

Wenn Träume Feuer speien

Die fantastische
ARD-Radionacht für Kinder

Freitag,
14.11.2008,
20.05* – 1.00 Uhr

*MDR bereits ab 20.00 Uhr.

Anregungen zur
Vorbereitung der Radionacht
im Unterricht

www.kinder.ard.de

BR[®]

hr[®]

mdr[®]

NDR[®]

radiobremen[®]

rbb[®]

SR[®]

SWR[®]

WDR[®]



Liebe Fantasy-Fans, liebe Hörerinnen und Hörer,

auch in diesem Jahr laden die neun Landesrundfunkanstalten der ARD zu einer langen Nacht voller Geschichten, Hörspiele und Mitmachaktionen ein.

Der Erfolg der ersten ARD-Radionacht für Kinder im vergangenen Jahr – zum 100. Geburtstag von Astrid Lindgren – hat gezeigt, dass das Interesse der ganz Jungen am Medium Radio groß ist. Mehr als 2.000 Schulen, Bibliotheken und Freizeiteinrichtungen hatten sich 2007 an diesem einzigartigen Radioprojekt beteiligt und bei eigenen Lesenächten und „Wachbleibe-Partys“ die Sendung verfolgt.

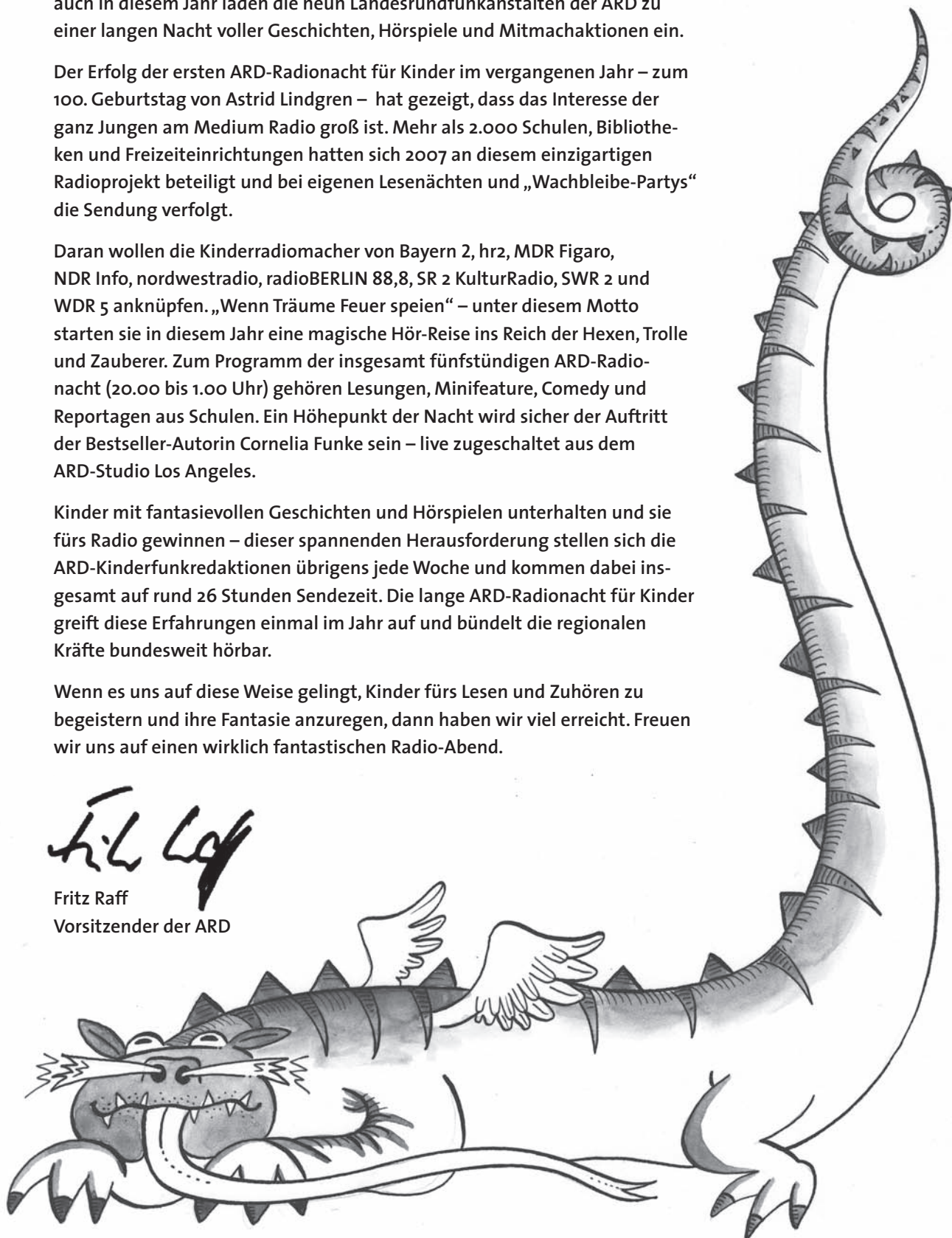
Daran wollen die Kinderradiomacher von Bayern 2, hr2, MDR Figaro, NDR Info, nordwestradio, radioBERLIN 88,8, SR 2 KulturRadio, SWR 2 und WDR 5 anknüpfen. „Wenn Träume Feuer speien“ – unter diesem Motto starten sie in diesem Jahr eine magische Hör-Reise ins Reich der Hexen, Trolle und Zauberer. Zum Programm der insgesamt fünfstündigen ARD-Radionacht (20.00 bis 1.00 Uhr) gehören Lesungen, Minifeature, Comedy und Reportagen aus Schulen. Ein Höhepunkt der Nacht wird sicher der Auftritt der Bestseller-Autorin Cornelia Funke sein – live zugeschaltet aus dem ARD-Studio Los Angeles.

