

ARD¹



Die schaurig-schöne
ARD-Radionacht für Kinder

Burgen, Ritter, Spukgewitter

Freitag, 30. November 2012, 20.05* – 1.00 Uhr
Anregungen zur Vorbereitung der Radionacht im Unterricht

* MDR bereits ab 20.00 Uhr

Liebe Ritterinnen und Ritter, liebe Spukgespenster, liebe Hörerinnen und Hörer,

auch dieses Jahr senden wir wieder eine lange Radionacht für Kinder, zu der ich im Namen aller Landesrundfunkanstalten der ARD herzlich einlade.

Vergangenes Jahr haben wir die wunderbare Welt der Tiere erforscht und diesmal stöbern wir mit euch im Mittelalter, besuchen scheppernde Ritter in zugigen Burgen und werden auch um die ein oder andere Gänsehaut nicht herum kommen.

Mit „Burgen, Ritter, Spukgewitter“ erwartet uns eine schaurig-schöne und spannende Radionacht für Kinder bei der wir aufs Neue beweisen, wie vielfältig und anspruchsvoll wir in der ARD unsere Programme produzieren. Qualität ist uns wichtig – unsere Redakteure wählen die Geschichten und Reportagen sorgfältig aus, unsere Autoren lassen sich was einfallen, und wir freuen uns, dass großartige Sprecher unser Angebot bereichern.

Viele Schulen und Familien werden auch in diesem Jahr wieder dabei sein und sich aktiv am Programm beteiligen. Ich finde es wichtig, dass sich die Kinder einmischen, dass sie mitspielen, aber auch ihre Meinung sagen können. Unsere Radionacht mischt bewusst künstlerische Formate mit journalistischen Beiträgen. So entsteht Radio zum Staunen und Mitmachen gleichermaßen. Es ist eine Einladung, konzentriert zuzuhören, vielleicht auch etwas dazu zu lernen und Spaß am Hören zu haben.

So finde ich, soll Radio für Kinder sein: einladend, aufregend, anregend und lustig.

Ich wünsche uns allen eine tolle Radionacht – schaurig-schön!

Monika Piel

Monika Piel
Vorsitzende der ARD



Inhalt



Der Weg zur Burg – Auf die Radionacht einstimmen

- 4 Wie komme ich da nur rein? –
Der ARD-Radionacht-Wettbewerb
- 5 Achtung Aufnahme – Kleine Reporter-Schule
- 6 Achtung Aufnahme – Ein Hörspiel
selber machen
- 7 Buchtipps und Hörempfehlungen
zur ARD-Radionacht

So geht die Zugbrücke auf – Eine Hörparty vorbereiten

- 8 Checkliste für die ARD-Radionacht
- 9 Da hört ihr die ARD-Radionacht –
Die Frequenzen
- 10 Gruselige Zuhörburg – Dekorationstipps
- 11 Aus dem ritterlichen Gruselkochtopf –
Rezepte
- 15 Leichenblasse Schreckensgestalten –
Schminktipp

Der Spuk beginnt – Die ARD-Hörnacht für Kinder am 30.11.2012

- 16 Das Programm der ARD-Radionacht
- 19 Der Song zur ARD-Radionacht

Spiele für die ARD-Radionacht

- 20 Spiele – Leiser als ein Gespenst in Socken
- 30 Spiele – Lauter als ein rasselndes Kettenhemd

- 33 Kinderradio-Programme der ARD
- 42 Börsenverein des Deutschen Buchhandels
und Stiftung Zuhören stellen sich vor
- 43 Rätsel-Lösungen und Impressum

**Der aktuelle Zeitplan des Radionachtprogramms
steht ab dem 19. November im Internet unter**

www.kinderradionacht.de.

Wie komme ich da nur rein?

Wettbewerb der ARD-Radionacht für Hörer und Hörerinnen zwischen 7 und 12 Jahren

Zwei Kinder stecken in Schwierigkeiten. Und vielleicht habt ihr den Super-Einfall, wie ihr helfen könnt. Wer bei unserem Wettbewerb mitmacht, kann tolle Preise gewinnen: Gesellschaftsspiele, Hörspiel-CD's und Bücher.

Der Anfang der Geschichte:

Wir sind im Mittelalter. Der zehnjährige Sigurd und seine Schwester Walburga freuen sich über die Einladung zum Fest auf Burg Schnakengrund. Ihr Cousin Godehard feiert heute ganz groß seinen 10. Geburtstag. Sigurd und Walburga wissen: Sie müssen pünktlich eintreffen, denn der Vater des Gastgebers, Ritter Gniesnarz, hasst Unpünktlichkeit. Das Geschenk für Godehard – Pfeil und Bogen aus wunderbarem Eibenh Holz – hat Walburga sicher unterm Arm.

Doch auf dem Weg dahin lassen sie sich ablenken. Erst finden sie eine weggeworfene Ritterrüstung, die sie unbedingt ausprobieren müssen. Dann entdecken sie auf einer Lichtung ein seltenes Einhorn, an dem sie sich nicht sattsehen können. Und schließlich stoßen sie auch noch auf ein Drachennest mit einem frisch geschlüpfen Drachenbaby. Der Drachennama, die wütend heranfliegt, können die Kinder mit Ach und Krach entkommen.

So ein Mist: Als sie die Burg Schnakengrund erreichen, sehen sie gerade noch, wie Gniesnarz die Zugbrücke über dem Burggraben hochziehen lässt. Daran weht ein großes Tuch mit der Aufschrift: „Hier kommt keiner mehr rein!“ Aus dem Inneren der Burg erklingen Musik, Lachen und Gesang, der Duft von gebratenem Hühnchen weht herüber. Die beiden blicken sich entschlossen an: „So schnell geben wir nicht auf!“



Jetzt seid ihr dran

Wie schaffen es die beiden, doch noch in die Burg zu kommen? Sie wissen: Das Wasser im Burggraben ist voller widerlicher Blutegel – und das Tor zur Burg besteht aus einer schweren Steintür.

Schreibt euren Einfall auf. Dazu braucht es keinen langen Aufsatz, sondern einfach eine gute Idee, ein „goldener Einfall“, der lässig auf eine halbe Schreibheftseite passt.

Sendet eure Idee an:

ARD-Radionacht für Kinder
Stichwort „Burgparty“
50 608 Köln

Oder per E-Mail:
mikado@ndr.de (im Betreff bitte „Burgparty“)

Mitmachen können alle zwischen 7 und 13 Jahren. Verlängerter Einsendeschluss: 20. November 2012 (statt 15.10.2012).

Ihr könnt noch mitmachen! Der offizielle Einsendeschluss für dieses Spiel ist schon vorbei. Über die drei Hauptpreise wird in diesen Tagen entschieden. Weil das Interesse aber riesig ist und viele Schulen es vor den Herbstferien nicht mehr geschafft haben, vergeben wir in einer „Zusatzrunde“ nochmals 30 Preise.

Wie das Abenteuer von Sigurd und Walburga anfängt, könnt ihr auch als Minihörspiel anhören. Klickt einfach auf www.kinderradionacht.de.

Diesen Wettbewerb veranstalten die ARD-Kinderradioaktionen gemeinsam mit der Kinderzeitschrift GEOlino.

Achtung Aufnahme! – Kleine Reporter-Schule

Unterwegs als unerschrockener Reporter

Reporter versuchen, Dinge herauszubekommen, die sie gerne wissen wollen und von denen sie denken, dass sie auch andere interessieren: Wie klingt es wohl in einem Burgverlies? Oder warum graben Archäologen im Wald bröckelige Steine aus? Steckt hinter dem Klopfgeräusch im Schulkeller ein Gespenst? Reporter beschreiben, was sie erleben und befragen andere Menschen. Neugierde ist also erlaubt und sogar ganz wichtig!

Werdet selbst zum Radio-Reporter!

Erste Reportererfahrungen könnt ihr sammeln, indem ihr eure Klassenkameraden interviewt: Überlegt euch zuerst, zu welchem Thema ihr gerne Fragen stellen möchtet: Zu Rittern im Mittelalter? Zu Gespenstern, Geistern und Spukgestalten? Zu Gewitter, Blitz und Donner?

Bereitet dann Fragen vor, die ihr stellen wollt. Damit ihr nicht nur ein „Ja“ oder ein „Nein“ als Antwort bekommt, sollten es Fragen sein, bei denen der Interviewte länger erzählen muss: Wie würde deine Burg aussehen, wenn du eine bauen könntest? Wo würdest du als Gespenst gerne spuken? Warum kommt der Blitz immer vor dem Donner?

Überlegt euch auch Fragen, die ihr eurem Lehrer stellen könnt oder Experten, die ihr besucht. Denn Reporter befragen auch Fachleute, von denen sie sich Dinge erklären lassen, die nicht jeder weiß.

Reporter als Forscher

Wenn Reporter ihren Hörern von Orten erzählen, die sie nicht kennen, dann müssen sie gut beschreiben: Sieht es hier freundlich und hell aus oder dunkel und bedrohlich? Riecht es muffig? Was liegt herum? Sind andere Menschen da – oder vielleicht Gespenster?

Erkundet eure Schule: Wo ist der gruseligste Ort? Beschreibt ihn, nehmt ein paar Geräusche dort auf und lasst andere dann raten, wo ihr wart!



Achtung Aufnahme! – Ein Hörspiel selber machen

Wenn Ritter scheppern und Gespenster jaulen

Mögt ihr Gruselgeschichten? Noch eindrucksvoller werden sie, wenn man sie nicht nur vorliest, sondern auch mit passenden Geräuschen und Musik untermalt. Sucht euch eine schaurige Erzählung oder erfindet selbst eine! Überlegt euch dann, welche Klänge und Effekte bei welchen Szenen passen würden: Knarrende Türen? Schlurfende Schritte? Schräge Flötentöne oder eine altmodische Musik aus der CD-Sammlung eurer Eltern?

Geräusche selber machen

Doch woher eine knarzige Tür nehmen, wenn eure gut geölt ist? Hier ein paar Tipps und Tricks für eine kleine Rittergeschichte und wie ihr die passenden Geräusche selber herstellen könnt:

Die Ritter nähern sich hoch zu Ross der Burg.
Höhlt eine **Kokosnuss** aus und zersägt sie in zwei Hälften. Schlagt die Schalenhälften im Trab- oder Galopprrhythmus aneinander.

Ein heftiger Wind zieht auf.
Nehmt euch eine weiche **Kleider- oder Spülbürste** und streicht sie mal langsam, mal schnell über einen **Pappkarton**.

Und nun beginnt es auch noch zu regnen.
Nehmt euch verschieden große **Körner**, zum Beispiel Salz, Zucker, Hagelzucker oder auch kleine Bohnen oder Linsen. Und nun probiert aus, was für ein Regen entsteht, wenn ihr die Körner über eine Pappe oder ein dünnes Blech rollen lasst. Nieselregen oder Hagelschauer?

Die Ritter nähern sich nun dem Burgtor und öffnen es heimlich. Leider knarzt es ganz fürchterlich.
Nehmt eine **Gitarre** und haltet mit zwei Fingern vorsichtig eine Saite fest. Schabt dann mit dem Fingernagel über die Saite bis es knarzt und quietscht.

Als sie das Burgtor öffnen, erschrecken sie fürchterlich: Die Ritter der Burg haben sich als Geister verkleidet und schlagen ihre Feinde mit fürchterlichem Geistergeheule in die Flucht!

Nehmt euch einen **Plastik- oder Blecheimer** und eine möglichst lange **Pappröhre**. Sprecht mit verstellter Stimme durch die Röhre in den Eimer!

Aufführen oder als Hörspiel aufnehmen

Für eine Vorführung solltet ihr vorher gut planen: Wer macht an welcher Stelle welches Geräusch oder lässt die Musik laufen? Tragt euch das in euren Text ein. Bereitet außerdem den Raum für eure Zuhörer vor: Ein bisschen schummrig sollte es sein, damit sie sich schön gruseln – und wie die Geräusche entstehen, brauchen sie ja auch nicht unbedingt zu sehen.

Wenn ihr eure Geschichte mit einem Aufnahmegerät aufnehmt, habt ihr die Chance, so lange herumzuprobieren, bis ihr richtig zufrieden seid. Ihr könnt eure Aufnahme auch am Computer schneiden, zum Beispiel mit der kostenlosen Software „Audacity“. Hört einfach genau hin und experimentiert ein bisschen, dann werdet ihr bald zu ritterlichen Hörspielmachern!



