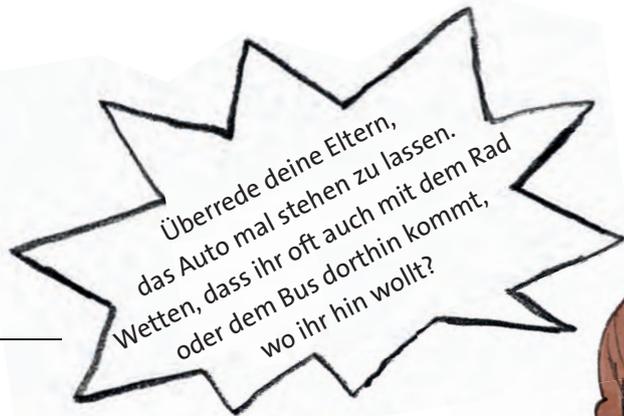
Ihr braucht dazu:

- ein Digitalkamera oder ein Handy
- viele Kinder

Und so geht's:

Wählt ein Kind zum Fotoreporter. Der Auftrag: Ein gestochen scharfes Foto vom Superhelden schießen, der in der Stadt unterwegs ist. Und das möglichst schnell, denn die Zeitung soll bald gedruckt werden.

Alle anderen Kinder laufen im Klassenzimmer durcheinander und das Fotoreporterkind versucht möglichst schnell ein nicht verwackeltes Bild von einem der Kinder zu machen. Ein Erwachsener kann der Schiedsrichter sein, der als »Chefredakteur« entscheidet, ob das Foto gut genug für die Zeitung ist. Natürlich können auch mehrere Reporter gleichzeitig losgeschickt werden.



Uff, stöhn, ächz – Bewegungsspiele oder Superheldentraining im Schulhaus

Die Welt zu retten, ist kein Spaziergang. Bösewichte sind selten Schwächlinge. Leider ist die Forschung noch nicht soweit, dass wir Superheldenkräfte im Supermarkt kaufen können. Und so lange wir noch keine übernatürlichen Fähigkeiten haben, müssen wir Kopf, Muskeln und Geschicklichkeit auf die alte Weise trainieren! Die folgenden Ideen könnt ihr für Stationen nutzen, die ihr einzeln durchlauft, oder ihr tretet in Gruppen gegeneinander an.

Superhelden-Parcours:

Um die Welt zu retten, muss man flink und geschickt sein und Hindernisse überwinden. Baut einen Parcours in der Aula, im Flur oder in der Turnhalle auf und testet, wer ihn am schnellsten bewältigt. Ihr braucht dazu:

- rote Wollfäden, die wie ein Netz aus Laserstrahlen kurz über dem Boden gespannt werden; hängt ein paar Glöckchen dran, dann hört ihr sofort, wer die Fäden berührt hat.
- Tische, Stühle, Bänke oder Sportgeräte, die ihr wie eine Hochhauskette überwinden müsst – und ihr habt leider keine Spinnenfäden, die euch helfen ...
- Kegel, die ihr im Abstand von etwa einem Meter (ein großer Schritt) hintereinander

aufstellt. Lauft im Slalom um sie herum, ohne, dass einer umfällt! Das könnten schließlich auch scharfe Krallen oder giftige Pflanzen sein – als Superheld sollte man auf alles gefasst sein.

Schattenraten:

Bei wenig Licht oder gar Dunkelheit ist es schwer, Feind und Freund zu unterscheiden. Daher müssen Superhelden Personen auch an ihrem Schatten erkennen, um zu entscheiden, ob sie gefährlich sind. Hängt dazu ein weißes Bettlaken auf eine Wäscheleine. Richtet eine helle Lampe darauf und löscht das Licht. Ein Kind kommt verdeckt aus einem Nebenraum und stellt sich hinter das Bettlaken. Die anderen müssen erraten, von wem der Schatten hinter dem Laken ist. Schwieriger wird es, wenn das Kind hinter dem Tuch verkleidet ist.

Lautlos:

Stellt euch vor, ihr steht vor dem Raum, in dem ein Bösewicht die gefährliche Flüssigkeit aufbewahrt, die die Welt vernichten kann. Ihr wisst, wie ihr die Mixtur unschädlich machen könnt, aber vor der Tür sitzt ein Bewacher. Er schläft zwar, aber vor ihm liegt das Schlüsselbund. Schafft ihr es, den Schlüssel zu nehmen, ohne dass er klimpert?

Nichts übersehen?!

Einem Superhelden entgeht nichts: Jede Kleinigkeit, die er einmal gesehen hat, ist in seinem Gehirn gespeichert. Könnt ihr das auch? Legt auf einen Tisch 10 bis 12 verschiedene Gegenstände (z. B. Stift, Becher, Schlüssel, Laserschwert, Notizblock, Knopf, Münze). Zwei Superheldenlehrlinge treten an den Tisch und haben 15 Sekunden Zeit, sich die Gegenstände einzuprägen. Dann drehen sie sich um, zwei Gegenstände werden vom Tisch entfernt. Jetzt treten beide gleichzeitig wieder an den Tisch heran. Wer zuerst errät, welche Gegenstände fehlen, bekommt einen Punkt oder hat gewonnen.



Uff, stöhn, ächz – Bewegungsspiele oder Superheldentraining im Schulhaus

Weltrettung im Kleinen:

Auch wenn wir keine Superheldenkräfte haben, können wir dazu beitragen, die Welt zu retten. Tipps dazu geben euch auf vielen Seiten Power-Paul und Super-Sue. Beim Superheldentraining könnt ihr daraus auch ein Spiel machen. Testet, wer am schnellsten wertvolle Rohstoffe richtig trennt. Füllt dazu saubere Verpackungen aus verschiedenen Materialien in einen Eimer. Aufgabe ist es nun, Plastik- und Papiermüll richtig und schnell auf zwei weitere Eimer zu verteilen.