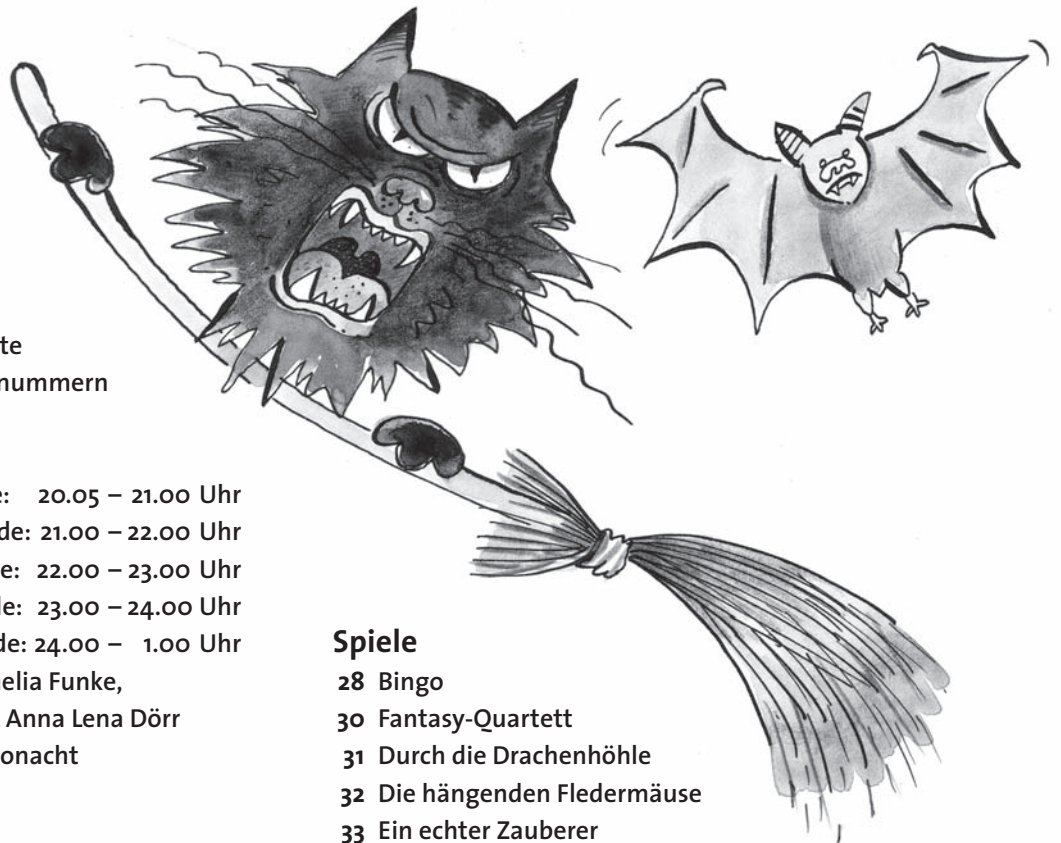
Kinder mit fantasievollen Geschichten und Hörspielen unterhalten und sie fürs Radio gewinnen – dieser spannenden Herausforderung stellen sich die ARD-Kinderfunkredaktionen übrigens jede Woche und kommen dabei insgesamt auf rund 26 Stunden Sendezeit. Die lange ARD-Radionacht für Kinder greift diese Erfahrungen einmal im Jahr auf und bündelt die regionalen Kräfte bundesweit hörbar.

Wenn es uns auf diese Weise gelingt, Kinder fürs Lesen und Zuhören zu begeistern und ihre Fantasie anzuregen, dann haben wir viel erreicht. Freuen wir uns auf einen wirklich fantastischen Radio-Abend.

Fritz Raff

Fritz Raff
Vorsitzender der ARD





- 1 Vorwort
- 3 Die magischen Orte
- 4 Internet / Telefonnummern

Programm

- 5 Erste Radiostunde: 20.05 – 21.00 Uhr
- 6 Zweite Radiostunde: 21.00 – 22.00 Uhr
- 7 Dritte Radiostunde: 22.00 – 23.00 Uhr
- 8 Vierte Radiostunde: 23.00 – 24.00 Uhr
- 9 Fünfte Radiostunde: 24.00 – 1.00 Uhr
- 10 Portraits von Cornelia Funke,
Martin Baltscheit, Anna Lena Dörr
- 12 Lied der ARD-Radionacht

Tipps & Ideen

- 13 Interview mit einem Fabelwesen
- 14 So klingt der Zauberwald
- 15 Der Gesang der Sirenen
- 16 Der Literatur-Drache

Rätsel

- 17 Verhexte Worte
- 18 Feenlabyrinth
- 19 Sudoku

Malen

- 20 Lesezeichen der ARD-Radionacht
- 21 Der Zauberwald
- 22 Weitermal-Waldschrat
- 23 Drachenschrift

Basteln

- 24 Monster-Klecks
- 25 Strumpfhosen-Lindwurm
- 26 Zauberstab und Zaubersprüche
- 27 Puzzle der ARD-Radionacht

Spiele

- 28 Bingo
- 30 Fantasy-Quartett
- 31 Durch die Drachenhöhle
- 32 Die hängenden Fledermäuse
- 33 Ein echter Zauberer

Essen & Trinken

- 34 Hexenhand im Zaubertrank
- 35 Zwerge-Pizza
- 36 Grüne Krötengrütze

- 37 Rätsellösungen

Service

- 38 Die Kinderradioprogramme der ARD
- 47 Börsenverein des Deutschen Buchhandels
- 48 Quellenverzeichnis
- 49 Buchtipps zur ARD-Radionacht
- 52 Fragebogen
zur fantastischen ARD-Radionacht