Buchtipps und Hörempfehlungen zur ARD-Radionacht

Dagmar Binder / Silvio Neuendorf
**Ritterburg und Zauberswert
Geschichten, Spiel und Spaß aus
der Ritterzeit**
Patmos
95 Seiten, EUR (D) 12,95

Oliver Hassencamp
Die Jungen von Burg Schreckenstein
(Reihe)
cbj, Band 1-27,
EUR (D) 5,00

Anu Stohner
Robert und die Ritter (Reihe)
Deutscher Taschenbuch Verlag
EUR (D) 12,95

Kirsten Boje
Der kleine Ritter Trenk
Oetinger
280 Seiten, EUR (D) 16,90

Eva Ibbotson
**Das Geheimnis des wandernden
Schlosses**
dtv junior
240 Seiten, EUR (D) 6,95

Eva Ibbotson
**Das Geheimnis der Geister
von Craggyford**
dtv junior
EUR (D) 7,00

Felix Janosa, Jörg Hilbert
Ritter Rost Musicalbücher
Carlsen Verlag
Buch und CD
EUR (D) 19,95

Shannon Gilligan, Susan Saunders
Im Wald der Geister
Ravensburger
EUR (D) 5,00

THILO
Raubzug der Geister
Loewe Verlag
EUR (D) 8,90

Juliet Snape, Charles Snape
Geister, Monster und Gespenster
Thienemann
EUR (D) 14,90

Marjorie Weinman Sharmat
Nick Nase und die Geister
Ravensburger
EUR (D) 6,95

Louise Arnold
**Arthur Unsichtbar und das Geheimnis
der verschwundenen Geister**
Fischer
EUR (D) 7,95

Saskia Hula
Selma sieht Gespenster
Sauerländer
EUR (D) 9,99

Cornelia Funke
Geisterritter
Dressler
EUR (D) 16,95

Pierdomenico Baccalario
**Will Moogleys Geisteragentur –
Unheimlichkeiten aller Art**
cbj
EUR (D) 8,95

Amina Paul
Die Konferenz der Gruselgeister
Arena
EUR (D) 12,99

Hörspieltipps

Die Jungen von Burg Schreckenstein
der Hörverlag
gelesen von Rufus Beck
jeweils 2 CDs, EUR (D) 12,95

**Fabulus erzählt.
Gespenstergeschichten.**
von Christian Baumann
und Beate Himmelstoß
Hörverlag,
EUR (D) 8,99

**Mondschein über dem Deich:
Spukgeschichten und Märchen**
von Theodor Storm
und Friedhelm Ptok
Igel Records
EUR (D) 24,95

**Onkel Montagues
Schauergeschichten**
von Chris Priestley
audiolino
EUR (D) 16,90

Gespensterjäger im Feuerspuk
Das Hörspiel
von Cornelia Funke
mit Musik von Bernd Keul
Hörverlag
EUR (D) 10,00

Igraine Ohnefurcht
von Cornelia Funke
Jumbo
EUR (D) 14,99

Hui Buh, das Schlossgespenst
(CD-Reihe)
von Eberhard Alexander-Burgh
United Soft Media
jeweils EUR (D) 6,99

Die Sache mit dem Gruselwusel
von Christine Nöstlinger
Jumbo
EUR (D) 10,99

Das Gespenst von Canterville
von Oscar Wilde
Hörverlag
EUR (D) 10,00

**Das Schlossgespenst von
Saarbrücken**
von Peter Tiefenbrunner
Ohrwurm

In einem Schloss in Schottland
von Franz Hohler
Süddeutsche Zeitung Edition
EUR (D) 12,90

**Die unglaublichen Abenteuer
des Ritters Parzival**
von Karlheinz Koinegg
Hörverlag
EUR (D) 14,95

Eine Hörparty vorbereiten

So geht die Zugbrücke auf!

Checkliste für die ARD-Radionacht

-  Stellt an eurem Radio euren ARD-Sender ein (S. 9). Ein Gerät mit großen Lautsprechern sorgt für einen besseren Klang.
-  Schafft einen gemütlichen Hör-Raum, in dem ausschließlich Radio gehört wird. Ideen gibt's im Kapitel „Dekorieren“.
-  Drückt das „Burgen, Ritter, Spukgewitter“-Programm mehrmals aus und hängt es im Hör-Raum und anderen Stationen auf. Den aktuellen Stand gibt es auf www.kinderradionacht.de
-  Die ARD-Radionacht soll kein Zuhör-Marathon werden. Sucht gemeinsam bestimmte Geschichten und Beiträge heraus, zu denen sich alle vor dem Radio treffen.
-  Für Pausen ist es prima, wenn noch ein weiterer Raum zur Verfügung steht, in dem auch mal geläut und getobt werden kann. Anregungen für Spiele findet ihr im Kapitel „Spiele“.

Schaurig, schaurig – auch noch am nächsten Tag

-  Wer Burgen, Ritter, Spukgewitter aufnehmen möchte, kann dies über den Radiorekorder tun. Die kostenlose Software zum Mitschneiden von Sendungen gibt es zum Beispiel unter www.wdr.de oder www.hr.de



Sebastian Trepper moderiert



Hallo, ich heiße Sebastian Trepper und komme aus Köln in Nordrhein-Westfalen und bin 30 Jahre alt.

Ritterl-ich: Wäre ich total gerne gewesen, vor allen auf den Turnieren. Ich mache super-gerne Sport und hätte bestimmt Spaß daran gehabt, anzutreten im Reiten, Bogenschießen oder Fechten. Andererseits ist es bestimmt überhaupt nicht lustig, dauernd vom Pferd zu fallen oder mit dem Schwert was auf die Rüstung gehauen zu bekommen.

Grusel-ich: Eine andere Ritterbeschäftigung wäre bestimmt nichts für mich gewesen: Die Minnesingerei. Ich singe nämlich ganz schaurig schief und hätte damit bestimmt keine Prinzessin gefunden.

Kontakt

zu den schaurigen Gestalten im Sende-Studio:

Telefon: 0800-100 22 44

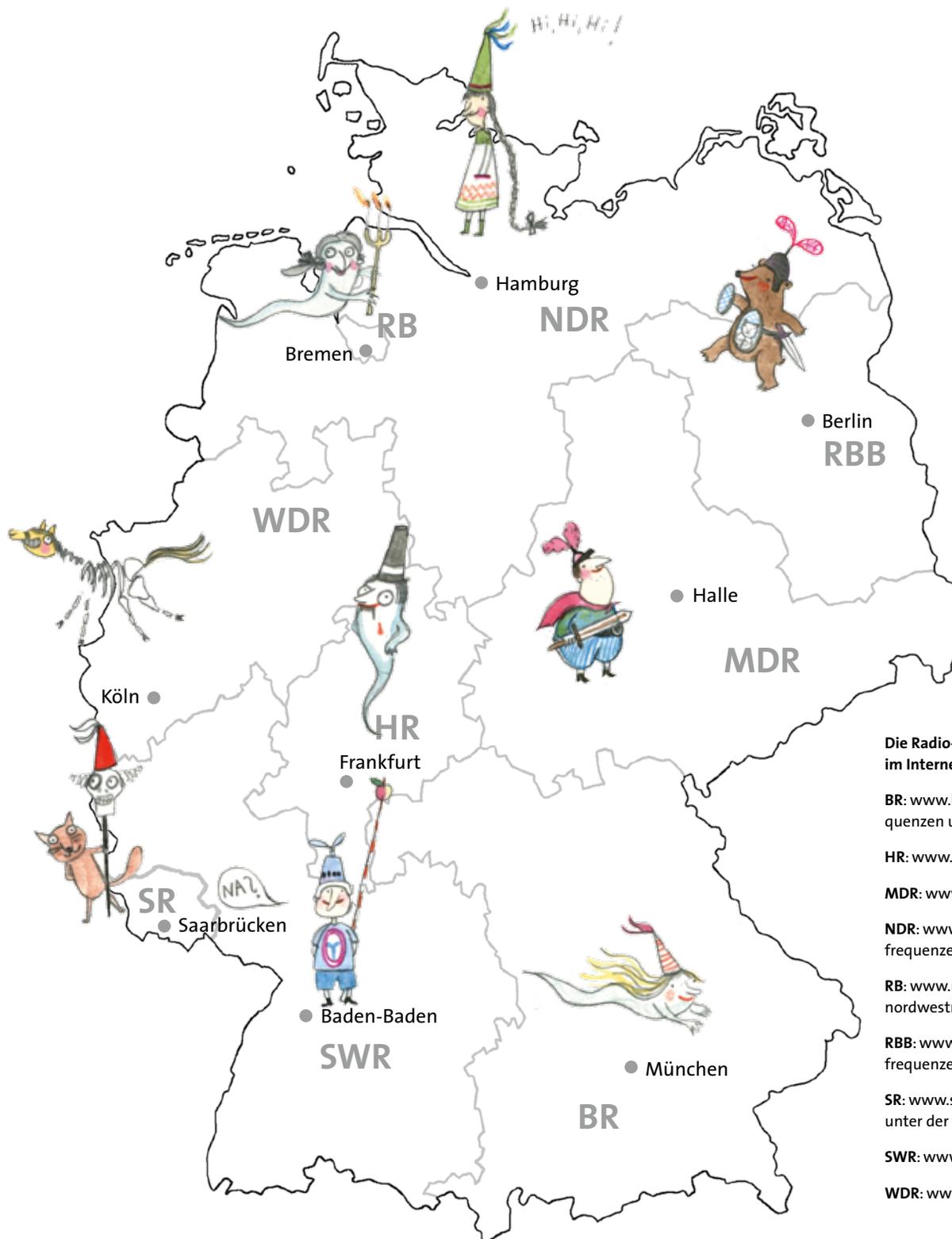
Fax: 08000 - 637 010

Chat: www.kinderradionacht.de

E-Mail: post@kinderradionacht.de

Schaurig tönt's im ganzen Land

Da hört ihr die ARD-Radionacht – Die Frequenzen



**Die Radio-Frequenzen
im Internet:**

- BR:** www.bayern2.de (Sendefrequenzen unter der Rubrik Service)
- HR:** www.hr2-frequenzen.hr-online.de
- MDR:** www.mdr.de/radio/frequenzen
- NDR:** www.ndr.de/info/service/frequenzen/frequenzen2.html
- RB:** www.radiobremen.de/nordwestradio/info/frequenzen/
- RBB:** www.radioberlin.de/programm/frequenzen/frequenzen.html
- SR:** www.sr1.de (Sendefrequenzen unter der Rubrik Service)
- SWR:** www.swr.de/frequenzen/radio
- WDR:** www.wdr5.de

Dekorationstipps

Die gruselige Zuhörburg

Furcht und Freude liegen manchmal ganz schön dicht beieinander! Damit ihr euch beim Anhören der gruseligen Geschichten bei der ARD-Radionacht ganz sicher fühlt, baut ihr euch am besten eine trutzige Zuhör-Burg.

Innen wird sie gemütlich gepolstert mit Decken und Kissen, auch Kuschtiere dürfen mithören. Probiert aus, wo ihr euer Radio am besten zwischen euch stellt, damit alle gut hören.

Nach außen ist eure Burg gut gesichert mit Stühlen oder Tischen und mit Tüchern getarnt. Schaltet das Deckenlicht aus, damit ihr nicht entdeckt werdet, und verwendet Taschenlampen.

Malt Warnschilder „Gespenster verboten“ und hängt sie über den Eingang. Bastelt haarige Spinnen und Fledermäuse, die über eurer Burg kreisen und sie beschützen.

Oder nehmt selbst mutig den Kampf auf und verkleidet euch als Geistergestalten, rostige Ritter und hinkende Kobolde! Wer kann am schaurigsten stöhnen?

Gespensterjäger basteln Fallen und stellen sie rund um ihre Burg auf: Wie lockt man die lichtscheuen Gestalten am besten an?



Spinnennetz

Ihr braucht dafür:

-  durchsichtige Plastikfolie
-  wasserfesten, schwarzen Filzstift
-  Klebeband

So wird's gemacht:

Malt auf die Folie mit dem Stift ein Spinnennetz. Dann befestigt es in der Zimmerecke.

Spinne

Ihr braucht dafür:

-  zwei Pfeifenreiniger (50 cm lang)
-  weißen Filz
-  Schere
-  Klebstoff

So wird's gemacht:

Schneidet den einen Pfeifenreiniger in vier gleich lange Teile. Legt sie der Länge nach nebeneinander und verdreht sie in der Mitte zwei Mal.

Beim zweiten Pfeifenreiniger lasst ihr ca. 5 Zentimeter stehen und wickelt den Rest vier bis fünf Mal um einen Finger oder einen Stift. Das wird euer Spinnenkörper.

Jetzt legt ihr den Spinnenkörper um den gedrehten ersten Pfeifenputzer. Nun könnt ihr aus den Enden des ersten Putzers die Beine der Spinne formen. Spreizt sie dafür schön vom Körper der Spinne weg.

Wenn ihr mit weißem Filz noch ein kleines Kreuz auf den Körper klebt, wird aus der Gruselspinne eine Grusel-Kreuzspinne. Und jetzt natürlich ab ins Spinnennetz damit!

Rezepte

Aus dem ritterlichen Gruselkochtopf

Klar, dass weder Ritter noch Burgfräulein so einen Abend ohne Speis und Trank durchstehen. Holt am besten schon vor der ARD-Radionacht den Gruselkochtopf raus und bereitet ein paar Getränke und Snacks zu Hause vor, die ihr dann mit zur Hörparty nehmen könnt.

Cocktails und andere flüssige Köstlichkeiten

Burgfräulein Cocktail

... für die große Ritterrunde!

Zutaten

-  Wackelpudding
-  Saft, Mineralwasser
-  Zitronensaft
-  Zucker
-  Gummiwürmer

So wird's gemacht:

Wackelpudding kochen, hart werden lassen und in Stücke schneiden. Den Rand der Gläser in Zitronensaft tauchen und in Zucker stellen. Gläser je zur Hälfte mit einem Saft deiner Wahl und Wasser auffüllen. In jedes Glas ein paar Stücke Wackelpudding und zusätzlich 2-3 Gummiwürmer geben.

Blutige Hand

... nichts für schwache Nerven!