Fliegen wie Superman und Superwoman:

Dass man in Wirklichkeit gar keine Superheldenkräfte hat, müssen die bösen Mächte ja nicht wissen. Ihr könnt sie einfach austricksen, und zwar so: Legt euch in eurem Superheldenkostüm (s. S. 13-15) auf eine helle einfarbige Decke (am besten blau) und nehmt die richtige Flugpose ein. Schießt von einem erhöhten Standpunkt aus (Leiter oder ausnahmsweise von einer Schulbank) ein Foto! Auf die gleiche Weise könnt ihr auch beweisen, dass ihr irre schwere Dinge stemmen könnt. Legt einfach einen hohen Bücherstapel auf die Decke und platziert euch so, dass es aussieht, als würdet ihr die Bücher in die Höhe stemmen.

Superhirn gefragt

- Beim Versuch, die Welt zu retten, bist du in eine Falle gegangen und stehst jetzt in einem Verlies mit zwei Türen. Eine Tür führt ins rettende Freie, hinter der anderen lauert ein Supermonster. Jede Tür wird von einem Kobold bewacht. Der eine Kobold lügt immer, der andere sagt immer die Wahrheit. Du darfst aber nur einem der Kobolde eine einzige Frage stellen. Wie lautet sie, damit du entkommen kannst?
- Ihr habt einen Powerball. Wenn er in Bewegung ist, erkennt er sofort jeden Schurken in der Nähe. Leider hat er nicht die Kraft, sich selbst zu

bewegen. Wie musst du ihn werfen, damit er zu dir zurückkommt? Du darfst ihn auch nicht an eine Wand werfen und kein Band o. Ä. an ihm befestigen. Auch kein anderer darf ihn dir zuwerfen.

- Als Mister Fantastic bist du auf der Flucht vor einem Bösewicht. Du weißt, Du hast nur 17 Minuten Zeit, dich und deine drei Freunde über eine Brücke zu retten, bevor er euch erreicht. Das Problem: Es ist stockdunkel, die Brücke ist nur ganz schmal und klapprig, und deine elastische Superkraft kann dir hier nicht weiterhelfen. Es können immer nur zwei Personen gleichzeitig auf der Brücke sein und es gibt nur eine Taschenlampe. Sobald zwei auf der anderen Seite angekommen sind, muss einer mit der Taschenlampe wieder zurück. Ihr vier braucht alle unterschiedlich lang über die Brücke, deine Freunde sind von der Flucht schon erschöpft. Du brauchst eine Minute, Freund 1 braucht zwei Minuten, Freund 2 braucht fünf Minuten und Freund 3 braucht zehn Minuten. Zu zweit könnt ihr natürlich nur so

schnell gehen, wie der Langsamere von euch. Gut, dass du als Mister Fantastic ein Profi im Kombinieren bist. Denn jetzt gilt es herauszufinden, in welcher Reihenfolge ihr die Brücke überqueren müsst, um dem Bösewicht zu entkommen!



Habt ihr euer Weltrettungstraining erfolgreich absolviert, dann seid ihr bereit für die Superhelden-Medaille (s. S. 25).

Uff, stöhn, ächz – Bewegungsspiele oder Superheldentraining im Schulhaus

Rette sich, wer kann!

Ein Superheld darf sich von möglichen Gefahren in der Umwelt nicht beeindrucken lassen. Um stets konzentriert seiner Mission folgen zu können, ist es wichtig, perfekt präpariert durch die Welt zu gehen. Die folgenden Bedrohungen begegnen Superhelden besonders oft, gegen die solltet ihr euch also wappnen: Feuer, Wasser, Sturm und Eis.

So funktioniert das Spiel:

Bewegt euch in der Klasse, Aula oder im Flur – ihr dürft nicht stehenbleiben – bis der Spielleiter laut eine Gefahr ruft:

- Bei »Feuer!« müsst ihr euch flach auf den Boden und die Hände schützend über euren Kopf legen.
- »Wasser!« heißt, dass ihr den Boden nicht mehr berühren dürft. Rettet euch auf Stühle oder Bänke, bevor eine Welle euch mitreißt! Alternative: Geht auf Zehenspitzen.
- Wenn ein Sturm aufkommt, hilft nur noch festhalten. »Sturm!« bedeutet also, dass ihr in Windeseile etwas Stabiles zum Festhalten finden müsst.
- Vor »Eis!« kann man sich nur schützen, wenn man reglos stehen bleibt und so »einfriert«.

Wer sich als letzter vor einer Gefahr in Sicherheit gebracht hat, scheidet aus, bis am Schluss eine Gewinnerin oder ein Gewinner übrig bleibt. Variante: Statt auszuscheiden muss der Langsamste eine extra Superhelden-Übung machen, um seine Kräfte zu stärken, z. B. Liegestütze.

Tipp: Statt im Klassenraum könnt ihr »Rette sich, wer kann!« auch in der Turnhalle spielen. Stellt dazu verschiedene Geräte auf. Das können Kästen sein, ein Barren, aber auch Seile, Ringe und Stangen. Ihr könnt euch auch andere Gefahren / Kommandos überlegen, als echte Superhelden kennt ihr ja eure Feinde.

Übrigens: Superhelden sind mutig. Nur, wer sich wirklich im ganzen Raum bewegt (und nicht etwa nur einen Stuhl oder ein Turngerät umkreist), beweist, dass er die Superhelden-Medaille (s. S. 25) auch wirklich verdient hat.

Vorsicht, Kraftsauger!

Ihr braucht dazu:

- einen kleinen Ball
- Musik

Und so geht's:

Das Spiel ist eine Variante von der »Reise nach Jerusalem«. Statt auf Stühlen stellt ihr euch Schulter an Schulter im Kreis auf. Ihr alle seid Superhelden – der Ball besitzt eine geheimnisvolle Macht und beraubt denjenigen, der ihn in der Hand hält, seiner Superkräfte. Während die Musik läuft, wird der Ball möglichst schnell von Hand zu Hand weitergegeben. Stoppt das Lied, scheidet derjenige aus, der den Ball gerade in der Hand hält. Wer wird der Held der Helden?