- 53 Impressum

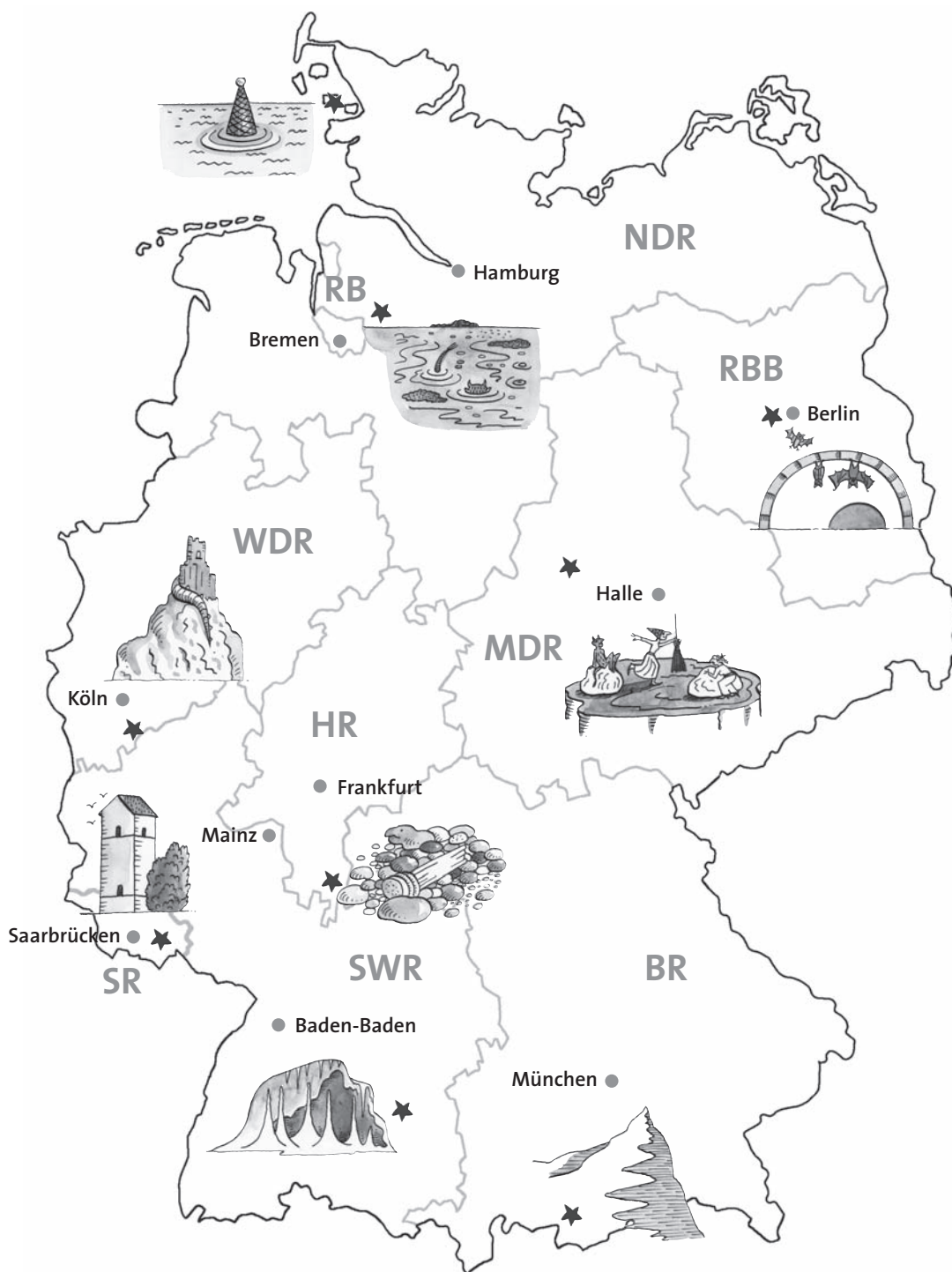




Die magischen Orte

Während der ARD-Radionacht reisen wir fünf Stunden lang durch Deutschland und besuchen magische Orte in den Sendebereichen der neun

ARD-Anstalten. So entsteht eine ganz neue Landkarte – eine fantastische Landkarte!



- BR München
 - Die Zugspitze bei Garmisch-Partenkirchen
- HR Frankfurt
 - Das Felsenmeer im Lautertal
- MDR Halle
 - Der Hexentanzplatz in Thale
- NDR Hamburg
 - Rungholt, die versunkene Stadt im Watt vor Pellworm
- RB Bremen
 - Das Teufelsmoor in Worpswede
- RBB Berlin
 - Der Fledermauskeller in der Zitadelle Spandau
- SR Saarbrücken
 - Die Turmschule in Dudweiler
- SWR Baden-Baden
 - Die Nebelhöhle bei Sonnenbühl
- WDR Köln
 - Der Drachenfels bei Königswinter



Internet und Telefonnummern



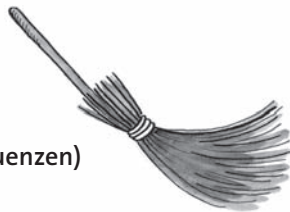
Das aktuelle Programm der ARD-Radionacht für Kinder mit den Startzeiten der einzelnen Geschichten und Hörspiele steht ab Montag, 10. November 2008, auf www.kinder.ard.de.

So könnt ihr mitmachen

Habt ihr Lust, euch in der Radionacht zu melden? Mit ein wenig Glück seid ihr in der Live-Sendung dabei.