Zutaten

-  roter Saft (z. B. Johannisbeer oder Traube)
-  Einweg-Gummihandschuh

So wird's gemacht:

Nimm den roten Saft und schütte ihn in ein Bowle-Gefäß. Fülle einen sterilen ungepuderten Einweghandschuh mit Wasser, drehe ihn zu und gib ihn ins Gefrierfach. Wenn das Wasser gefroren ist, entferne den Handschuh und lege die eiskalte Hand in den Saft. Prost!



Rezepte

Aus dem ritterlichen Gruselkochtopf

Cocktails und andere flüssige Köstlichkeiten

Eiskalte Insekten

... zum Schleckern!

Zutaten

-  Rosinen
-  Eiswürfelform

So wird's gemacht:

Gib Rosinen in eine Eiswürfelform und fülle die einzelnen Fächer mit Wasser oder Saft. In das Eisfach geben, dann die gefrorenen Insekten genießen.

Fledermäuse In Aspik

... für hungrige Abenteurer!

Zutaten

-  Gummibärchen-Fledermäuse
-  rote und grüne Götterspeise

So wird's gemacht:

Bereite die Götterspeise zu. Gib die Gummibärchen-Fledermäuse in eine Schüssel und gieße dann die grüne oder rote Götterspeise darüber. Erkalten lassen und fertig!

Rittertrunk

... ein würziger Honigwein, der nicht nur bei Burgfesten beliebt ist!

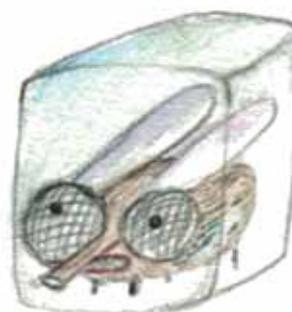
Zutaten

-  1 Flasche Apfelsaft
-  Tasse klarer Honig (ca. 150 g)
-  1 Teelöffel frisch gemahlener schwarzer Pfeffer
-  2 Lorbeerblätter
-  etwas Safranpulver
-  2-3 entsteinte und kleingeschnittene Datteln, in etwas Apfelsaft eingeweicht

So wird's gemacht:

Den Apfelsaft zum Kochen bringen, den Honig im Saft unter ständigem Rühren auflösen. Das Ganze kurz aufkochen und vom Herd nehmen. Gewürze und Datteln zum Honigwein geben und mindestens 30 Minuten ziehen lassen. Anschließend den Honigwein durch ein feines Sieb gießen. Warm bis heiß servieren.

Fliege + Eis =



Buahhh! Kalt!

Rezepte

Aus dem ritterlichen Gruselkochtopf

An der Tafelrunde: Was Handfestes für den Ritter-Hunger

Abgehackte Finger

... oh weh, oh weh!

Zutaten

-  Wiener Würstchen
-  gehobelte Mandeln
-  Ketchup

So wird's gemacht:

Nimm die Würstchen, brech sie in der Mitte auseinander, stecke in die runde Spitze eine gehobelte Mandel (Fingernagel) und verschmiere das abgebrochene Ende mit Blut (Ketchup). Ein Schmaus, nicht nur für Chirurgen.

Blutbrei

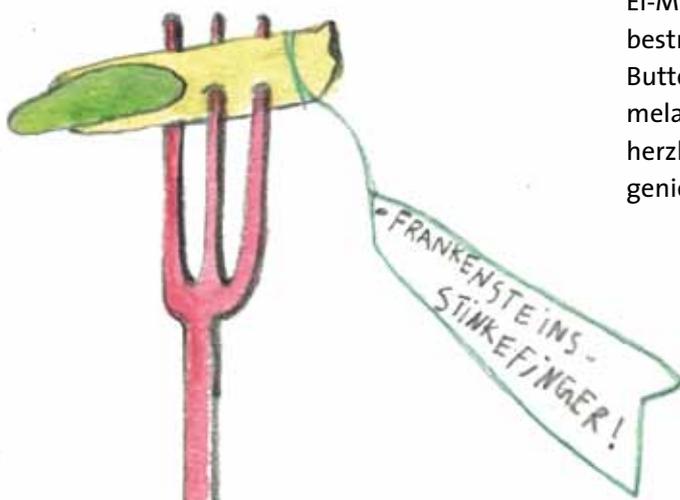
... ein Muss im Mittelalter!

Zutaten

-  1 Banane
-  100g Haferflocken
-  2 Blutorange

So wird's gemacht:

Schneide die Banane in Stücke, die du mit einer Gabel zerdrückst. Presse dann die Blutorange aus und mische den Saft zu den Haferflocken und der Banane.



Fledermauskuchen

... gibt's zum Nachtisch!

Zutaten

-  ein (fertiger oder selbstgebackener) Rührkuchen deiner Wahl
-  Schokoladenglasur
-  Fotokarton oder Pappe
-  Schere
-  Puderzucker

So wird's gemacht:

Überzieh den Kuchen mit der Schokoladenglasur. Schneide dir aus Fotokarton oder Pappe eine Fledermausschablone und lege sie auf den harten Guss. Bestreue das Ganze mit Puderzucker und nimm dann die Schablone ab – die Fledermaus bleibt schwarz.

Arme Ritter

... für vier hungrige Burgbewohner!

Zutaten

-  100 ml Milch
-  4 Scheiben Toastbrot
-  1 Prise Salz
-  2 Eier
-  Nutella, Marmelade, Frischkäse oder Knoblauchcreme
-  Butterschmalz

So wird's gemacht:

Milch und Eier verquirlen. Die Toastbrote in die Ei-Milch-Mischung tunken, mit einer Prise Salz bestreuen und in der Bratpfanne in heißem Butterschmalz goldbraun braten. Süß mit Marmelade, Nutella oder Zimt (rostige Ritter!) oder herzhaft mit Frischkäse oder Knoblauchcreme genießen.

Rezepte

Aus dem ritterlichen Gruselkochtopf

An der Tafelrunde: Was Handfestes für den Ritter-Hunger

Schmackhafte Spinnen

... direkt aus dem Burggemäuer!

Zutaten

-  runde Cracker
-  Oliven
-  Salzstangen
-  Frischkäse oder Erdnussbutter

So wird's gemacht:

Frischkäse oder Erdnussbutter auf zwei Cracker schmieren. Salzstangen in Stücke brechen. Acht Stücke so auf den einen Cracker legen, dass sie wie Spinnenbeine über den Rand stehen. Dann den anderen Cracker von oben andrücken. Oliven halbieren und als Augen verwenden.

Hüpfende Gespenster

... hier spukt es im Topf!

Zutaten

-  Mais für Popcorn
-  Öl
-  Zucker oder Salz

So wird's gemacht:

Öl in den Topf geben und leicht erhitzen. Eine Handvoll Maiskörner dazugeben und schnell den Deckel aufsetzen. Am besten eignet sich ein Glasdeckel, dann kann man zusehen, wie die Geisterstunde im Kochtopf beginnt und die Maiskörner zu hüpfenden Gespenstern werden. Wenn die ersten Gespenster an den Deckel klopfen, Herdplatte ausstellen, den Topf noch auf der Platte stehenlassen. Achtung: Den Deckel erst abnehmen, wenn der Spuk vorbei ist und keine Körner mehr hüpfen! Die fertigen Popcorn-Gespenster in eine Tüte oder eine Schüssel mit Deckel füllen, mit Zucker oder Salz bestreuen und kräftig durchschütteln.

Höflingsbissen

... da wird jeder König weich!

Zutaten

-  2 Eiweiß
-  2 EL Zucker
-  2 EL Mandelmehl
-  1 Prise Salz
-  1/2 TL Rosenwasser
-  12 Backoblaten
-  1 TL Himbeergelee

So wird's gemacht:

Eiweiß mit Zucker und einer Prise Salz steif schlagen. Rosenwasser mit Himbeergelee verrühren und zusammen mit dem Mandelmehl unter das Eiweiß heben. Auf die Backoblaten verteilen und bei 100° Grad im Backofen zwei Stunden trocknen lassen. Kochlöffel in die Ofentür klemmen, damit die Feuchtigkeit abziehen kann.

Grassuppe

... stärkt Ross und Reiter!

Zutaten

-  1 Päckchen Tiefkühlerbsen
-  1 Kopf Broccoli
-  2 helle Zwiebeln
-  1 EL Butter
-  1 Liter Gemüsebrühe
-  100 g süße Sahne

So wird's gemacht:

Broccoli waschen und in kochendem Salzwasser nicht zu weich kochen. Abgießen und mit kaltem Wasser abschrecken, damit er nicht weiter gart. Zwiebeln schälen und fein hacken und in der Butter andünsten. Brühe dazugießen und unter Rühren erhitzen. Erbsen dazugeben. In geschlossenem Topf weich kochen. Den Broccoli in den Topf geben und mit einem Stabmixer kurz pürieren, bis keine großen Stücke mehr darin sind. Mit Salz und Pfeffer abschmecken und die Sahne hinzufügen.

Schminktipp

Leichenblasse Schreckensgestalten

Verwandelt euch in eine narbengesichtige, verbeulte und leichenblasse Schreckensgestalt!

Ihr braucht:

-  weiße Faschingsschminke
-  dunkler Lidschatten oder Kajalstift
-  roter Lippenstift und roter Lippen-Konturenstift

So wird's gemacht:

Mit weißer Faschingsschminke das ganze Gesicht einreiben. Wer mag, kann hinterher noch mit einem dicken Pinsel hellen Puder drüberstäuben. Die Augen mit dunklem Lidschatten oder Kajalstift anmalen, unterhalb des Auges schwarze Augenringe schminken. Wer es „blutunterlaufen“ mag, kann knapp unterhalb des Auges einen Strich mit einem roten Lippen-Konturenstift ziehen. Lippen mit rotem Lippenstift kräftig anmalen und an einigen Stellen wie zufällig über den Lippenrand rutschen, vom Mundwinkel noch eine „Blutlinie“ zum Kinn hinab malen.

Narben malen



Die gruseligste Narbe überhaupt:

Wer seine Schreckensgestalt mit einer fiesen Narbe noch schrecklicher machen will, ist hier genau richtig:

Ihr braucht:

-  Nasenkitt (gibt es an Halloween und zum Karneval in Kaufhäusern oder Drogerien)
-  Feuchtigkeitscreme
-  Fettschminke oder Faschingsschminkfarben
-  Himbeersirup oder -marmelade
-  Schaschlikspieß

So wird's gemacht:

Zuerst einen Klumpen Nasenkitt eine Weile kneten und dann an die Stelle ins Gesicht kleben, wo eine Beule (da muss ein Nasenkittknödel hin!) oder eine Narbe (da muss eine Nasenkittwurst hin!) zu sehen sein soll.

Den Übergang von der Nasenkittbeule zum Gesicht mit dem Schaschlikstab oder den Fingern glatt streichen, so dass ein natürlicher Übergang zur Haut entsteht. Am besten man nimmt beim Glattstreichen ein bisschen Feuchtigkeitscreme zu Hilfe.

Nasenkittbeulen jetzt schön in Blau-, Grün- und Lilatönen schminken (wie blaue Flecken eben so aussehen, ein Blick auf euer Schienbein kann da helfen!!!)

In die Nasenkittnarbe jetzt mit dem Schaschlikspieß eine Furche ziehen, damit es wie ein Kratzer aussieht. Dann den Schaschlikspieß in den Himbeersirup eintauchen und das Himbeersirup-Blut in den Kratzer träufeln. Besonders eklig sieht es aus, wenn man zusätzlich rote Marmelade hineindrückt; das wirkt wie geronnenes Blut!

Jetzt braucht ihr eigentlich nur noch einen Fotoapparat, um das Spukgesicht festzuhalten. Schickt das Bild doch am besten gleich an uns: post@kinderradionacht.de

Der Spuk beginnt

Burgen, Ritter, Spukgewitter
Das Programm der ARD-Radionacht für Kinder

Achtung:

Diese Inhaltsangaben sind nicht vollständig und können sich im Laufe der Vorplanung noch verändern. Die endgültige Sendeplanung gibt es ab 19. November 2012 auf

www.kinderradionacht.de.

ab 20:00 Uhr

1. Sendestunde

ca. 20:15 Uhr

Burghof des Schreckens

Hörspiel zum Miträtseln,
Teil 1 (Länge 10 Min.)

Einer Reporterin der Kinderradionacht gelingt es, ins Mittelalter zu reisen und live aus einer Burg zu berichten. Dort ist ein Edelmann eingekerkert. Nur wenn er drei Rätsel löst, kann er sich retten. Ohne Hilfe ist er verloren. Doch dank unserer Reporterin wissen die Hörer der Radionacht ja von der Sache. Schlau genug, die Rätsel zu lösen, sind sie bestimmt. Aber sind sie auch schnell genug? Die Kinder können telefonisch oder übers Internet mitmachen.

ca. 20:30 Uhr

Comedy – die Ritter der Schwafelrunde

(Länge 2-3 Min.)