Uff, stöhn, ächz – Bewegungsspiele oder Superheldentraining im Schulhaus

Fang den Fiesling!

Ihr braucht dazu:

- viele Luftballons
- eine kleine rote Spielfigur
- viele Spielfiguren in anderen Farben

Und so geht's:

In jeden Ballon kommt vor dem Aufblasen eine der Figuren. Das rote Männchen ist der Fiesling. Achtet darauf, dass man die Farben von außen nicht erkennen kann. Wenn es mehr Ballons als Figuren gibt, können diese auch »leer« aufgepustet werden. Nun werden alle Ballons auf dem Boden verteilt und die Jagd beginnt. Jetzt dürft ihr die Ballons zerplatzen lassen: Peng! – Wer findet die rote Figur und fängt so den Fiesling?



Nicht bei jedem kleinen Fleck muss deine Hose gleich in die Wäsche. Zieh die Sachen ruhig nochmal an. Das spart Wasser und Waschmittel.

Aquaman, Aquaman, wie tief ist das Wasser?

Aquaman ist ein pfeilschneller Schwimmer, der sogar unter Wasser atmen kann und mit den Meerestieren kommuniziert. Als König der Meere kennt er sich bestens damit aus, flaches, aber auch sehr tiefes Wasser zu durchqueren.

Und so geht's:

Aquaman steht auf einer Seite, alle anderen ein gutes Stück entfernt in einer Linie ihm gegenüber. Sie fragen: »Aquaman, Aquaman, wie tief ist das Wasser?« Aquaman antwortet mit einer Zahl, zum Beispiel: »20 Meter!« Nun fragen die anderen: »Wie kommen wir hinüber?« Das weiß Aquaman natürlich am besten, denn er kennt die Gefahren, die im Meer lauern und weiß, wie man sie bekämpfen kann:

- Wenn das Seeungeheuer in der Nähe ist, muss man z. B. pfeifen, denn es hat empfindliche Ohren.
- Bei Gefahr vor Haien läuft man rückwärts, davon sind sie so beeindruckt, dass sie Angst bekommen, weil das etwas ist, was sie nicht können.
- Muränen begegnet man am besten hüpfend, davon wird ihnen schwindelig.
- ...

Wenn Aquaman die Superkraft gerufen hat, mit der das Wasser überquert werden muss, setzen sich alle in Bewegung in Richtung der anderen Seite. Aquaman überquert das Wasser in die entgegengesetzte Richtung (natürlich auch mit der entsprechenden Superkraft, also ebenso pfeifend, hüpfend ...) und versucht dabei, so viele wie möglich zu fangen. Die Gefangenen gehören dann zur Gruppe von Aquaman und fangen in der nächsten Runde mit. Wer als letzter gefangen wird, hat bewiesen, dass seine Superkräfte stark genug sind, um der neue Aquaman zu sein.

Hör-, Lese- und Spieletipps

Franziska Biermann **Der magnetische Bob**

Etna findet heraus, dass ihr Bruderwelp Bob ein nützliches Geheimnis hat: Er ist magnetisch. Also ziehen die beiden los, um allerlei Schätze zu sammeln. Das geht so lange gut, bis ihnen ein Bankräuber über den Weg läuft.

Nilpferd in Residenz, ab 4

Torben Kuhlmann **Lindbergh – Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus**

Eine kleine Maus beschließt, von Hamburg nach Amerika auszuwandern. Der Seeweg scheint ihr zu gefährlich, also entwirft sie nächtelang einen Flugapparat, der sie über den großen Teich bringen soll.

NordSüd Verlag, ab 5 (nominiert für den Dt. Jugendliteraturpreis 2015)
Hörbuch: hr / Der Hörverlag, gelesen von Bastian Pastewka, ca. 40 Min., (ausgezeichnet mit dem Kinderhörbuchpreis BEO 2016)

Torben Kuhlmann **Armstrong – Die abenteuerliche Reise einer Maus zum Mond**

Eine kleine Maus stellt fest, dass der Mond entgegen der allgemeinen Mäusemeinung nicht aus Käse sein kann. Weil ihr niemand glaubt, studiert sie die Gegebenheiten im Weltall, näht sich einen Raumanzug und konstruiert eine Rakete, um den Mond vor Ort zu erkunden.

NordSüd Verlag, ab 5
Hörbuch: hr / Der Hörverlag, gelesen von Bastian Pastewka, ca. 45 Min., (ausgezeichnet mit dem Kinderhörbuchpreis BEO 2017)

Katrin Zispe **Pinella Propella**

Pinella lebt tief im Urwald und hat eine ganz besondere Fähigkeit: Sie kann fliegen. Im Urwald fällt das nicht so auf, in der Schule schon!

Magellan, ab 6

Sarah Michaela Orlovský **Valentin, der Urlaubsheld**

Valentins Ferien in Griechenland werden erst so richtig schön, als er sich mit dem einheimischen Áris anfreundet. Bis die neu gewonnene Freundschaft auf eine Probe gestellt wird.