So findet ihr eueren Sender am schnellsten:

- ★ **BR**
www.bayern2.de
(unter der Rubrik Service findet ihr die Sendefrequenzen)
- ★ **HR**
www.hr2-frequenzen.hr-online.de
- ★ **MDR**
www.mdr.de/radio/frequenzen
- ★ **NDR**
www.ndrinfo.de/wir_ueber_uns/frequenzen/
- ★ **RB**
www.radiobremen.de/nordwestradio/frequenzen
- ★ **RBB**
www.berlin888.de/live_hoeren.html
- ★ **SR**
www.sr2.de
(unter der Rubrik Programm findet ihr die Sendefrequenzen)
- ★ **SWR**
www.swr.de/frequenzen/radio
- ★ **WDR**
www.wdr.de/unternehmen/frequenzen/frequ.php



So könnt ihr Kontakt aufnehmen

Tel. 0800 - 220 55 55
(für Anrufer vom Festnetz aus Deutschland kostenfrei)
Fax: 0221 - 56 78 95 50
Chat: www.kinder.ard.de

So könnt ihr die Nacht kostenlos mitschneiden

Der WDR bietet auf seiner Internetseite eine kostenlose Software an, mit der man die ARD-Radionacht im Computer aufnehmen kann. Wie man dieses Programm installiert und bedient, wird auf www.wdr.de unter dem Suchbegriff „*Radiorecorder*“ ausführlich erklärt.





Erste Radiostunde: 20.05 – 21.00 Uhr

20.10 – 20.20 Uhr

Martin Baltscheit lässt Träume Feuer speien ...

Der bekannte Kinderbuchautor und sein fantastischer Auftakt zur ARD-Radionacht

20.30 – 20.40 Uhr
Reportage

Der rauchende Berg im Drachenfels



Ein Gerücht geht um: Am Drachenfels in Königswinter sind wieder Drachen aufgetaucht! Der Bürgermeister bestreitet das. „Der Name des Berges hat mit Drachen gar nichts zu tun! Der Drachenfels wurde nach dem Stein ‚Trachyt‘ benannt.“ Die Menschen in der kleinen Stadt am Rhein hören andere Geschichten: Rauch und Feuer sind Markenzeichen der Drachen. Wieso sonst gibt es auf halber Höhe ein Schloss Drachenburg? Und wenig unterhalb davon die Nibelungenhalle und auch nicht weit weg die Drachenhöhle? In manchen Nächten, so erzählen es sich die Leute, steigt wieder Dampf aus dem Berg. Merkwürdige Lichter wie glühende Augen wurden oben auf dem 321 Meter hohen Gipfel an der Burgruine beobachtet.

In der ARD-Radionacht brechen die Schüler der Johann Lemmerz Schule in Königswinter zu einer Wanderung durch das sagenumwobene Nachtigallental auf. Werden sie Spuren der Drachen finden?

WDR 2008

20.50 – 21.00 Uhr
Minifeature

Fantastisches Felsenmeer

von Niels Kaiser



Mächtige Felsen, römische Säulen, die kreuz und quer im Wald verstreut liegen – das Felsenmeer oberhalb von Lautertal-Reichenbach im Odenwald scheint ein gewaltiger Spielplatz für Riesen zu sein. Aber auch Kinder erliegen dem Zauber dieses fantastischen Ortes.

Wer hat die Säulen und Felsen so wild durcheinander gewirbelt? Waren hier Riesen am Werk oder Zauberer und Feen? Ein Ort voller Geschichten und Geschichte, von den alten Römern bis in die Gegenwart.

hr 2008

Außerdem:

„Drei Wünsche frei? Au wei!“

Die Comedyserie der fantastischen ARD-Radionacht von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke

Viermal im Laufe der Nacht hören wir den magischen Satz: „Du hast drei Wünsche frei“. Wer ihn hört, ist doch wirklich zu beneiden, oder? Na ja, kommt darauf an. Wer zum Beispiel der Fee Manuela begegnet, muss mit allerlei Pannen bei der Wunscherfüllung rechnen.

Die gute Fee müht sich zwar redlich, ihre „Kunden“ zufrieden zu stellen, aber leider ist sie furchtbar ungeschickt und dazu auch noch verschusselt. Wie sie dem schwerhörigen Opa Schlüter oder einem kleinen, boshafte Jungen zum Glück verhelfen will, ist schon bewundernswert. Und zum Haare-raufen. Oder einfach auch zum Brüllen komisch.



Zweite Radiostunde: 21.00 - 22.00 Uhr

21.10 – 21.20 Uhr
Reportage

Den Fledermäusen auf der Spur



Kinder- und
radioBERLIN-Reporter forschen nach

Flog nicht eben eine dicht an uns vorbei? Wohin ist sie verschwunden? Ein gruseliger Schauer läuft einem den Rücken hinunter, wenn man im Dunkeln den leichten Luftzug einer flatternden Fledermaus verspürt. In Berlin gibt es die Zitadelle Spandau. Dort, in der über 400 Jahre alten Festung, hausen seit jeher Fledermäuse, Flughunde und echte Vampire. Zwar haben sie sich im meterdicken Mauerwerk niedergelassen. Aber sie kommen hervor, wenn man sie besucht. Denn Fledermäuse sind unheimlich neugierig.

rbb 2008

21.30 – 21.40 Uhr
Reportage

Auf dem Hexentanzplatz in Thale



von den FIGARINO-Kinderreportern
und Figarino

Im Harz scheinen sich Hexen wohl zu fühlen. Alljährlich tanzen sie in der Walpurgisnacht nicht nur auf dem Brocken, sondern auch auf dem Hexentanzplatz in Thale. Dort treffen die Kinderreporter die Hexe Abraxa, die natürlich ihren Besen dabei hat, auf dem alle eine Runde Probe fliegen dürfen. In Abraxas Zauberbuch finden sich tolle Hexen-Sprüche, und beim Kramen in ihrer Holzkiepe kommen allerlei Kräutlein und Hexen-Haustiere zum Vorschein. Außerdem kennt die Hexe tolle Geschichten. Etwa über die schöne Prinzessin Brunhilde oder die alten Germanen. Als plötzlich ihre Hexenschwester Leonore auftaucht, gibt es Zoff, denn die beiden können sich nicht so richtig leiden ...