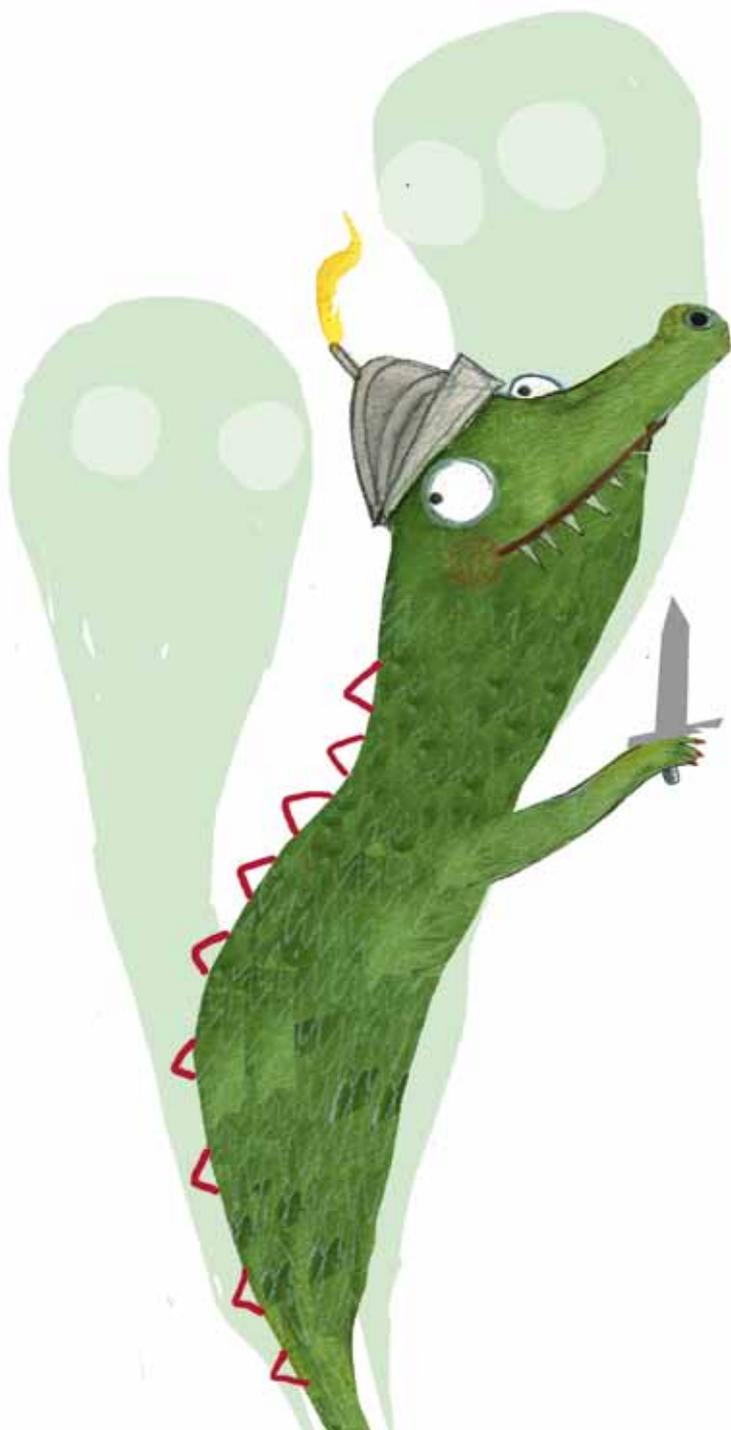
Hier startet ein großer Radiospaß: Bis Mitternacht gibt es in jeder Stunde der Kinderradionacht ein haarsträubendes Abenteuer mit den Rittern der Schwafelrunde. Lachen ist nicht nur erlaubt, sondern unvermeidlich.

ca. 20:37 Uhr

Geschichte „Die Wette“ (Länge 5-6 Min.)

Eine witzige und schön versponnene
Mittelalter-Geschichte!

Der Dauerkrieg zwischen zwei Nachbarburgen kann nur durch eine Heirat der Kinder beendet werden. Doch die Ausgangslage für die erhoffte „Verlobung“ ist vertrackt: Die Tochter des einen Burgherrn ist klug, aber potthässlich. Der Sohn des anderen ist bildhübsch, aber stohdumm. Ob eine Prise Zauberei helfen kann?



Der Spuk geht weiter

Burgen, Ritter, Spukgewitter
Das Programm der ARD-Radionacht für Kinder

ab 21:00 Uhr

2. Sendestunde

ca. 21:00 Uhr

Geschichte „Fanny“
(Länge 6-8 Min.)

ca. 21:12 Uhr

**Der ARD-Radionacht-Wettbewerb mit
den Siegerhörspielen**
(Länge 10 Min.)

Viele Kinder haben sich am Wettbewerb beteiligt, den alle ARD Sender kurz nach den Sommerferien starteten. Die Aufgabe: Wie schaffen es zwei Kinder im Mittelalter in eine Burg hineinzukommen, die leider fest verrammelt ist. Die besten Einfälle der Kinder wurden in Hörspiel-szenen umgesetzt. Der Clou: Die Gewinnerkinder spielen darin selbst mit!

ca. 21:30 Uhr

Comedy – Die Ritter der Schwafelrunde
(Länge 2-3 Min.)

ca. 21:38 Uhr

Burghof des Schreckens
Hörspiel zum Miträtseln,
Teil 2 (Länge 8 Min.)

ab 22:00 Uhr

3. Sendestunde

ca. 22:22 Uhr

Ritter-Reportage
(Länge 5-6 Min.)

ca. 22:29 Uhr

Comedy – Die Ritter der Schwafelrunde
(Länge 2-3 Min.)

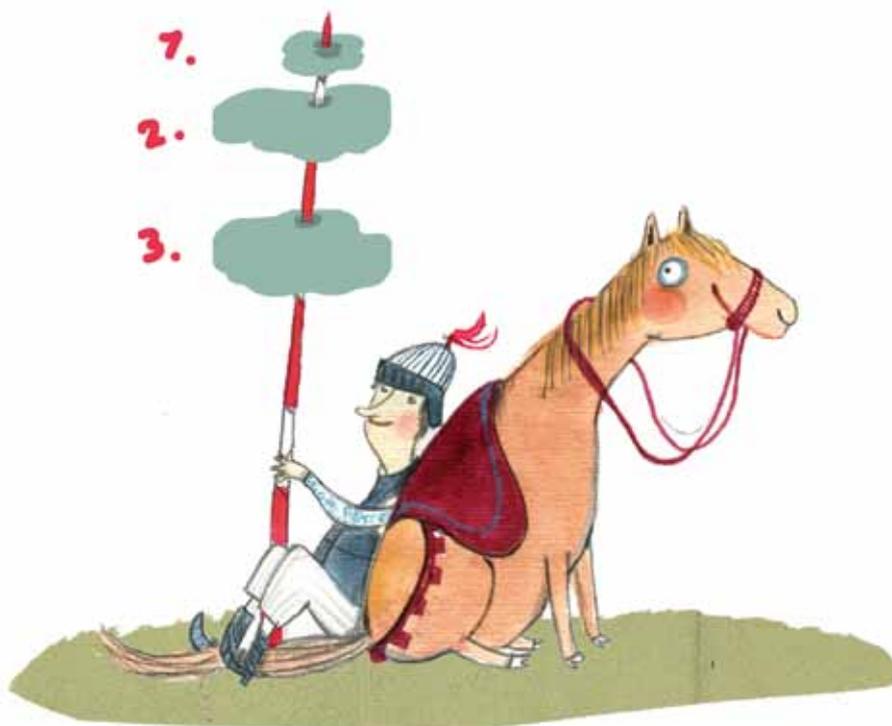
ca. 22:35 Uhr

Burghof des Schreckens
Hörspiel zum Miträtseln,
Teil 3 (Länge 8 Min.)

ca. 22:49 Uhr

Lesung aus „Ritter Trenk“
von Kirsten Boie
(Länge 8 Min.)

Wie das Ritterleben früher wirklich war? Genau-so wie beim kleinen Ritter Trenk!



Der Spuk will nicht enden

Burgen, Ritter, Spukgewitter
Das Programm der ARD-Radionacht für Kinder

ab 23:00 Uhr

4. Sendestunde

ca. 23:16 Uhr

Comedy – Die Ritter der Schwafelrunde
(Länge 2-3 Min.)

ca. 23:22 Uhr

Reportage „Aus dem Grusellabor“
(Länge 5-6 Min.)

ca. 23:29 Uhr

Burghof des Schreckens
Hörspiel zum Miträtseln,
Finale (Länge 8 Min.)

ca. 23:42 Uhr

Geschichte „Richtige Gänsehaut“
(Länge 5-6 Min.)

ca. 23:51 Uhr

Reportage „Mitternacht auf dem Friedhof“
(Länge 5-6 Min.)

ab 00:00 Uhr

5. Sendestunde

ca. 00:00 Uhr

Überraschungsstart in die Geisterstunde

Moderator Sebastian fordert 30 Sekunden vor Mitternacht die Kinder zum gemeinsamen Countdown auf. Sobald es dann zwölf schlägt, passiert aber das Unglaubliche!

ca. 00:10 Uhr

Hörspiel „Das Gespenst von Canterville“
(ca. 43 Minuten)

Natürlich war er vor dem schrecklichen Gespenst gewarnt worden. Trotzdem zieht der Amerikaner Hiram B. Otis mitsamt seiner Familie in das uralte Schloss Canterville ein. Schon bald darauf beginnt der Spuk – mit faustdicken Überraschungen ...

In der gesamten Radionacht gibt es außerdem viele Telefonate mit Kindern und schaurig-schöne Musik!

8 fescche Geisterfängen



Burgen, Ritter, Spukgewitter

Der Song zur ARD-Radionacht

Musik: Felix Loewy, Text: Wolfgang DeMarco



7 *a m* *sb* *eb*

1. Es springt ein Pferd mit 'nem Holz bein rum drauf sitzt ein Zwerg mit ei nem rost' gen

12 *f* *a m* *sb* *c m7* *D7*

Helm Das ist Tar nung nur und ist gar nicht dumm Rit ter Le re kopp heißt die ser Schelm Er kämpft für

17 *ebmaj7* *f* *D m7* *a m* *eb* *f* *a m* *ebmaj7* *f*

Frei heit und Wü r de für al le im Land auf dem Schlacht feld hin ter lässt er ger ne Helm schrott Vol ler Mut prescht er vor mit dem

22 *D m7* *a m* *eb* *f* *eb* *f*

Schwert in der Hand doch passt er nicht auf gib's Le re kopp Kom pott Rund um Bur gen Rit tern

28 *a m* *C7* *D7* *eb* *f* *a m*

Spuk ge wit tern Schep pert es und kracht es ziem lich oft Weil bei Bur gen Rit tern Spuk ge wit tern

33 *eb* *D7* *a m* *f* *a m*

Lach te man und hat sich dann ge zofft Man hat sich ge zofft und das ziem lich oft

41 *3* *2. D7* *D7* *c m7* *D m7* *ebmaj7*

zofft Es war nie mals fad doch Ra di o gabs nicht und die Brie fe schrieb man meist bei Ker zen

49 *a m7* *c m7* *D m7* *eb* *f*

zen licht ach stell dir bloß mal vor man hat die Ab en teu er wir klich er lebt Rund um

55 *eb* *f* *a m* *C7* *D7* *eb* *f*

Bur gen Rit tern Spuk ge wit tern schep pert es und kracht es ziem lich oft weil bei Bur gen Rit tern

60 *a m* *eb* *D2.* *D7* *a m*

Spuk ge wit tern Lach te man und hat sich dann ge zofft Rund um zofft Man hat sich ge zofft

66 *f* *a m* *f* *D7* *a m*

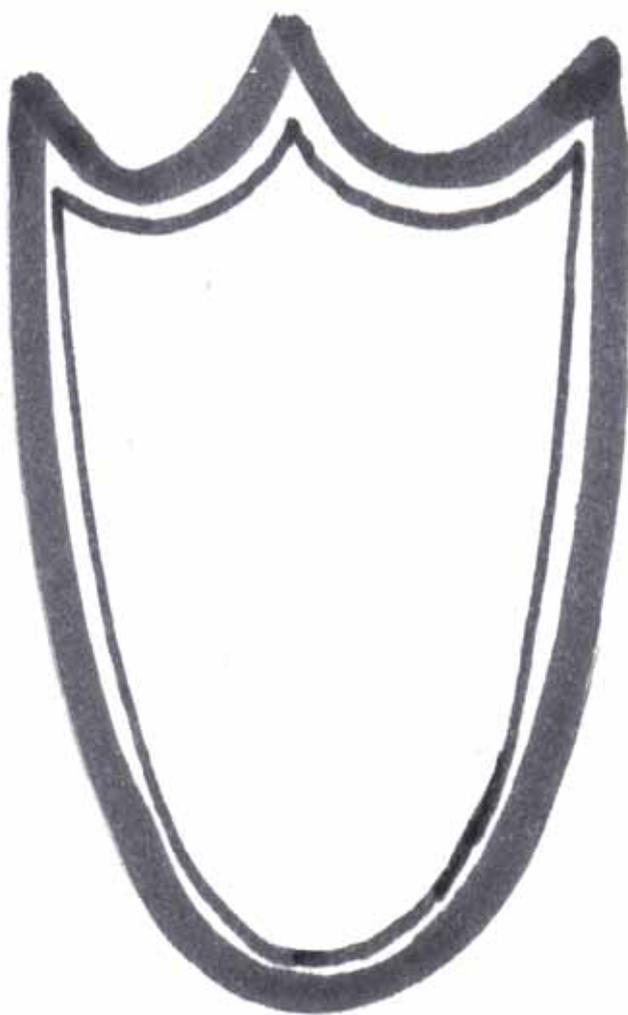
und das ziem lich oft ja da krach te es oft

2. Dort unter'm Dach lebt ein alter Geist:
Burgfräulein Helga mit 'nem Herz aus Gold
Sie wartet drauf, dass du sie befreist,
Denn bis heut' hat sie noch keiner abgeholt

Trittst du ein ins Gemach ist der Geist schon fort,
Um ihn zu sehn brauchst du ein gutes Fluch-Buch.
Das Versteck dieses Buchs ist ein magischer Ort
Doch du findest ihn, wenn du nur richtig suchst

Spiele – Leiser als ein Gespenst in Socken

Diese Spiele sind so leise, dass nicht einmal ein schreckhaftes Burggespenst von ihnen gestört werden könnte. Ihr könnt sie also prima spielen, während ihr der ARD-Radionacht lauscht.