Picus Verlag, ab 7 (ausgezeichnet mit dem Österreichischen Kinder- und Jugendbuchpreis 2015)

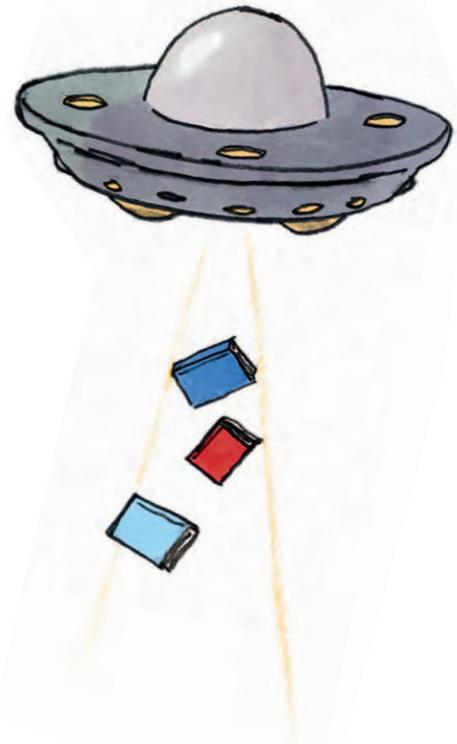
Salah Naoura **Superflashboy**

Torben-Henrik träumt von einem Leben als Superheld. Durch einen Zufall gelangt er nach Hero-City, wo er Flashboy kennen lernt. Der ist in Wirklichkeit kein bisschen heldenhaft, sondern ein musikalischer Nerd mit Schaumstoffmuskeln und fühlt sich ebenso fehl am Platz wie Torben-Henrik in der Menschenwelt. Als die beiden beschließen, ihre Rollen zu tauschen, wird es richtig turbulent!

Rowohlt Taschenbuch, ab 8
Hörspiel: hr / NDR 2016 / Der Audio Verlag, ca. 52 Min., (ausgezeichnet mit dem Kinderhörspielpreis der Stadt Karlsruhe 2016)



Hör-, Lese- und Spieletipps



Andrea Schomburg

Der halbste Held der ganzen Welt

In den Pausen versteckt sich Paul immer auf dem Schulklo, weil er Angst vor dem fiesen Matze Motzmann hat. Genau hier trifft er auch Elvira Meier, von Beruf Fee. Sie möchte ihm helfen und stellt ihm eine Aufgabe: Paul soll »das blaue Wunder auf dem Bielefeld« suchen. Sein Weggefährte ist ausgerechnet ein Jammerelefant mit Schnupfen. Und als die beiden nach einer Abenteuerreise das Bielefeld erreicht haben, bleiben nur noch vier Minuten, um das blaue Wunder zu finden. Ob das zu schaffen ist?

Sauerländer, ab 8

Hartmut El Kurdi

Angstmän – eine panische Heldengeschichte

Als Jennifer allein zuhause ist, hat sie die Gelegenheit ihre »Liste aller Sachen, die ich gerne mal machen würde« abzuarbeiten. Mit Schuhen aufs Sofa und los geht's! Doch da rumpelt es plötzlich im Schrank. Ist sie doch nicht allein? Als sie mutig nachschaut, entdeckt sie ihn: im Schrank sitzt Angstmän, ein Superheld, aber auch der größte Schisser des Universums. Doch wovor kann ein Superheld schon Angst haben?

Sauerländer, ab 9
Hörspiel: Deutschlandradio Kultur / Argon, 53 Min. (ausgezeichnet von der Kinder- wie der Kritikerjury mit dem Deutschen Kinderhörspielpreis 2002)

Håkon Øvreås

Super Bruno

Bruno vermisst seinen Opa, der gerade gestorben ist. Und er kann sich nicht wehren, als drei Jungs seine Holzhütte zerstören, die er mit seinem Freund zusammen im Wald gebaut hat. Abends sieht Bruno im Fernsehen einen Superheldenfilm und da hat er eine rettende Idee! Er verkleidet sich als Superheld Bruno und schleicht sich nachts

heimlich mit brauner Farbe raus. Damit streicht er das Fahrrad eines der Jungs an. Auf dem Heimweg begegnet ihm sein toter Opa ...

Hanser, ab 9

Alice Pantermüller

Superhelden fliegen geheim, Bd. 1

Am liebsten möchte Karline ganz normal sein. Leider sind ihre Eltern, ihre Schwester und ihr Bruder Superhelden und retten ständig die Welt. Das darf natürlich niemand wissen, auch Karlines beste Freundin nicht. Dann kommt ein neuer Junge in Karlines Klasse. Sein Vater ist Superheldenforscher und Karlines Eltern dacht auf den Fersen.

Arena, ab 9

Matthew Cody

Achtung, Superheld!

Daniel ist auf seine neuen Freunde ein bisschen neidisch. Denn sie haben Superkräfte: Eric ist super stark, Mollie kann fliegen, Rohan hat extrem feine Sinne, Rosie kann sich unsichtbar machen. Doch an ihrem 13. Geburtstag verlieren sie diese Superkräfte und erinnern sich an nichts. Wie kann das möglich sein? Daniel will das Geheimnis herausfinden.

Dressler, ab 10

Hör-, Lese- und Spieletipps



Craig Silvey **Liam und das Amulett**

Als maskierter Rächer geht der 12-Jährige fast jeden Abend in seiner Straße auf Patrouille. Ritchie, ein Beagle, ist sein treuer Begleiter und Helfer. Vor allem die Frau am Ende der Straße bereitet ihm Sorgen. Um ihr zu helfen, schenkt er ihr ein Bernstein-Amulett, das er aus der Schmuckschatulle seiner Mutter nimmt.

rororo Rotfuchs, ab 10

David Solomons **Mein Bruder ist ein Superheld**

Luke ist ein großer Comicfan und kennt alle Superhelden von Batman bis Catwoman. Eines Abends sitzt er mit seinem älteren Bruder Zack im Baumhaus und muss mal kurz aufs Klo. Als Luke wieder oben ankommt, bemerkt er sofort, dass sein Bruder Zack komisch aussieht. Ein Raumschiff aus einem Paralleluniversum hat ihm Superkräfte verliehen um die Erde zu retten. Als Zack entführt wird und ein Komet auf die Erde zurast, muss Luke handeln.