MDR 2008

21.40 – 21.50 Uhr
Geschichte / Improvisation

Die Höhle des Trolls



In der Nebelhöhle bei Sonnenbühl auf der Schwäbischen Alb, wo der Sage nach ein Herzog Zuflucht fand, erfinden und spielen Kinder die Geschichte des Höhlentrolls, der einem Indianer Schutz bietet vor der Verfolgung durch den König. Natürlich geht es dabei auch um eine Prinzessin und um vertrackte Rettungsaktionen ...

SWR 2008

21.50 – 22.00 Uhr
Lesung

Die Träne des Grauen Loy



von Kilian Leypold

Lange bevor es in den bayerischen Alpen Skilifte und Motorschlitten gab, hauste auf den Berggipfeln rund um die Zugspitze ein Wesen, das der Graue Loy genannt wurde. Kaum jemand hatte ihn je zu Gesicht bekommen, doch die meisten waren der Meinung, der Loy sei ein lebendig gewordener Fels in der Gestalt eines ungeheuren Löwen. So furchtbar er auch sein mochte, er hatte eine gute Eigenschaft. Wo seine Träne den Boden berührte, wuchs eine Blume mit weißen, pelzigen Blütenblättern, deren Zauberkraft der Sage nach jede Krankheit vertreiben konnte. Eines Tages erkrankte die Mutter des zehnjährigen Leopold so schwer, dass sich der Junge nur einen Ausweg weiß: Er muss in die Berge und den Grauen Loy suchen!

BR 2008



Dritte Radiostunde: 22.00 – 23.00 Uhr

22.10 – 22.20 Uhr
Reportage

Wir wollen ins Teufelsmoor ...

von Brigitte Petereit

Eigentlich findet Brigitte die Idee ja gut, hat aber ein paar Bedenken wegen unserer Sicherheit – soll es doch in der Gegend immer noch eine alte Moorhexe geben, die sich hin und wieder böse Scherze mit Leuten erlaubt, die sie ausfindig machen wollen. Also: Vorsicht!

Aber – was soll's?! Schließlich kennen wir jemanden, der sich im Moor bestens auskennt. Den werden wir in Worpsswede treffen. Außerdem haben wir alle große Lust auf ein Abenteuer!

Es ist schon später Nachmittag, als wir uns bei strömendem Regen auf den Weg hinaus aus der Stadt in Richtung Teufelsmoor machen. Alle sind gut drauf – nur das Auto macht so komische Geräusche.

RB 2008

22.30 – 22.40 Uhr
Minifeature

Der Alte Turm in Dudweiler

Mitten auf dem Schulhof steht er – mächtig und prächtig aus dicken, roten Sandsteinen, vor über 1000 Jahren erbaut. Ein stolzer Kirchturm war er mal, aber sein Kirchenschiff ist längst verschwunden. Mehrmals drohte er einzustürzen, wurde aber immer wieder gerettet. Diente als Ausgrabungsstätte, als Heimatmuseum, Feuerwehrhaus und Lagerraum. Und heute? Da ist er natürlich das Wahrzeichen seiner Grundschule, die ihm ihren Namen verdankt: die Turmschule in Saarbrücken-Dudweiler, eine der größten des Landes. Aber ist da nicht noch etwas anderes – ein Sirren und Klirren manchmal, ein Knarzen und Kratzen, ein Leuchten und Blitzen? Wenn man genau hinschaut



und hinhört, dann ... Eine wagemutige Expedition stürzt sich ins Abenteuer vor der eigenen (Schul-)Tür, dem großen Rätsel immer ganz dicht auf der Spur.

SR 2008

22.50 – 23.00 Uhr
Minihörspiel

Drama im Wattenmeer: Der Fluch der Feuerqualle

Seepferdchen im Bann eines Fluches!
Helfen Kinder, den bösen Zauber zu brechen?

Pellworm, Oktober 2008

Mehrere Fischer wollen vor der Nordseeinsel Pellworm eine riesige Feuerqualle gesichtet haben.

Sie sind überzeugt: Die Qualle ist ein Seeungeheuer, das seit dem Untergang der Stadt Rungholt Angst und Schrecken verbreitet. Im 14. Jahrhundert war die reiche Handelsstadt von einer gewaltigen Flut weggespült worden. Kurz danach tauchte die Qualle zum ersten Mal auf. Eines ihrer Opfer wurde jetzt im Netz eines Fischers entdeckt: Ein Seepferdchen, das von der Qualle verflucht wurde. Es habe mit schwacher Stimme von der Chance berichtet, den Bannfluch zu brechen: In der Nacht, die auf den November-Vollmond folgt! Das ist am 14. November. Kinder werden zur Stelle sein und dem Seepferdchen helfen. Sie haben Ideen gesammelt: Wer ist das Seepferdchen in Wahrheit? Und wie kann der Fluch gelöst werden?

Aktion!