Edle Ritter und Burgfräulein

Du möchtest ein edler Ritter oder ein adliges Burgfräulein sein? Dann brauchst du als erstes einen passenden Namen. Denk dir selber einen aus oder lass dir von deinen Freunden einen geben. Er soll gut zu dir passen und eine Eigenschaft von dir betonen. Zum Beispiel: Tobi von Tobestein, Marta von Malburg, Lea von Lauterfels.

Natürlich darf auch dein eigenes Wappen nicht fehlen. Nimm dazu die Vorlage, vergrößere sie evtl. am Kopierer, klebe sie auf Pappe und schneide sie aus. Jetzt kannst du dein Wappen mit Farben, Symbolen und Mustern gestalten.

Vielleicht gibt es ein Symbol, das dir viel bedeutet? Oder entscheidest du dich für dein Lieblingstier? Im Wappen sehen auch Sterne, Kreuze oder Kronen toll aus.

Früher wurden nur bestimmte Farben für die Wappen verwendet, nämlich Grün, Blau, Rot, Purpur und Schwarz. Wurden mehrere dieser Farben benutzt, dann durften sie nicht direkt nebeneinander stehen und mussten durch Gold oder Silber getrennt werden. Statt Gold kannst du auch Gelb verwenden und statt Silber Weiß. Verwende möglichst nicht mehr als vier Farben.



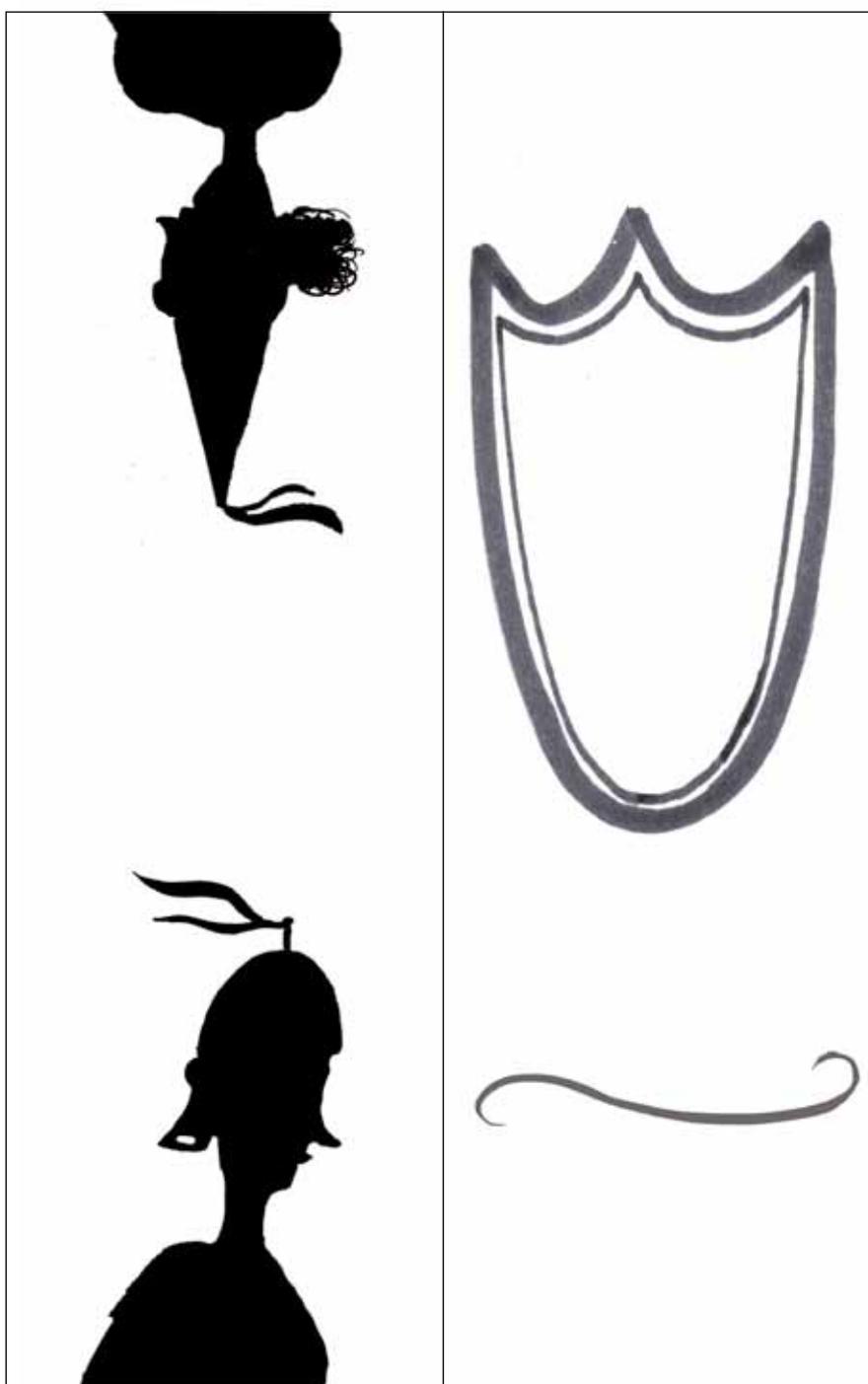
Anna von Eutlingen 

Spiele – Leiser als ein Gespenst in Socken

Edles Lesezeichen

Mit deinem Wappen kannst du auch ein Lesezeichen veredeln. Male dein Wappen in die Umrisse und trage deinen Namen auf der Linie ein. Schneide das Lesezeichen an den Außenlinien aus und falte es an der Mittellinie. Klebe es an

den Innenseiten zusammen. Dann stanze mit einem Locher oben einen Kreis aus und ziehe einen Faden oder ein Stück Geschenkband hindurch. Verknote es so, dass die langen Enden oben abstehen. Fertig ist dein edles Lesezeichen!



Spiele – Leiser als ein Gespenst in Socken

Geheimnisvolle Ritterburg

In dieser Burg verstecken sich viele Geheimnisse. Komm ihnen auf die Spur! Finde die Antworten und trage die Buchstaben von oben nach unten in die Felder ein. Die grün hinterlegten Felder liefern dir die Buchstaben für das Lösungswort.

1. Unter der Rüstung trugen die Ritter ein Kleidungsstück zum Schutz des Oberkörpers. Es war aus ineinander verflochtenen Eisenringen gefertigt und sehr schwer. Wie heißt es?
2. Wie heißt das Gespenst auf Schloss Burgeck, von dem eine Hörspielserie und Buchreihe erzählen?
3. Mit welchem Tuch kannst du dich wunderbar als Gespenst verkleiden?
4. Eine Burgherrin hätte niemals selbst ihre Wäsche gewaschen, und auch beim Anziehen

und Frisieren bekam sie Hilfe. Wie nennt man ihre Dienerin.

5. Welches Saiteninstrument wurde im Mittelalter gerne gespielt?
6. Wer eine blühende Fantasie hat, der sieht mitunter ...
7. Wie hieß der König, der die besten Ritter des Landes bei seiner Tafelrunde auf Burg Camelot versammelte?
8. Das kleine Gespenst in Otfried Preußlers Kinderbuch wird eines Tages von einem Sonnenstrahl getroffen. In welche Farbe verfärbt es sich?
9. In einer Ritterburg war es oft kalt. Nur wenige Räume wurden beheizt. Wie nennt man so einen warmen Raum, in dem oft die Burgherrin wohnte?

Lösung Seite 43



Spiele – Leiser als ein Gespenst in Socken

Post von Geisterhand

Bestimmt gibt es Nachrichten, die du nur mit deinen Freunden teilen willst. Was, wenn sie in die Hände von Dritten geraten? Mit einem Trick kannst du dafür sorgen, dass alles geheim bleibt.

Du brauchst

- eine Feder aus Bambusrohr oder eine Tuschefeder aus dem Schreibwarenladen, ein dünner Pinsel geht übrigens auch
- Zitronensaft, Milch oder Zuckerwasser

So wird's gemacht:

Tunk dein Schreibgerät in die Flüssigkeit und schreib deine geheime Botschaft auf ein Blatt Papier. Nach dem Trocknen ist die Schrift unsichtbar und wird erst wieder sichtbar, wenn dein Freund oder deine Freundin sie erhitzt. Das geht am besten, indem man das Papier auf niedriger Stufe bügelt. Wie von Geisterhand kommen die Buchstaben dann wieder zum Vorschein. Welche der drei Geheimtinten (Zitronensaft, Milch, Zuckerwasser) nach dem Trocknen am wenigsten sichtbar ist, hängt vom Papier ab. Einfach ausprobieren!

Tipps für Profi-Gespenster:

Du schreibst deine Nachricht natürlich nicht auf ein völlig leeres Blatt. Da würde ja jeder aufmerksame Ritter bei der Übergabe stutzig werden. Schreib eine zweite harmlose Nachricht mit einem ganz normalen Stift auf ein Papier. Zwischen die Zeilen notierst du dann mit deiner Geistertinte die geheime Botschaft!

Tipps für bunte Geisterbotschaften:

Neben Zitronensaft kannst du deine Geisterpost auch mit Orangen, Grapefruit oder Limonensaft schreiben. Wenn du ihn trocken bügelst, wird der braun. Wenn du deinen Pinsel in Zwiebelsaft tunkst, erscheinen die Buchstaben nach dem Bügeln schwarz und wenn du weißen Essig als Tinte benutzt, wird der später rot!

... ganz im
Geheimen sag ich Dir:
Ich krieg Dich schon!
Du Drachentier !!



gez.

Kunigunde

Spiele – Leiser als ein Gespenst in Socken

Dein Gespensterfängerausweis

Den Ausweis ausfüllen an der Außenkante ausschneiden und an den gestrichelten Linien knicken.

	
<p>für den/die mutige</p> <p>Schule/Klasse</p> <p>Hat schon folgende Heldentaten bestanden</p> <p>Deckname in Geheimschrift</p>	<p>FOTO</p> 

Spiele – Leiser als ein Gespenst in Socken

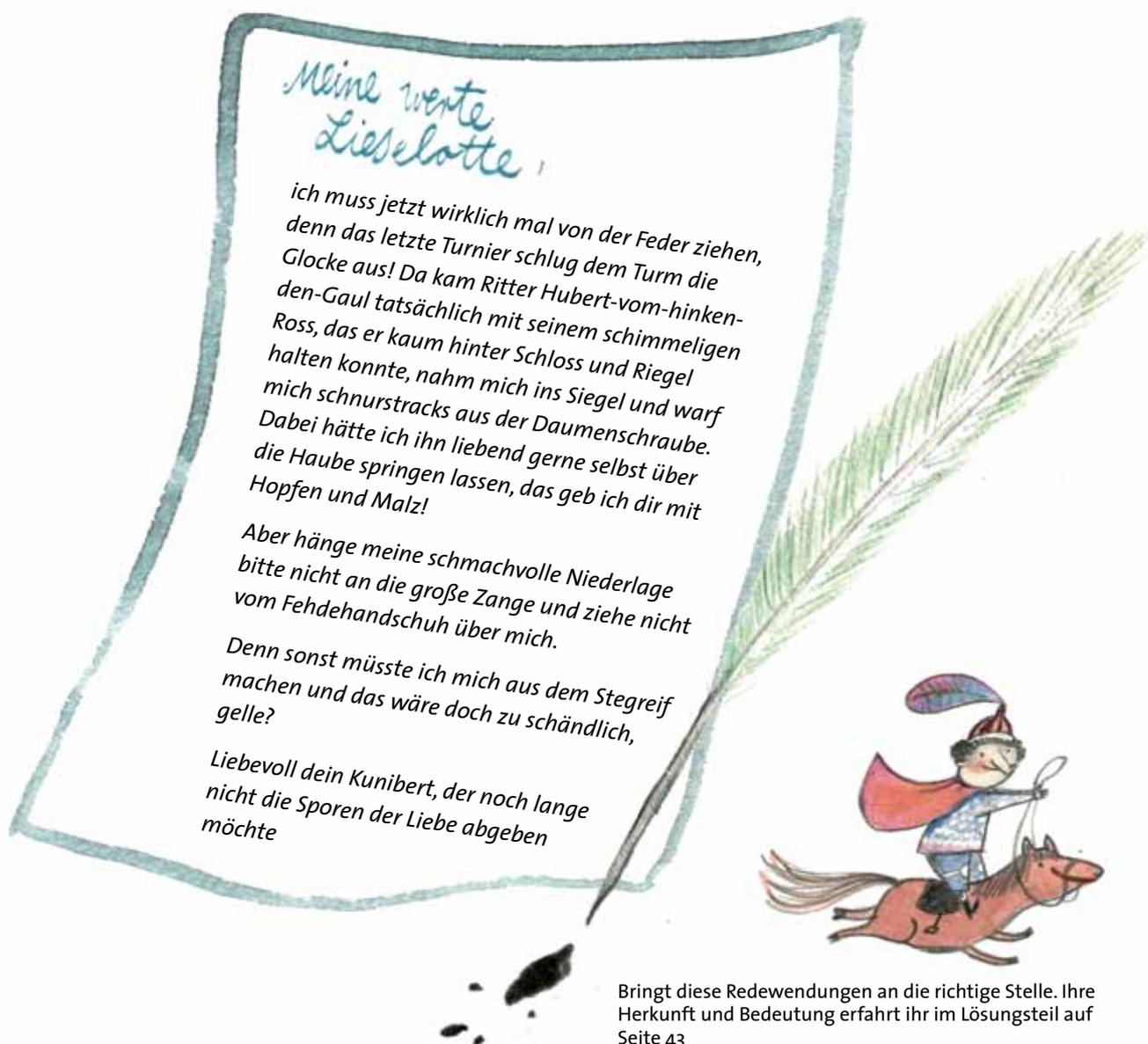
Des Ritters verwirrtes Oberstübchen

Oh weh!