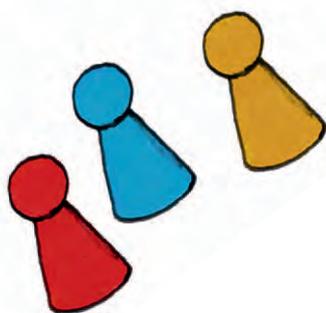
Aladin, ab 10

Hörbuch: Silberfisch, gelesen von Martin Baltscheit, ca. 215 Min.

Anne Jankéliowitch **Kinder, die die Welt verändern**

45 Kinder aus aller Welt zeigen, dass man auch mit kleinen Projekten einiges bewirken kann: Sie pflanzen Bäume, organisieren das Recycling von Speiseöl, kümmern sich um Computermüll oder bringen Erwachsene einfach mal zum Zuhören.

Thienemann-Esslinger, ab 10



Scott Frisco und Steven Strumpf **Rhino Hero – Super Battle**

Zwei bis vier Spieler begeben sich im wahrscheinlich wackeligsten Wolkenkratzer der Welt auf Superhelden-Einsatz. Ein schnelles Spiel, bei dem man das 3D-Gebäude selber stapelt und sich weder von den anderen Helden, noch von herumtornenden Holzäffchen aus der Balance bringen lassen darf.

Haba, ab 5

Michael Menzel **Die Legenden von Andor** **(Kennerspiel des Jahres 2013)**

Bei diesem Abenteuerbrettspiel stellen sich zwei bis vier Mitspieler als Heldengruppe gemeinsam gegen die Feinde, die das Land Andor in Gefahr bringen. Doch neben der Verteidigung der Burg müssen weitere Aufgaben gelöst werden, und es gilt einen uralten Drachen in Schach zu halten.

Kosmos, ab 10



radiomikro das Magazin für Kinder

Montag bis Samstag um 18.30 Uhr und
an Feiertagen von 14.05 bis 15.00 Uhr auf Bayern 2

Sonntag um 7.05 Uhr radiomikro
mit dem Lachlabor und dem Sonntagshuhn



radiomikro-Reporter entdecken die Welt: Sie berichten aus fernen Ländern, besuchen Erfinder in ihrer Werkstatt und schrecken nicht mal vor Selbstversuchen zurück.

Bei radiomikro können Kinder auch mitmachen: **0800 246 246 7** ist die kostenlose Telefonnummer ins Studio. Da kann man Experten ein Loch in den Bauch fragen, seine Meinung sagen oder donnerstags miträtseln. Freitag kommt dann **klaro – Nachrichten für Kinder**.

Außerdem senden wir jede Menge **Geschichten** und **Hörspiele**: An den Feiertagen, in den Ferien und jede Woche, wenn euch das **Sonntagshuhn** mit Liedern, Gedichten und Erzählungen weckt. Noch mehr Programm für Kinder gibt es täglich in Bayern 1 mit dem **Betthupferl**.

Alle Sendungen, der radiomikro-Podcast und die Frequenztabellen stehen im Internet auf **www.br.de/kinder**

Amberg 96,0 · Ansbach 88,2 · Aschaffenburg 88,4 · Augsburg 89,3 88,7 · Bamberg 89,6 · Bayreuth 96,0 · Burghausen 89,5 · Cham 91,6
Coburg 88,3 · Deggendorf 96,5 · Donauwörth 96,1 · Erlangen 92,3 · Freilassing 92,9 · Fürstenfeldbruck 89,5 · Fürth 92,3 · Füssen 89,1
Garmisch-Partenkirchen 93,5 · Hof 96,0 · Ingolstadt 90,5 · Kaufbeuren 88,7 · Kempten 88,7 · Kronach 96,0 · Landsberg 94,2
Landshut 97,8 · Lindau 92,0 · Memmingen 88,7 · München 88,4 89,5 · Neu-Ulm 88,7 96,3 · Nürnberg 92,3 · Passau 93,2 · Regensburg 93,0
Rosenheim 89,5 · Schweinfurt 93,1 · Sonthofen 88,7 · Straubing 96,5 · Tegernseer Tal 87,7 · Traunstein 91,5 · Wasserburg 89,5 · Weiden 96,0
Weilheim 94,2 · Würzburg 90,0 und bayernweit über Antenne mit Digitalradio DAB+

www.bayern2.de



Grenzenlos hören.



Zebra Vier

**jeden Sonntag von 8.05 – 11.00 Uhr
auf Bremen Vier**

Wenn deine Eltern am Sonntagmorgen noch schlafen, ist „Zebra Vier“ schon hellwach. Unsere Moderatorinnen und Moderatoren stellen sich ganz früh für dich den Wecker, um pünktlich um 8.05 Uhr fit und gut gelaunt zu sein. Jeden Sonntag senden wir drei Stunden Programm nur für Kinder. Und wenn deine Eltern heimlich mithören, ist das auch okay

Wir erforschen die Welt und holen die spannendsten Experten in unsere Sendung. Wir lassen aber auch Kinder zu Worte kommen. Dafür haben wir extra ein Kinderreporter-Team. Dazu gehören 16 Mädchen und Jungs, die jede Woche für „Zebra Vier“ unterwegs sind. Sie dürfen all das ausprobieren, was sonst nur Erwachsene dürfen. Sie besuchen Orte, die für Kinder besonders spannend sind. Sie testen Kinofilme, Theaterstücke, aber auch die neuesten Bücher und Computerspiele. Und sie treffen echte Stars, die du sonst nur aus dem Fernsehen oder von Youtube kennst. Dieses und Vieles mehr hörst du sonntags in Zebra Vier.

Na, auf den Geschmack gekommen?