Kinder – nicht nur von der Küste – können sich mit ihren Rettungsideen melden. Wer mitmachen will, kann Infos per E-mail anfordern: mikado@ndr.de

NDR 2008





Vierte Radiostunde: 23.00 – 24.00 Uhr

Live am Telefon:

„Liebe Cornelia, was frisst ein Troll?“

Bestsellerautorin Cornelia Funke gibt Tipps zum Umgang mit fantastischen Wesen

In der ARD-Radionacht erwartet Cornelia Funke (siehe Portrait auf Seite 12) im viele tausend Kilometer entfernten Los Angeles unseren Anruf. Im Interview verrät sie, worum es in ihrem nächsten Buch geht.

Und es gibt einen ganz besonderen Spaß: Cornelia Funke steht Kindern als Beraterin zur Verfügung. Sie gibt Tipps zum Thema „Vom richtigen Umgang mit Fabelwesen“ und weiß Antworten auf Fragen wie „Liebe Cornelia, mir ist ein Troll zugelaufen, was frisst der am liebsten?“ oder „Liebe Cornelia, auf dem Hausdach gegenüber landen manchmal nachts zwei Elfen. Ist es gefährlich, wenn ich die in mein Zimmer einlade?“

Lesung

Bauer Giles von Ham

von John Ronald Reuel Tolkien

(20 Minuten)

Bauer Giles ist alles andere als ein Held. Er möchte vor allem seine Ruhe haben und von niemandem abhängig sein. Eines Tages schlägt der treue Hund von Giles Alarm: Ein fürchterlicher Riese macht einen Spaziergang auf den Feldern in der Umgebung des Dorfes Ham. Als der Riese mit seinen Füßen eher versehentlich die besten Kühe in Grund und Boden tritt, packt Giles die helle Wut. Zu seiner eigenen Überraschung gelingt es ihm, den Riesen in die Flucht zu schlagen. Doch mit der Ruhe ist es nun vorbei. Der König wird auf den Bauern Giles aufmerksam, und er beauftragt ausgerechnet ihn, nun auch den widerlichsten aller Drachen zu bekämpfen.

mit Hans Paetsch; NDR 1984

Die komplette Geschichte ist als Hörbuch beim Hörverlag München erschienen und als zweisprachige Taschenbuchausgabe bei dtv.

Ursendung / Hörspiel

Elfenspuk – Ein Grün- flächengestaltungsplanhör- spiel für Kinder

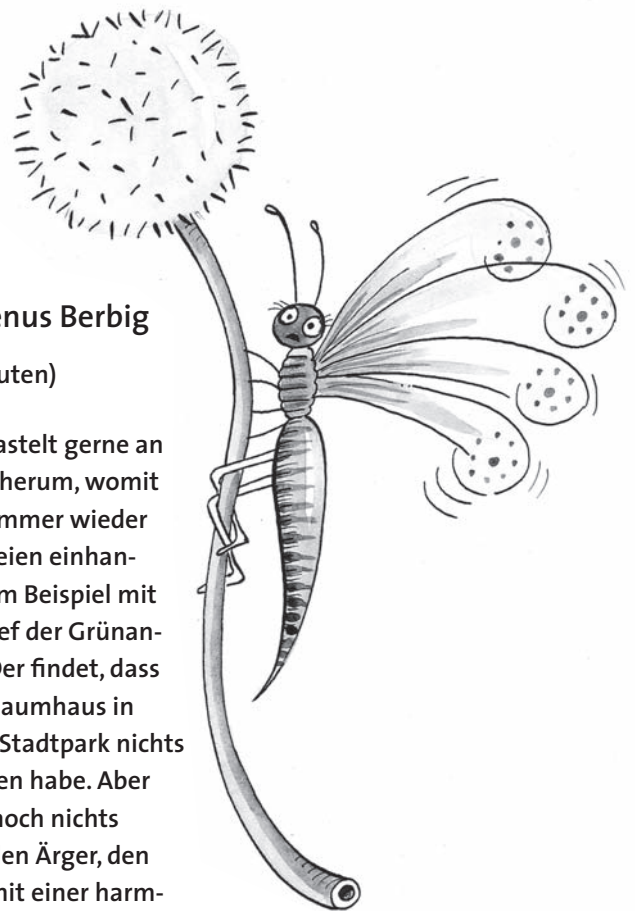
von Renus Berbig

(45 Minuten)

Jonas bastelt gerne an Dingen herum, womit er sich immer wieder Scherereien einhandelt. Zum Beispiel mit dem Chef der Grünanlagen. Der findet, dass Jonas' Baumhaus in seinem Stadtpark nichts zu suchen habe. Aber das ist noch nichts gegen den Ärger, den Jonas' mit einer harmlosen Libelle bekommt. Die verwandelt sich vor seinen Augen in die äußerst ungehaltene Elfe Eulilia Pustebloom, die ihn wütend beschimpft: Er soll eine Elfenfalle konstruiert haben! Dabei hat Jonas nur sein Fahrrad umgebaut – zu einem ‚Klapperappa-Rad‘, das automatisch Fahnen ausklappt und Seifenblasen klingelt – und un-beabsichtigt Elfen fängt. Doch wer einmal eine Elfe gesehen hat, der wird sie nicht so schnell wieder los. Zum Glück, denn in der Elfenwelt im Stadtpark liegt so einiges im Argen und Jonas kann vielleicht helfen.

mit Jakob Vanhoefer, Alice Hein, Caroline Ebner, Karin Anselm, Margrit Carls, u.v.a.