Beim letzten Turnier ist Ritter Kunibert-von-der-holden-Lanze leider schnurstracks vom Rücken seines Rosses mit dem Helm als erstes in den Staub gepurzelt und seitdem geht in seinem Oberstübchen alles durcheinander. Nun sitzt sein holdes angebetetes Burgfräulein Lieselotte-zu-Tränenstein weinend im Turmzimmer, in den zittrigen Händen einen Liebesbrief von Kunibert

haltend, aus dem sie nicht schlau wird. Und das, obschon sie sich sicher war, bald schon unter die Haube zu kommen.

Vielleicht könnt ihr ihr helfen und die durcheinandergeratenen Redensarten wieder an die richtige Stelle bringen. Lieselotte würde es euch sicherlich danken! Wohlan!



*Meine werthe
Lieselotte!*

*ich muss jetzt wirklich mal von der Feder ziehen,
denn das letzte Turnier schlug dem Turm die
Glocke aus! Da kam Ritter Hubert-vom-hinken-
den-Gaul tatsächlich mit seinem schimmeligen
Ross, das er kaum hinter Schloss und Riegel
halten konnte, nahm mich ins Siegel und warf
mich schnurstracks aus der Daumenschraube.
Dabei hätte ich ihn liebend gerne selbst über
die Haube springen lassen, das geb ich dir mit
Hopfen und Malz!*

*Aber hänge meine schmachvolle Niederlage
bitte nicht an die große Zange und ziehe nicht
vom Fehdehandschuh über mich.*

*Denn sonst müsste ich mich aus dem Stegreif
machen und das wäre doch zu schändlich,
gelle?*

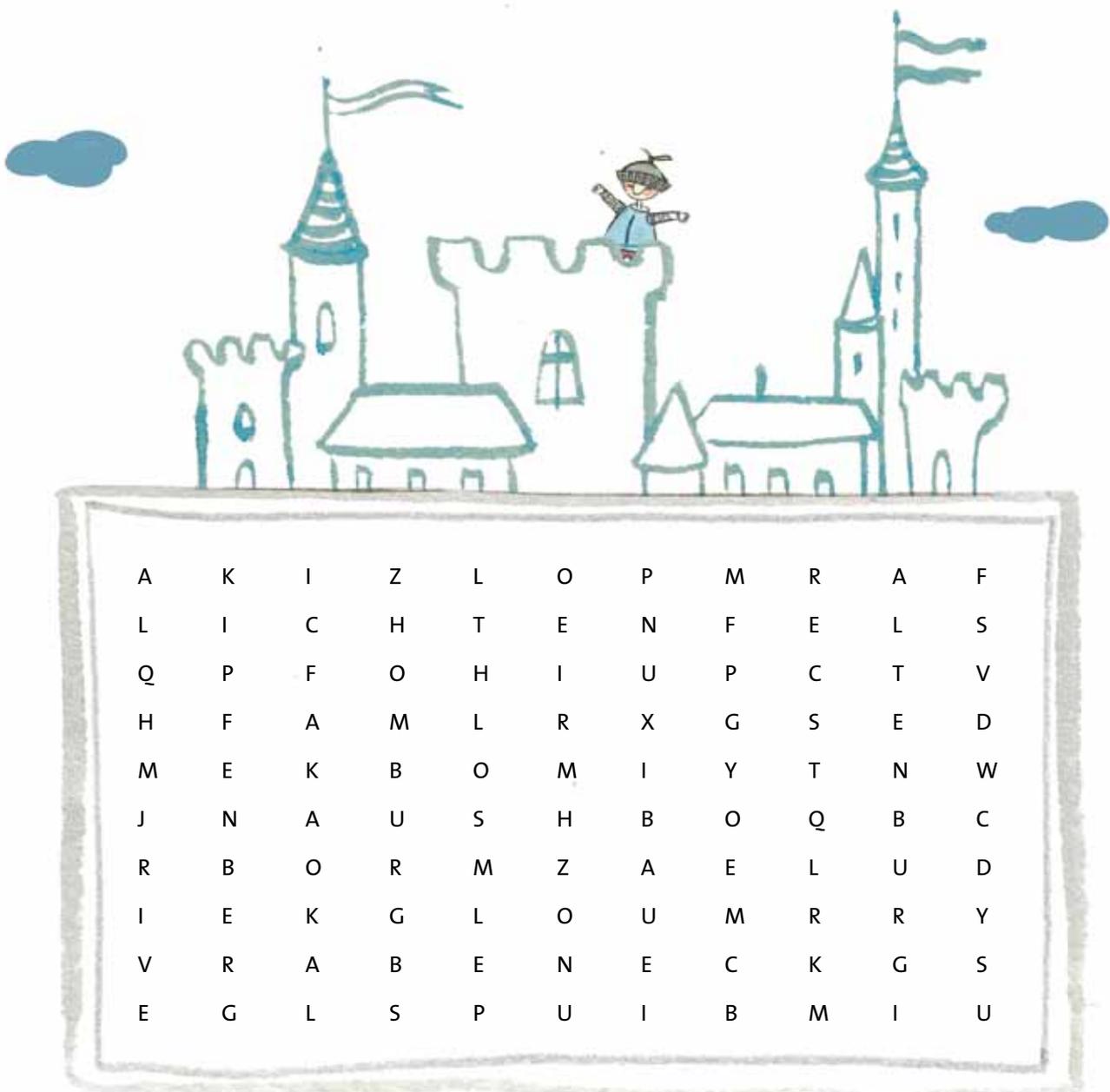
*Liebevoll dein Kunibert, der noch lange
nicht die Sporen der Liebe abgeben
möchte*

Bringt diese Redewendungen an die richtige Stelle. Ihre Herkunft und Bedeutung erfahrt ihr im Lösungsteil auf Seite 43

Spiele – Leiser als ein Gespenst in Socken

Wortgitter

Gitter gab es in der Ritterzeit reichlich, zum Beispiel am Burgtor. In unserem Wortgitter verstecken sich die Namen von sechs Burgen. Um sie zu finden durchsucht die Buchstabenreihe von links nach rechts, von oben nach unten und diagonal.



Spiele – Leiser als ein Gespenst in Socken

S(p)udoku

In diesem Sudoku spukt es doch, oder?

„Jede Zahl muss einzeln stehen“. In unserem Sudoku sollte es heißen: „Jedes Bild muss einzeln stehen“. Denn in jeder waagerechten Reihe und jeder senkrechten Reihe und in jedem fett umrandeten Kasten aus neun Feldern darf jedes Bildchen nur einmal vorkommen.





Spiele – Leiser als ein Gespenst in Socken

Ritterquiz

Bei den folgenden Fragen müsst ihr gut zuhören und mitdenken – dann sind sie ritterlich zu lösen!

1. Ritter sind Krieger zu Pferd, also Reiter. Welches Wort benutzte man früher statt „Pferd“?

- a) Ross
- b) Ricke
- c) Eber

2. Ritter gab es nicht nur in Europa, sondern auch in Japan. Allerdings werden sie dort anders genannt. Wie?

- a) Samariter
- b) Samurai
- c) Samowar

3. Ritter trugen Rüstungen, damit sie im Kampf nicht so leicht verletzt wurden. Als „Unterwäsche“ trugen sie ein Kettenhemd und darüber von Kopf bis Fuß einen Eisenpanzer. An welchem Teil der Rüstung befindet sich das „Visier“?

- a) am Schuh
- b) am Hosenboden
- c) am Helm

4. Besonders häufig kämpften Ritter gegen Drachen - jedenfalls in Erzählungen. Eine von ihnen erzählt von einem Ritter, der ein Heiliger war und einen Drachen besiegte. Wer war das?

- a) der Heilige Georg
- b) der Heilige Florian
- c) der Heilige Martin

5. Welcher berühmte Ritter kämpfte gegen Windmühlen?

- a) Prinz Eisenherz
- b) Don Quijote
- c) James Bond

6. Die Ritter lebten in Burgen. Ab und zu kam es vor, dass ein Ritter einen anderen überfallen wollte. Wenn der das aber rechtzeitig merkte, verzog er sich

in seine Burg und machte das Tor zu. Jetzt hatte der Angreifer zwei Möglichkeiten. Erstens: Er zog knurrend und murrend wieder ab. Oder zweitens: Er ließ sich vor der Burg nieder, schoss ab und zu einen Pfeil und wartete, bis dem Ritter drinnen das Essen ausging. Wie nennt man diese zweite Möglichkeit?

- a) Besatzung
- b) Belagerung
- c) Bestattung

7. Wenn gerade mal kein Krieg war, saßen die Ritter in ihren Burgen und spielten Brettspiele, damit sie sich nicht langweilten. Besonders beliebt war das „königliche Spiel“. Da führen zwei Parteien gegeneinander Krieg und schicken ihre Bauern, Türme und Damen in die Schlacht. Unter welchem Namen kennst du dieses Spiel?

- a) Dame
- b) Mühle
- c) Schach

8. In ihren Rüstungen sahen alle Ritter ungefähr gleich aus. Deshalb brauchten sie etwas, damit man sie im Kampf auseinander halten konnte. Also malten sie bunte Bilder auf ihre Schilde: Kreuze oder Sonnen, Löwen oder einfach nur bunte Streifen. Wie nennt man diese Bilder, auf die auch heute noch manche Adlige stolz sind?

- a) Wappen
- b) Rappen
- c) Lappen

9. Zum Ritter geschlagen wurde man mit 21 Jahren, wenn man tapfer genug war. Davor war man erst mal Ritter-Lehrling. Wie nennt man diesen Ritter-Lehrling?

- a) Knappe
- b) Knecht
- c) Azubi

Lösung
Seite 43



Spiele – Leiser als ein Gespenst in Socken

Ritterlich weiterdichten

Vielleicht wisst ihr, dass so mancher Ritter versucht hat, ein Burgfräulein oder eine Dame mit einem „Minnesang“ zu beeindrucken. Diese Gesänge waren oft gedichtet. Könnt ihr sie weiterdichten? Probiert es aus!

Ein Ritter, der muss mutig sein,
auch mal eine Prinzessin befrei'n.
Im Kopf muss er haben viele Sachen,
denn überlisten muss er manchmal einen ...

König Artus ist ein gerechter Mann,
der mit Rittern sehr gut kann.
Auch über Lanzelot sagt viel die Kunde,
denn auch er war Ritter der ...

Schlachten schlagen, Schwerter schwingen,
das mussten Ritter vor allen Dingen.
Doch um ein Fräulein zu gewinnen,
da mussten sie auch manchmal ...

Prinzessin Adelheid war stolz,
auch ihr Herz war nicht aus Holz.
Man hat sehr viel von ihr gesprochen
Denn sie hat nie ihr Wort ...

Die Ritter müssen oft kämpfen sehr,
danach haben sie Hunger wie ein Bär.
Im Keller ist dann ein Toben und Sausen,
wenn sie an langen Tafeln ...

Hart war oft das Ritterleben,
wenn die Schlacht mal ging daneben.
Doch wenn sie dann nach Hause kamen,
dann freuten sich die ...

Lösung Seite 43



Spiele – Lauter als ein rasselndes Kettenhemd

Bei den Spielen versteht man ja sein eigenes Wort nicht mehr. Aber echte Ritter und Burgfräulein müssen halt auch mal laut sein. Wenn ihr vom Zuhören eine Pause braucht, schleicht euch doch flugs in ein anderes Zimmer, den Flur der Schule oder in die Turnhalle. Lasst die anderen weiterhören und tobt euch mit diesen Spielen richtig aus.

Lanzenkampf

Ihr braucht:

- 4 Esslöffel
- 2 Kartoffeln

Ritter zu sein war gar nicht so leicht. Man musste mutig und tapfer sein, gut reiten können und geschickt mit Schild und Lanze umgehen. Wie steht es um eure Geschicklichkeit? Findet es beim Lanzenkampf heraus!

Statt Lanzen nehmt ihr einen Esslöffel in die rechte, den anderen in die linke Hand. Der rechte dient zur Abwehr und zum Angriff, auf dem linken balanciert ihr eine Kartoffel. Nun tretet ihr im Zweikampf gegeneinander an. Ziel ist es, die Kartoffel des Gegners vom Löffel zu stoßen.