Dann hör' doch mal rein! Du kannst uns übrigens nicht nur in Bremen und Bremerhaven hören. Nein, weltweit ist das möglich über unseren Livestream auf

www.bremenvier.de



hr2
kultur

Radio für Kinder in hr2-kultur

Lauschinsel und Zauberflöte

Hörspiele und Geschichten, Klangrätsel, Buchtipps und das Kinderfunkkolleg:
Lauschinsel, samstags, 14.04-15.00 Uhr. Sowie Klassik für Kinder und abenteuerliche
Geschichten: Zauberflöte, sonn- und feiertags, 8.04- 9.00 Uhr und in der App.

hr2-kultur. Bleiben Sie neugierig!



FIGARINO – Radio für Kinder und die ganze Familie

FIGARINO – mit Kinderhörspielen, spannenden Geschichten, aktuellen Reportagen, kniffligen Rätseln und flotten Witzen. Hier findet ihr wilde Tiere, verrückte Erfindungen, Tipps für die Schule und für die Ferien.

FIGARINO gibt es im Internet und im Radio, zum Runterladen und zum Soforthören.

Im Internet

Täglich rund um die Uhr:
Der FIGARINO-Webchannel und das FIGARINO-Podcast-Angebot unter **mdr-kultur.de**

Im Radioprogramm von MDR KULTUR

Samstag, 18.05 Uhr
FIGARINO – Geschichten aus der Fahrradwerkstatt

Sonntag, 7.10 Uhr
FIGARINOs Kinderhörspiel

Kontakt

figarino@mdr.de
Postanschrift: MDR KULTUR, Figarino,
Postfach 100 122, 06140 Halle/Saale

FIGARINO



mdr KULTUR

Beim NDR: MIKADO – Radio für Kinder



**Wann? An jedem Sonntag und an Feiertagen,
jeweils eine knappe Stunde!**

8.05 – 9.00 Uhr

MIKADO am Morgen auf NDR Info
mit Kindern als Studiogästen, Guten-Morgen-
Geschichte, Witzen zum Weitererzählen

14.05 – 15.00 Uhr

MIKADO auf NDR Info
Hörspiele und Lesungen: Krimis, Fantasy,
Abenteuer

**Aktuelle Tipps: Krimi-Spannung im Hörspiel
und eine Reise zu Frau Holle**

»Thabo«-Krimis von Kirsten Boie

Die aufregenden Fälle von »Thabo – Detektiv und Gentleman« spielen im Südosten Afrikas. Thabo träumt davon, später Detektiv zu werden. »Aber hier passieren ja keine Verbrechen!«, mault er im Gespräch mit Miss Agatha, seiner Vertrauten, einer alten Dame, die gleichfalls krimiverrückt ist. Keine Verbrechen? Das ändert sich. Erst hilft Thabo, einen fiesen Nashorn-Mörder zu finden. Kurz darauf verschwinden mehrere Kinder. Sie sind entführt worden, und nur wenige Tage bleiben, um sie retten zu können.

Sonntag, 30. September, 14.05 Uhr, NDR Info:

»Thabo: Der Nashornfall«

**Mittwoch, 03. Oktober (Feiertag), 14.05 Uhr,
NDR Info: »Thabo: Die Krokodilspur«**

Beide NDR-Hörspiele gibt es auch auf CD, im
Verlag »Jumbo – Neue Medien«

**Wir öffnen für euch die (geheime) Tür des
Hörspielstudios!**

Was muss alles passieren, damit aus »Thabo« ein
Hörspiel wird? Reporterin Jantje hat im NDR-
Hörspielstudio alles miterlebt – und auch die

Vorbereitungen: Das Casting für die Kinderrollen,
das Lampenfieber der Regisseurin, die Klang-Ba-
steleien für die Hörspielmusik.

**03. Oktober (Feiertag), 08.05 Uhr, NDR Info:
„Wie ein Hörspiel entsteht“**

Diese Sendung könnt ihr jederzeit auch Online
hören: www.NDR.de/Mikado

»Läuft bei dir, Frau Holle« von Anna Böhm

Pepe ist eine ehrgeizige Nachwuchs-Journalistin.
Sie gründet ihre eigene Zeitung. Einziger Haken:
Sie hat nur zwei Leser: Mama und Opa. Beim
Surfen im Internet stößt Pepe auf eine tolle Story.
Es geht um die geheimnisvolle Goldmarie. Um
mehr über dieses Glücksmädchen herauszufin-
den, muss Pepe in den Brunnen von Frau Holle
springen. Was für eine Mutprobe!

**18. November, 14.05 Uhr, NDR Info (Wir überneh-
men dieses Hörspiel vom Deutschlandfunk.)**

... und noch eine wichtige NDR Sendung kommt
aus der MIKADO-Redaktion:

**»Was diese Woche wichtig war« – Kindernach-
richten. Hier kommen Kinder zu Wort!**

Die wichtigsten Ereignisse jeder Woche werden
erklärt und von Kindern kommentiert.

**Jeden Samstag um 11.40 Uhr, 14.40 Uhr und
17.40 Uhr, auf NDR Info**

... und in der NDR Mediathek. Suchbegriff: »Kin-
dernachrichten«.

**Für die Radio-Einsteiger im Vor- und Grundschul-
alter gibt es am Abend täglich:**

OHRENBÄR, Radiogeschichten für kleine Leute.
Co-Produktion von RBB, WDR, NDR

**Sendezeit: 19.50 – 20.00 Uhr, NDR Info (Mehr
dazu auf der RBB-Seite in diesem Heft.)**

OHRENBÄR

Radiogeschichten für kleine Leute

Sendefinfos:

Montag bis Sonntag,
jeden Abend von 19:05–19:15 Uhr
auf radioBERLIN 88,8

OHRENBÄR ist eine Gemeinschaftssendung des
rbb mit WDR und NDR.

Alle Geschichten laufen wochengleich, auf
WDR KiRaKa von 18:45–18:55 Uhr, auf NDR
Info von 19:50–20:00 Uhr und jederzeit als
Podcast auf www.ohrenbaer.de und in der App
»ARD-Audiothek«.