Musik: Lars Kurz; Regie: Justyna Buddeberg-Mosz
BR 2008





Fünfte Radiostunde: 24.00 – 1.00 Uhr

Lesung

Der Zauberer, der Hässliche und das schamrote Buch

von Pablo Bernasconi

(23 Minuten)

Leitmeritz, ein mächtiger Zauberer, kann jedem den sehnlichsten Wunsch erfüllen. Jedem – nur nicht seinem Assistenten Chancery, der ein trauriger, blauer Mann ist, der sich nichts sehnlicher wünscht, als schön zu sein. Und deshalb eines Tages beschließt, sein Glück auf eigene Faust zu versuchen ...

mit Martin Leutgeb

Musik: Martin Johnson; Regie: Felicitas Ott
SWR 2006

Das gleichnamige Buch ist im Bloomsbury-Verlag erschienen.

sie am typischen Haifischmaul – allerdings ist ihr Fischeschwanz verschwunden und wurde durch ein Paar menschliche Beine ersetzt. Um Unkes Geheimnis zu entschleiern, begibt sich Arcimboldo auf eine gefährliche Reise: An der Seite von Meerjungfrauen und kauzigen Unterseeforschern steigt er hinab in die See, streift durch die Ruinen der Subozeanischen Kulturen, stellt sich einer Meerhexe zum Kampf und betritt das Reich der fließenden Königin ...

Kai Meyer ist Autor von über 40 Büchern für Jugendliche und Erwachsene, darunter zahlreiche Bestseller wie „Die Wellenläufer“ und „Die Alchimistin“. „Brennende Schatten“ ist die Vorgeschichte seiner erfolgreichen Trilogie um das Waisenmädchen Merle und „Die fließende Königin“.

WDR 2008

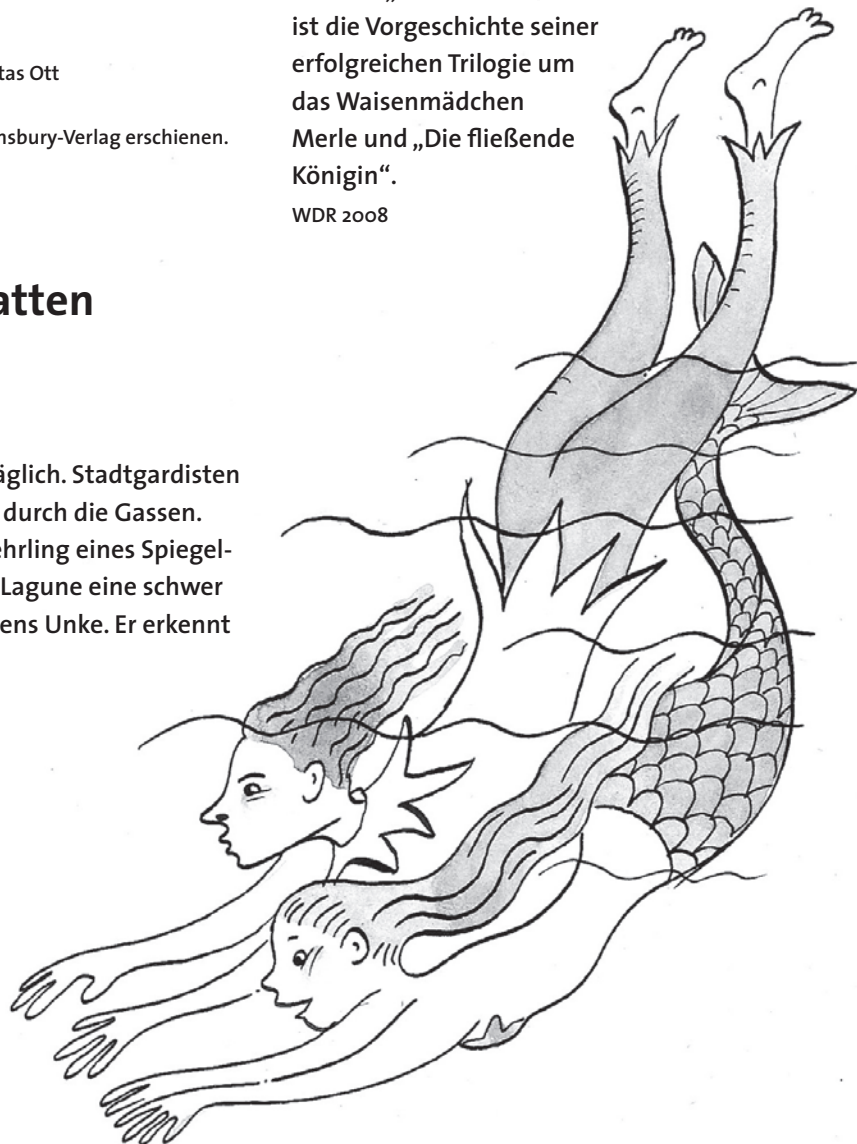
Lesung

Brennender Schatten

Von und mit Kai Meyer

(15 Minuten)

Venedig, 1830. Magie ist alltäglich. Stadtgardisten reiten auf steinernen Löwen durch die Gassen. Arcimboldo, der 15-jährige Lehrling eines Spiegel-machers, findet am Ufer der Lagune eine schwer verletzte Meerjungfrau namens Unke. Er erkennt





Cornelia Funke – einfach fantastisch!

Die bekannte Kinderbuchautorin live
am Telefon der ARD-Radionacht



www.zitzlaff.com

Ihre Karriere verlief wie ein furioser Drachenflug. Vor zehn Jahren waren ihre Bücher noch ein Geheimtipp. Doch spätestens mit dem Erscheinen von „Drachenreiter“ – ihrem ersten großen Fantasy-Roman – hat

sie sich in die erste Liga der deutschsprachigen Kinder- und Jugendbuchautorinnen und -autoren geschrieben.

Die Geschichte vom Drachen Lung und dem Koboldmädchen Schwefelfell, die gemeinsam mit dem Menschenkind Ben ein Abenteuer auf Leben und Tod erleben, ist längst ein Klassiker bei Kindern.