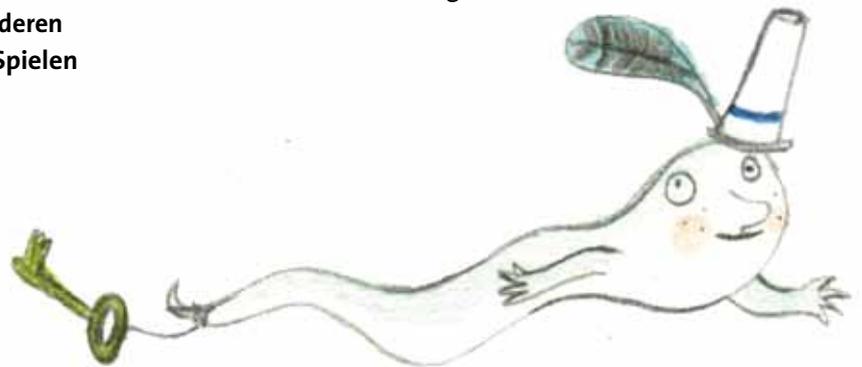
Ritterstiefelwerfen

Ihr braucht:

jede Menge Gummistiefel

Bei diesem Spiel ist Wurfkraft gefragt. Markiert in der Turnhalle oder draußen auf einer freien Fläche eine Startlinie. Mit voller Kraft schleudert ihr von dort euren Stiefel so weit ihr könnt und ermittelt damit den besten Weitwurf-Ritter. Alternativ könnt ihr auch auf ein Ziel werfen. Dazu markiert ihr einen Kreis, in dem die Stiefel landen und liegenbleiben müssen. Jeder hat einen Stiefel und es wird reihum geworfen. Beim zweiten Wurf startet man von dort, wo der eigene Stiefel liegen

geblieben ist. Gewonnen hat, wer seinen Stiefel in den Kreis befördert. Achtung: Ihr müsst die Runde zu Ende spielen. So kann sich das Blatt noch wenden, wenn jemand mit seinem Stiefel einen anderen aus dem Kreis fegt.



Das fliegende Burggespenst

Jeder Mitspieler braucht:

- 1 Wattebausch
- 1 Papiertaschentuch
- 1 Faden
- 1 Stift

Zuerst bastelt ihr das Burggespenst. Faltet das Papiertaschentuch auseinander, formt aus dem Wattebausch eine Kugel und legt sie in die Mitte des Taschentuchs. Nehmt das Tuch nun zusammen, bindet es über der Kugel mit einem Faden zu. Wenn ihr es umdreht, sieht es schon fast aus wie ein Gespenst. Jetzt fehlen nur noch zwei schwarze Punkte als Augen und ein Mund. Fertig ist das Burggespenst.

Räumt einen Tisch frei, legt das Burggespenst in die Mitte und setzt euch drum herum. Eure Hände müssen unter dem Tisch bleiben, ihr dürft das Gespenst nur durch Pusten bewegen. Ziel ist es, das Gespenst von sich weg über die Tischkante zu pusten. Bei wem es von der Tischplatte fällt, bekommt einen Strafpunkt. Legt vorher fest, wie viele Runden ihr spielen wollt. Wer am Ende die wenigsten Strafpunkte hat, ist der Sieger.

Spiele – Lauter als ein rasselndes Kettenhemd

Kanonenkugelrollen

Ihr braucht:

6 Handbälle

5 Paar Gummistiefel

evt. Plastiktüten und Schnur

Als Spielplatz eignet sich der Gang vor den Klassenzimmern. Als erstes die zehn Gummistiefel aufstellen. In der ersten Reihe vier, in der zweiten Reihe dahinter drei, dann zwei und dahinter dann einen Stiefel.



Jetzt stellt ihr euch zehn Schritte entfernt auf und markiert diesen Punkt, damit jeder von derselben Stelle aus wirft. Die Handbälle sind eure Kanonenkugeln und damit müsst ihr so viele Burgzinnen (das sind die Stiefel) abräumen, wie möglich. Jeder Spieler wirft drei Mal ...

Ihr könnt auch eine Stufe schwieriger spielen: Packt die Bälle in Plastiktüten und bindet die Tüten mit einer Schnur so eng zu, dass eure Kanonenkugel gut zu erkennen ist. Und dann geht's los. Ihr werdet sehen, dass die Bälle jetzt ganz anders rollen als vorher.

Ein Ritter will helfen: Ohren auf!

Ihr braucht:

2 Gabeln

1 Tuch

Ritter Konrad macht einen Spaziergang durch den Wald. Da hört er plötzlich den Klang von klirrenden Schwertern. Er versucht zu dem Geräusch durchzudringen, um zu helfen. Doch plötzlich stehen überall Ritter im Wald, durch die er sich durchschlängeln muss.

Lost ein Kind aus. Dieses Kind hat das gesuchte Geräusch in den Händen: zwei Gabeln, die es ständig aneinander schlägt. Das klingt wie ein Schwertkampf. Alle anderen geben sich einen Ritternamen: Georg der Tapfere, Wunibald der Fürchterliche oder Sieglinde die Kluge. Alle Ritter verteilen sich im Raum. Nun werden Ritter Konrad die Augen verbunden und er muss sich zum Geräusch durchschlängeln. Sobald er dabei einem Ritter zu nahe kommt, flüstert dieser leise seinen Namen, damit Ritter Konrad nicht gegen ihn stößt. Hat er den Ort des Schwertkampfes erreicht, darf der nächste Ritter seine Ohren testen. Oder das nächste Burgfräulein!



Spiele – Lauter als ein rasselndes Kettenhemd

Wörter-Turnier

Oder ihr bekämpft euch mal mit Wörtern und Buchstaben? Die sind nicht so schweißtreibend, aber laut wird's trotzdem. Also sucht euch ein Eckchen, wo ihr die Zuhörer nicht stört und los geht's:

Fluchen wie die Raubritter

Wenn ihr mal so richtig Dampf ablassen wollt, dann versucht es doch wie die harten Burschen aus dem Mittelalter. Alles, was ihr für einen raubritterlichen Fluch braucht, ist folgende Formel: Beim + Adjektiv + Adjektiv + Substantiv

Fluch-Profis erkennt man daran, dass sie zusammengesetzte Adjektive und Substantive verwenden. Zum Beispiel: Beim pestschwarzen giftspritzenden Höflingsbart! Beim sechsfachen staubweichen Himmelbett!

Knüpft euch euer eigenes Wort-Kettenhemd

Teilt euch in Gruppen auf und bildet in einer vorgegebenen Zeit Wortketten mit Wörtern, die ihr aus der Ritterzeit kennt.

Der letzte Buchstabe des Wortes ist der Anfangsbuchstabe des nächsten, z.B.:

Burg – Graf – Furche – Erker – Ross und so weiter.

Die Gruppe mit dem größten Wort-Kettenhemd hat gewonnen.

Zungenbrecher

Wer kriegt diese Zungenbrecher am schnellsten und ohne Fehler über die Zunge?

Ritter Rudolfs runzelige Rübe rollt rasch rüde rülpst Richtung Regensburg.

Voll bockend rockt der Wonneproppen, frohlockend probt er trocken kochen.

Drei dicke dumme Drachen donnern durch das diedeldoofe Dorf.

Der Wachsmaskenmacher macht Wachsmasken aus Wachsmaskenwachs.

Sieben Ziegen ziepen zirpengleich zwitschernd zwischen siebzehn Zicklein.

Turnier-Tina turnt tatsächlich im Trikot trunken trippelnd turmhoch treppauf treppab.

Wer kann das drei Mal schnell hintereinander sagen: „Chinesisches Schüsselchen“?



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 klaro
und dem Sonntagshuhn



radiomikro steckt voller Geschichten, spannender Rätsel und macht viel Musik. Tasmanische Tiger, Putzmaker oder Sumpfschnorcheln – wir berichten darüber. Und natürlich über Kinder – in Bayern, Deutschland und in aller Welt.

Bei radiomikro können Kinder aber auch mitmachen. **0800 246 246 7** ist die kostenlose Telefonnummer ins Studio. Da kann man mit Studio-gästen plaudern oder donnerstags miträtseln.

Freitag gibt's **klaro – Nachrichten für Kinder**. Der Samstag gehört den langen Berichten der radiomikro-Reporter, aber vor allem ist samstags Zeit für Erzählungen und Hörspiele.

Noch mehr Programm für Kinder gibt es täglich in Bayern 1 um 19.55 Uhr mit dem Betthupferl. Ein Überblick aller Sendungen und die Frequenz-tabelle stehen im Internet auf:

www.br-kinderinsel.de.

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 · 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

www.bayern2.de



Grenzenlos hören.

www.hr2-kultur.de



Radio für Kinder – jeden Tag in hr2-kultur

montags bis freitags, 13.30 – 14.00 Uhr
kakadu

Reportagen, Hintergrundberichte,
Live-Diskussionen und Radiospiele

samstags, 14.05 – 15.00 Uhr

Domino – Lauschinsel

Hörspiele und Geschichten für Kinder

sonntags, 8.05 – 9.00 Uhr

Domino – Zauberflöte

Klassik für Kinder

Ihr Kulturradio
für Hessen!

hr2
kultur

FIGARINO – Radio für Kinder und die ganze Familie

FIGARINO ist der kleine Bruder von FIGARO – 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 figarino.de

Im Radioprogramm von MDR FIGARO

Samstag, 18.05 Uhr
FIGARINO – Geschichten aus der
Fahrradwerkstatt
Sonntag, 7.10 Uhr
FIGARINOs Kinderhörspiel
Sonntag, 8.15 Uhr
Das **FIGARINO** Thema

Kontakt

figarino.de | figarino@mdr.de
MDR FIGARO, Figarino
Postfach 100 122, 06140 Halle/Saale



NDRInfo

MIKADO – Radio für Kinder

Wann?

An jedem Sonntag und an Feiertagen, zweimal eine knappe Stunde!

8.05 – 9.00 Uhr

MIKADO am Morgen auf NDR Info

mit dem MIKADO-Spielplatz, der Guten-Morgen-Geschichte und vielen Witzen zum Weitererzählen.

... und immer am ersten Sonntag im Monat: „Die Kinder-Redezeit“. Kinder sagen am Telefon ihre Meinung zu einem aktuellen Thema.

14.05 – 15.00 Uhr

MIKADO Hörspiele auf NDR Info

Aktueller Tipp:

„As Hitler das rosa Kaninchen stahl“
nach dem Buch von Judith Kerr
am 28. Oktober um 14.05 Uhr

Deutschland im Jahr 1933. Adolf Hitler ist an der Macht. Annas Vater verabscheut den brutal regierenden „Führer“. Beinahe wird er verhaftet, doch ihm gelingt es, heimlich das Land zu verlassen. Auch der Rest der Familie muss so schnell wie möglich raus. Anna muss fast alles zurücklassen, was ihr lieb geworden ist: Auch ihr rosa Kaninchen. Aktuelle Hörspielfassung eines Kinderbucheinfolgs aus dem Jahre 1974 .

Aktueller Tipp:

„Designer-Baby“
nach dem Buch von Bettina Obrecht
am 18. und 25. November, jeweils 14.05 Uhr

Science Fiction oder vielleicht schon nahe Zukunft? Eine echte Familie mit Vater, Mutter, Kind, kennt Nora nur aus dem Fernsehen. Nora ist ein so genanntes „Designer-Baby“, ein Kind, das nach den Wünschen der Eltern von Genbanken zusammengesetzt wurde, dann aber doch in der Firma „Genosan“ aufwächst – weil sie nicht perfekt geworden ist. Dass sie außerhalb der Mauern des

Instituts eine richtige Mutter hat, wird ihr verheimlicht. Immer stärker wird Noras Wunsch, aus ihrer seltsamen Welt zu fliehen.

Ein Hörspiel, das viel Diskussionsstoff bietet, das zugleich ein spannender Krimi ist.

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

„Was diese Woche wichtig war“ – Nachrichten für Kinder.

Hier kommen Kinder zu Wort!

Jeden Samstag werden die wichtigsten Ereignisse der zurückliegenden Woche erklärt und von Kindern kommentiert. Sie sagen klipp und klar ihre Meinung, z. B. über die Beschlüsse der Regierung.

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

... und in der NDR Mediathek.

Suchbegriff: „Kindernachrichten“.

... und für die Radio-Einsteiger im Vor- und Grundschulalter gibt es am Abend täglich:

OHRENBÄR

Radiogeschichten für kleine Leute.

Co-Produktion von RBB, WDR, NDR

Sendezeit: 19.50 – 20.00 Uhr auf NDR Info

Adresse

Radio für Kinder, NDR Info, 20149 Hamburg
Telefon 040 41562577, Email: mikado@ndr.de

radiobremen 

Zebra Vier

unsere Kindersendung immer sonntags von 8-11 Uhr

Buchtipps

Können Fische pupsen und warum kann der Gärtner nicht der Mörder sein?
Sachbuch, Krimi, Bilderbuch:
Immer wenn die Schulferien vor der Tür stehen, versorgen wir euch mit dem neuesten Lesestoff.

Zebra forscht

Von der Tiefsee bis ins Weltall, in Zebra forscht ist jedes wissenschaftliche Thema willkommen.
Von 10 bis 11 Uhr haben unsere Moderatoren jede Woche eine komplette Stunde lang einen Experten zu Gast im Studio.

Experiment der Woche

Auch wenn Chemie und Physik vielleicht nicht gerade eure Lieblingsfächer in der Schule sind – es gibt viele spannende Experimente, die ihr selbst ausprobieren könnt. Wir stellen euch an jedem Sonntag das Experiment der Woche vor. Und ihr könnt das, was wir im Radiostudio erklären, ganz einfach zu Hause nachmachen.