30 Jahre OHRENBÄR – das sind zur heutigen ARD-
Kinderradionacht 11.157 einzelne Radiogeschichten,
die seit dem 01. Oktober 1987 gesendet worden
sind! Jeden Abend ist OHRENBÄR dicht dran
an den Erlebnissen der »kleinen Leute« – mit
aktuellen Ideen, Figuren und Geschichten. Die
sind mal alltäglich, mal phantastisch, nachdenklich
oder lustig. Alle Geschichten werden von
Autoren original für die Reihe, das Medium Radio
und Kinder zwischen 4 und 8 Jahren geschrieben.
Erst erklingt das Peter-Motiv aus »Peter und der
Wolf«, dann folgt die zehnminütige Radiogeschichte,
gelesen von bekannten Schauspielern.

Auf radioBERLIN 88,8 kommt Ohrenbär persönlich
zu Wort. Vor der Geschichte tritt er aus
seiner Höhle und bekommt Besuch von der
frechen Krähe, die mit ihm mal reimt, mal Witze
macht, bevor sie wieder abfliegt und ihn in Ruhe
zuhören lässt.

Viele Radiogeschichten gibt es auch zum Download
bei Audible und auf CD beim Jumbo Verlag.
Ganz aktuell: »OHRENBÄR – Die fantastischsten
Geschichten«.



Extras:

OHRENBÄR-Veranstaltungstipps für Familien auf
radioBERLIN 88,8
OHRENBÄR unterwegs: mit Workshops,
Lesungen, Bühnenfesten
OHRENBÄR-Schreibwettbewerb

Adresse:

Rundfunk Berlin-Brandenburg
radioBERLIN 88,8 / Redaktion OHRENBÄR
Masurenallee 8-14
14057 Berlin
Mail: ohrenbaer@rbb-online.de

Im Internet:

www.ohrenbaer.de

Frequenzen:

Übersicht im Internet für radioBERLIN 88,8, WDR
KiRaKa und NDR Info unter
www.ohrenbaer.de

SR 1

SR 1 DOMINO

Sendezeit

Jeden Sonntag zwischen 6.00 und 10.00 Uhr auf SR 1

SR 1 DOMINO ist die sonntägliche Sendung (nicht nur) für Kinder. Herzstück sind die zweisprachigen »**Nachrichten für dich**«. Sie klappen die wichtigsten Ereignisse der Woche in verständlicher Sprache nach – und das auch auf Französisch. Da werden auch so manche Eltern neugierig, ob aus ihrem Französischunterricht in der Schule denn noch etwas hängengeblieben ist ...

Und über was redet ihr sonst noch so? Jede Woche schicken wir unsere Reporter in saarländische Schulklassen, um herauszufinden, wie die DOMINO-Hörer fühlen und denken. Seid ihr Vegetarier oder esst ihr auch Fleisch? Glaubt ihr, dass Glücksbringer wirklich Glück bringen? Und wer fährt besser Auto – Mama oder Papa? Wir gehen den wirklich wichtigen Fragen des Alltags nach!

Im »**Buchtipps für dich**« präsentiert SR 1 DOMINO spannende und witzige Bücher für Kinder und Jugendliche. Zu gewinnen gibt es unsere Buchtipps dann im DOMINO Quiz. Zwischendurch erklärt »**Professor DOMINO**« Kurioses und Alltägliches. Warum ist es verboten, im Gleichschritt über eine Brücke zu gehen? Haben Eisbären wirklich schwarze Haut unter ihrem weißen Fell? Und warum wachsen Bananen eigentlich immer krumm? Fragen, die Kinder faszinieren, aber auf die auch Erwachsene nicht immer eine Antwort wissen. Das macht SR 1 DOMINO zu seiner Sendung für Kinder – aber nicht nur!

Internet

www.sr1.de

Kontakt

Telefon: 0681 6022321

Email: domino@sr1.de

Frequenzen

Göttelborn	88,0
Blietal	92,3
Moseltal	91,9
Merzig	89,3
Mettlach	98,6
Saarbrücken	98,2

»SWR2

SPIELRAUM

... ist dein Radio!

SWR2 SPIELRAUM – Das Hörspiel

An allen Feiertagen gibt's in SWR2 von 14.05 bis 15.00 Uhr ein großes Kinderhörspiel! Neben Kinderbuchklassikern und Bestsellern bringen wir auch Originalstücke, die extra fürs Radio gemacht wurden. Dieses Hör-Kino richtet sich natürlich auch an die ganze Familie. Und an Menschen jeden Alters, die sich gern erzählen lassen, die mit Kindern zu tun haben oder das Kind in sich selbst entdecken möchten.

Sendezeiten

SWR2 SPIELRAUM – HÖRSPIEL
an allen Feiertagen
von 14.05 bis 15.00 Uhr

SWR2 SPIELRAUM online

SWR2 SPIELRAUM gibt es nicht nur im Radio, sondern auch im Internet:
www.SWR.de/swr2/spielraum

Dort könnt ihr Hörspiele anhören und herunterladen.

SWR2 SPIELRAUM vor Ort

Wir sind unterwegs zu Schulklassen mit der Spielraum-Tour. Wir machen mit bei der ARD-Kinderradionacht, sind dabei beim ARD-Kinderhörspieltag, arbeiten zusammen mit Ohrensputzer und dem MedienKompetenz Forum Südwest.



SWR2 SPIELRAUM Schule im Studio

Ihr wollt euer eigenes Stück schreiben und es mit professionellem Team im SWR Hörspiel Studio entwickeln, hautnah bei der Entstehung dabei sein und natürlich auch selber sprechen? Dann bewerbt euch mit eurer Schulklasse für einen Termin! Wir freuen uns auf euch!
Mail: spielraum@swr.de

SWR2 SPIELRAUM Hörspielbaukasten

Mit dem SWR Hörspiel-Baukasten.
Aus Musiken, Geräuschen und den Stimmen der Schauspieler selber ein Hörspiel montieren, schneiden und inszenieren?
Das könnt ihr hier: <http://www.planet-schule.de/hoerspielbaukasten>

Entdecke, was du hören willst!