Kinderreporter

Sie lesen die spannendsten Bücher, sehen die neuesten Kinofilme, besuchen die interessantesten Menschen oder schauen sich auf den Kinderfesten der Stadt um. Unsere Kinderreporter haben ihr Mikro immer dabei und berichten euch jeden Sonntag von ihren Erlebnissen.



bremen
 vier

Volles Programm!

www.bremenvier.de | zebravier@radiobremen.de

<http://www.radiobremen.de/bremenvier/ueber-uns/kontakt/index.html>

OHRENBÄR

Radiogeschichten für kleine Leute

Sendefinfos:

Montag bis Sonntag, jeden Abend von 19:05 – 19:15 Uhr

OHRENBÄR ist eine Gemeinschaftssendung des rbb mit WDR und NDR.

Alle Geschichten laufen wochengleich, auf WDR 5 von 19:45 – 19:55 Uhr und auf NDR Info von 19:50 – 20:00 Uhr.

OHRENBÄR feiert in diesem Jahr ein großes Jubiläum: Seit 25 Jahren ist er jeden Abend auf Sendung! Er ist 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. Montags geht eine neue Geschichte los, die über die Woche hinweg weiter erzählt wird. Erst erklingt das Peter-Motiv aus „Peter und der Wolf“, dann folgt eine zehnmünütige Folge, gelesen von einem bekannten Schauspieler.

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.



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

Email: ohrenbaer@rbb-online.de

Im Internet: www.ohrenbaer.de

Frequenzen:

Übersicht im Internet für radioBERLIN 88,8, WDR 5 und NDR Info unter www.ohrenbaer.de
→ Informationen → Sendefrequenzen



SR 1 DOMINO

Sendezeit

Jeden Sonntag zwischen 6.00 und 10.00 Uhr
auf SR 1 Europawelle

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. Auch auf Französisch – und das dürfte so manche Eltern neugierig machen.

Weil die Nachrichten der Woche den DOMINO-Hörern zu denken und zu reden geben, lassen wir sie auch selbst zu Wort kommen. Jede Woche schicken wir unsere Reporter dazu in saarländische Schulklassen.

Im „**Buchtipps für dich**“ und im „**Internettipp für dich**“ präsentiert DOMINO Bücher der „**Kinder- und Jugendbuchliste**“ des Saarländischen Rundfunks (vorgestellt von den Schülern der SR-Leseclubs) und interessante Websites für junge Surfer. Im DOMINO Quiz gibt es mit Hilfe unseres SR 1 DOMINO-Hunds „**Sam**“ anschließend etwas zu gewinnen.

Zwischendurch erklärt „**Professor DOMINO**“ Kurioses und Alltägliches. Warum ist es verboten, im Gleichschritt über eine Brücke zu gehen? Und wieso liegen zwei Golfbälle auf dem Mond? Fragen & Antworten, die Kinder faszinieren, aber auf die auch Erwachsene so schnell keine Antwort wissen. Das macht SR 1 DOMINO zu einer 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

Das Kinderradio für Kinder ab 6 Jahren

Wann?

Samstags, 16.05, SWR2

Am 1. Samstag im Monat

Die Schatzkammer

Die SWR2 Spielraumkinder erforschen, unternehmen Expeditionen zu Tieren, Pflanzen, Landschaften und Gewässern, interviewen Wissenschaftler und Experten und stellen unzählige Fragen.

Am 2. Samstag im Monat

Die Klangküche

Die SWR2 Spielraumkinder entdecken Musik aus allen Zeiten & Ländern, entdecken Instrumente, Komponisten oder musikalische Formen und lernen musizierende Kinder aus der ganzen Welt kennen.

Am 3. Samstag im Monat

Die Wörterwerkstatt

Die SWR2 Spielraumkinder betätigen sich als SchriftstellerInnen und Bücherwürmer und Leseratten. Sie schreiben Geschichten, spielen mit Wörtern, erfinden Krimis, Abenteuergeschichten und Märchen oder verfassen Gedichte.

Am 4. und 5. Samstag im Monat

Das Kopfkino

Bringt lange und kurze, lustige, traurige, spannende, abenteuerliche, eigenartige, komische, übermütige, sonderbare, laute und leise Hörspiele, Hörspiele, Hörspiele ...

Adresse

SWR Kinderprogramme
Neckarstraße 230
70190 Stuttgart

Im Internet

kinderprogramme@swr.de
www.kindernetz.de/spielraum

Frequenzen

www.swr.de/frequenzen/radio



KiRaKa – das sind 16 Stunden Radio für Kinder. Jeden Tag. Zwischen sechs Uhr morgens und zehn Uhr abends. Der KinderRadioKanal bietet Sendungen und Themen für Kinder aller Altersstufen: von den Radioanfänger bis hin zu den „Fast-Jugendlichen“. Zu empfangen ist das Programm über Digitalradio und das Internet; einzelne Sendungen laufen zeitgleich im UKW-Programm von WDR 5.

WDR 5 KiRaKa
täglich 14.05 – 15.00 Uhr
im Digitalradio und auf WDR 5

Was bewegt Kinder? Worüber regen sie sich auf? Was finden sie toll? „WDR 5 KiRaKa“ lädt sein Publikum zum aktiven Mitmachen ein: über Telefon und das Internet-Angebot www.kiraka.de. Die Sendung liefert Reportagen und Hörspiele, Tophits, Tipps und Trends, Komisches und Trauriges. Im „Herzfunk“ kümmern wir uns darum, was Kinder empfinden. Bei „Kiraka macht Schule“ sind wir außerhalb der Ferien fast jede Woche in einer Grundschule in NRW und senden von da.

Bärenbude
täglich 19.30 – 20.00 Uhr
An Feiertagen 19.05 – 20.00 Uhr
im Digitalradio und auf WDR 5

Die Sendung für Radioanfänger, mit den Kuschelbären Johannes und Stachel, dem Ohrenbär, mit wunderbaren Kinderliedern und schönen Gedichten, mit klingenden Bilderbüchern und nachdenklichen A- und O-Bären.

Klicker – Nachrichten für Kinder
montags bis freitags
von 12.00 – 17.00 Uhr zur vollen Stunde
samstags um 14.05 Uhr

Der Klicker bringt unseren Hörern die Welt nach Hause. Wir erklären Kindern die Dinge, von denen sie hören, die sie aber nicht verstehen. Wir berichten über die „große“ Politik, Themen, die

den Alltag von Kindern prägen, über Wissenschaft und Sport, Kurioses und Furioses.

Kelebek
mittwochs 15.00 – 16.00 Uhr
im Digitalradio

Das zweisprachige Magazin „Kelebek“ ist die erste deutsch-türkische Kinderradiosendung. Das türkische Wort „Kelebek“ heißt übersetzt „Schmetterling“. Und so bunt und leicht ist auch dieses ungewöhnliche Magazin – mit Reportagen über das Leben von türkischen Migrantenkindern in Deutschland und hin und wieder auch Berichten aus der Türkei. „Kelebek“ will türkischstämmigen Kindern ein Stück Radioheimat bieten und alle Kinder einladen, Neuland zu betreten.

Toaster
sonntags, 10.00 – 12.00 Uhr
im Digitalradio

Ein Radiofrühstück mit inhaltlichen Schwerpunkten: Mal geht es ums Schwimmen, ein anderes Mal um Schafe oder um die Schule. Regelmäßig kommen Gäste zu Besuch, viele Kinder, aber auch erwachsene Fachleute, um Aktionen vorzustellen oder Rat zu geben. In jeder Ausgabe vom Radio-toaster denken wir auch gemeinsam mit Kindern und Experten über Gott und die Welt nach: „Zwischen Himmel und Erde“ heißt die Reihe, die sich mit Fragen der Religion und Philosophie beschäftigt.

Adressen:
WDR
KiRaKa
50600 Köln

kiraka@wdr.de
baerenbude@wdr.de
www.kiraka.de

Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V.

Der Börsenverein des Deutschen Buchhandels vertritt als Spitzenorganisation des herstellenden und verbreitenden Buchhandels in Deutschland die Interessen von rund 5700 Verlagen, Buchhandlungen, Zwischenbuchhandlungen und Antiquariaten. Als Berufsverband setzt sich der Börsenverein für wirtschaftlich und politisch optimale Rahmenbedingungen für seine Mitglieder ein. Dazu gehören insbesondere die Mittelstandsförderung, der Erhalt der Buchpreisbindung und ein faires Urheberrecht. Neben wirtschaftlichen und rechtlichen Fragestellungen befasst sich der Verband auch mit dem Buch als Kulturgut, um dessen Bedeutung in Öffentlichkeit und Gesellschaft zu stärken. Der Börsenverein veranstaltet die Frankfurter Buchmesse und verleiht jährlich den Friedenspreis des Deutschen Buchhandels sowie den Deutschen Buchpreis. Er ist als Träger und Vermittler von Bildung in der Leseförderung aktiv und veranstaltet seit 1959 den bundesweiten Vorlesewettbewerb. Zusammen mit anderen Leseförderern engagiert er sich außerdem für den UNESCO-Welttag des Buches.

www.boersenverein.de

Börsenverein des Deutschen Buchhandels 

**vorlese
wettbewerb**

Stiftung Zuhören

Als führende Organisation der Zuhörförderung 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 und private 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 2.000 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 nötigen 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 und info@stiftung-zuhoeren.de

Zuhören Stiftung

Rätsellösungen

Seite 22

Geheimnisvolle Ritterburg

1. Kettenhemd
2. Hui Buh
3. Bettlaken
4. Zofe
5. Harfe
6. Gespenster
7. Artus
8. Schwarz
9. Kemenate

Lösungswort: Mitternacht

Seite 25

Des Ritters verwirrtes Oberstübchen

Vom Leder ziehen: Mit dem Leder war ursprünglich die Schwertscheide gemeint. Heute bedeutet die Redewendung, dass jemand schlecht über den anderen spricht.

Dem Fass den Boden ausschlagen: Diese Redewendung stammt schon aus dem 14. Jahrhundert. In Nürnberg wollten damals einige Brauer verdorbenes Bier verkaufen, um dies zu verhindern, schlugen städtische Beamte den Fässern den Boden aus. Noch heute steht die Redewendung für etwas Unverschämtes.

Etwas im Zaum halten können: Mit dem Zaum oder auch Zaumzeug wurden Pferde und Nutztiere geführt. Wer sich nicht im Zaum halten kann, hat sich nicht unter Kontrolle.

Jemanden ins Visier nehmen: Obschon der Kopf gut geschützt war, konnte der Ritter durch das Visier doch gut sehen und seinen Gegner ins Auge fassen.

Aus der Bahn geworfen sein: Wer aus der Bahn geworfen wurde, hatte das ritterliche Turnier verloren. Wer heute aus der Bahn geworfen wird, der kommt mit seinem Leben nicht zurecht.

Den anderen über die Klinge springen lassen: Dahinter steckt die grausame Todesstrafe, mit der im Mittelalter Menschen durch die Klinge des Schwertes enthauptet wurden. Heute bezeichnet man eher einen Verrat damit.

Jemandem Brief und Siegel geben. Das Wort Brief stand früher für Urkunde. Sie war dann rechtsgültig, wenn sie mit einem Siegel versehen war.

Etwas an die große Glocke hängen: Für wichtige Bekanntmachungen wurden die Menschen mit einer Schelle oder auch dem Läuten der Glocke zusammengerufen. Etwas an die große Glocke hängen heißt also, es möglichst vielen kundtun.

Sich aus dem Staub machen: In Zeiten, in viele Straßen und Plätze noch nicht asphaltiert oder betoniert waren, wurde bei Kämpfen immer viel Staub aufgewirbelt. Wem sein Leben lieb war, der machte sich also aus dem Staub.

Den Löffel abgeben: Auf den Tischen der armen Leute stand früher oft nur ein Topf, aus dem sich alle mit einem Löffel bedienten. Den Knechten im Mittelalter wurde meist vom Bauern ein Löffel zur Verfügung gestellt, den sie wieder abgeben mussten, wenn sie weiterzogen oder der weiterverwendet wurde, wenn sie starben.

Seite 26

Wortgitter

Im Wortgitter verstecken sich die Burgen: Kipfenberg, Lichtenfels, Altenburg, Colmburg, Homburg, Rabeneck

Seite 28

Ritterquiz

- 1a) Ross
- 2b) Samurai
- 3c) am Helm
- 4a) der heilige Georg
- 5b) Don Quijote
- 6b) Belagerung
- 7c) Schach
- 8a) Wappen
- 9a) Knappe

Seite 29

Ritterlich weiterdichten

Drachen, Tafelrunde, singen, gebrochen, schmausen, Ritterdamen

Impressum

Hrsg.

ARD-Hörfunk,
September 2012

V.i.S.d.P.

Sonja Jäkel (RBB)
Tina Gentner (BR)
Gudrun Hartmann (hr)

Mitarbeit

Uta Maria Heim/Franziska Hochwald (SWR)
Jörgpeter von Clarenau (NDR)
Kai Frohner (BR)
André Kudernatsch (MDR)
Stefanie Hatz (hr)
Barbara Renno/Boris Theobald (SR)
Imke Gloyer/Annika Fend (radiobremen)
Ulla Illerhaus (WDR)
Judith Schönicke, Stiftung Zuhören

Gestaltung

www.michaelis.de((sign))

Illustration

Sybille Hein