KiRaKa ist der Kinderradiokanal des Westdeutschen Rundfunks und die interaktive Plattform für Kinder zwischen sieben und zwölf Jahren: leidenschaftlich, bereichernd, ehrlich.



- ▶ **Rund um die Uhr im Digitalradio und im Internet**
DAB+ in Nordrhein-Westfalen, im Saarland und in Bremen
- ▶ **Montag bis Freitag** live moderiert von 17.00 bis 18.00 Uhr
Von 19.05 bis 20.00 Uhr auch in WDR 5
- ▶ **Samstag** 19.05 bis 20.00 Uhr Hörspiel
Wiederholung Sonntag 14.05 bis 15.00 Uhr
Sonntag 19.05 bis 20.00 Uhr Radiogeschichte
Digitalradio, Internet und WDR 5
- ▶ **Bärenbude:** Täglich 18.30 Uhr bis 19.00 Uhr im Digitalradio und Internet
Bärenbude-Wecker: Sonntag 7.05 bis 8.00 Uhr auch in WDR 5

Stiftung Zuhören

Als führende Organisation der Zuhörbildung in Deutschland fördert die Stiftung Zuhören die Schlüsselkompetenz des Zuhörens in den Zusammenhängen von Kultur, Wirtschaft und Medien. Denn Zuhören ist die Grundlage jeder menschlichen Kommunikation. Es ist die Basis für das Zusammenleben in unserer Gesellschaft und die Voraussetzung, die Welt wahrzunehmen, sie zu entdecken und sie zu gestalten. Stifter sind u.a. öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalten sowie Landesmedienanstalten, die sich mit ihrer Kernkompetenz einbringen, Medien kreativ für Bildungs- und Kulturvermittlung zu nutzen.

Ältestes und zentrales Projekt der Stiftung Zuhören sind die Hörclubs, von denen es mittlerweile bundesweit über 2.800 gibt. Damit lernen jedes Jahr rund 50.000 Kinder zwischen drei und zwölf Jahren in Kitas, Schulen und anderen Bildungseinrichtungen das bewusste Zuhören. Sie treffen sich einmal wöchentlich, machen Spiele zum Hören, erfinden kleine eigene Laut- und Geräuschgeschichten und lauschen ausgewählten Hörspielen. Alle Hörclub-Materialien sowie zusätzliche Anregungen zur Zuhörförderung stellt die Stiftung als HörSpielBox zur Verfügung.

Weitere Informationen über die Stiftung Zuhören und ihre Projekte erhalten Sie unter:
www.stiftung-zuhoeren.de
info@stiftung-zuhoeren.de

Stiftung
Zuhören



Impressum

Hrsg.
ARD-Hörfunk, 2018

V.i.S.d.P.
Inga Nobel (BR)
Gudrun Hartmann (hr)
Stefanie Hatz (hr)
Dr. Birgit Patzelt (rbb)

Gestaltung
Michaelis DESIGN

Illustration
Kai Schüttler

Lösungen

Seite 21

Retter sind netter – Rätsel und Sprachspiele

Welche Helden rasen wie der Blitz zu einem brennenden Haus?

FEUERWEHR

Welcher Retter muss super schwimmen können?

BADEMEISTER

Wen kann man auch ohne Guthaben mit dem Handy anrufen?

NOTRUF

Welches Tier spürt mit seiner Nase Verschüttete im Schnee auf?

LAWINENHUND

Welches Insekt braucht dringend Schutz vor Giftattacken?

BIENE

Welches Hilfsmittel wirft man einem Ertrinkenden zu?

RETTUNGSRING

Welches Rettungsfahrzeug hebt ab?

HUBSCHRAUBER

Die Sporthelden welchen Landes sind Fußballweltmeister?

FRANKREICH

Welcher Lebensraum schmilzt seinen Bewohnern unter den Füßen weg?

ARKTIS

Lösungswort: RETTUNG NAHT

Seite 22

Mit Argusaugen den Satz entdecken – Bilderrätsel

- a) Flugumhang
- b) Superkraft
- c) Umweltschutz
- d) Bösewicht

Lösungssatz: Mal kurz die Welt retten!

Seite 35

Superhirn gefragt

1. Die Frage an einen der Kobolde lautet:

Was würde der andere Kobold sagen, wenn ich ihn fragen würde, ob ich durch diese Tür in die Freiheit gelange?

Der wahrheitsliebende Kobold würde wahrheitsgetreu antworten, nämlich die falsche Lösung des lügenden Kobolds. Der lügende Kobold würde auch die falsche Tür nennen, denn er würde die Wahrheit des anderen Kobold verfälschen. Das heißt, du nimmst in jedem Fall die andere Tür!

2. Man denkt unwillkürlich daran, dass der Ball nach vorn geworfen wird. Er kann aber ganz einfach zurückkommen, wenn er in die Höhe geworfen wird. Denn dann bringt ihn die Schwerkraft Richtung Erde zurück und du musst den Ball nur noch fangen.

3. Es geht darum, die Zeit zu minimieren, die die beiden Langsamsten brauchen, daher müssen sie zusammen gehen.

Die Lösung ist:

Mr. Fantastic und Freund 1 überqueren zusammen mit der Lampe in der Hand die Brücke. Sie benötigen dafür zwei Minuten. Dann geht Mr. Fantastic in einer Minute zurück und übergibt die Lampe an die beiden Langsamsten, also Freund 2 und 3, die gemeinsam über die Brücke gehen. Das dauert zehn Minuten. Drüben angekommen kommt Freund 1 mit der Lampe zurück, um Mr. Fantastic zu holen. Beide Überquerungen dauern zusammen vier Minuten.

$2 + 1 + 10 + 2 + 2 = 17$ Minuten.