Das Buch „Herr der Diebe“ machte Cornelia Funke dann schlagartig zu einem Weltstar. Die Bezeichnung ist nicht übertrieben: Der Roman über eine Gruppe von Kindern, die sich in Venedig mit Diebstählen über Wasser hält, wurde seit 2001 in 23 Sprachen übersetzt und war monatelang auf den Bestsellerlisten der USA zu finden.

Vor allem dort und in Kanada und Großbritannien ist seither ein regelrechtes „Funke-Fieber“ ausgebrochen. Das „Time“-Magazin zählt die Autorin mittlerweile zu den 100 wichtigsten Personen der Zeitgeschichte.

Die Gesamtauflage ihrer Bücher liegt inzwischen bei 15 Millionen Exemplaren. Kein Wunder, dass sich längst auch die Studiobosse in Hollywood für Cornelia Funkes Stoffe interessieren.

Mit Spannung warten die Funke-Fans auf die Weltpremiere der für Dezember 2008 angekündigten Verfilmung von „Tintenherz“ – mit internationaler Starbesetzung; allen voran Brendan Fraser („Die Mumie“).

Übrigens hat Cornelia Funke die Idee der Radionächte mit aus der Taufe gehoben:

Vor vier Jahren war sie in einer Hamburger Grundschule live dabei und hat der „Funke-Nacht“ zu einem großen Erfolg verholfen.

Bei „Wenn Träume Feuer speien“ - am 14. November 2008 – ist sie zwar nicht persönlich vor Ort, aber natürlich mit dabei: Per Telefon wird sie von ihrem Wohnort Los Angeles an der fantastischen ARD-Radionacht teilnehmen.



Cornelia Funke gibt
in der Radionacht Tipps für den
Umgang mit Trollen und Elfen
(siehe Seite 8)



Martin Baltscheit lässt Träume Feuer speien

Der bekannte Kinderbuchautor schreibt die Auftaktgeschichte für die fantastische ARD-Radionacht



© Christine Schwarz

Buchstaben können ein Glas Wasser in Jasmin Tee verwandeln oder auch einen Sturm darin toben lassen. Je nachdem, ob der kleine Herr Paul die Buchstaben J-A-S-M-I-N zur Hand hat oder S-T-U-R-M unterrührt. Herr Paul

ist die bekannteste Figur des Schriftstellers Martin Baltscheit – immer wieder erlebt der kleine Bücherliebhaber neue Abenteuer – auf Buchseiten und in Radiogeschichten.

Wie seine Figur Herr Paul erweckt auch Martin Baltscheit mit Buchstaben neue Welten, zaubert Geschichten und erzählt von wunderbar versponnenen Ereignissen. Da streiten sich Engel und Teufel über Gut und Böse, ein verliebter Löwe versucht schreiben zu lernen, und die Hündin Feline soll mit Hilfe eines Chemiebaukastens zu einem gefährlichen Vierbeiner werden.

Der 43-jährige Düsseldorfer schreibt aber nicht nur Bücher, er illustriert sie auch. Schließlich hat er Kommunikationsdesign an der Folkwangschule Essen studiert und seine Karriere als Comiczeichner begonnen. Zu den Comics gesellten sich Buchveröffentlichungen, dann Hörspiele, Theaterstücke und einiges mehr. Selbst seine Stimme ist bekannt – als „Paolo mit dem Pizzablitz“ singt er in den Ritter Rost-Musicals mit. Auf der Internetseite des Autors www.baltscheit.de kann man bestaunen, wie viele Werke der Künstler bereits geschaffen und welche Auszeichnungen er dafür erhalten hat.

Was die Feuer speienden Träume in der ARD-Radionacht hervorbringen, wird noch nicht verraten. Doch dass Martin Baltscheit sich etwas Fantastisches ausdenken wird, ist sicher.

Anna Lena Dörr moderiert die fantastische ARD-Radionacht für Kinder



Ihre ersten Radioerfahrungen hat die gebürtige Saarbrückerin mit 20 gemacht. Heute ist sie 27 und arbeitet, nach erfolgreich abgeschlossenem Studium, fest als Moderatorin und Redakteurin beim Hessischen Rundfunk in Frankfurt/Main;

seit zwei Jahren auch für die Kindersendung hr2-Domino. Deshalb freut sich Anna Lena Dörr auf die fünf Stunden lange fantastische ARD-Radionacht, aber nicht nur deshalb ...

„Wenn wir Drachen im Kino sehen, dann wissen wir ganz genau, wie weit sie ihre gefährlichen Mäuler aufreißen können, wie groß die Flammen sind, die sie speien und welche Farbe ihre funkelnden Augen haben. Alle Kinobesucher sehen denselben Drachen.“

Wenn wir aber im Radio Geschichten von Drachen und anderen fabelhaften Wesen erzählt bekommen oder von ihnen lesen, dann sind da auf einmal ganz viele verschiedene Drachen und geheimnisvolle Gestalten. Jeder hat seine eigenen, einzigartigen Figuren im Kopf.

Und in der ARD-Radionacht werden wir alle gemeinsam Bekanntschaft machen mit den wunderschönen, hässlichen und lustigen Fantasiewesen, die da in unseren Köpfen hausen und darauf warten, endlich losgelassen zu werden.“



Komm mit mir ins Wunderland

Wenn Träume Feuer speien



Vorspiel (Klavier/Glockenspiel):

Strophe 1:

All ihr He-xen macht die Be-sen klar wir flie-gen durch die Nacht mit eu- rer Zau- ber-kraft

All ihr Dra- chen macht das Feu- er an wir brau- chen kla- re Sicht auf uns' rer Lan- de- bahn

Fa- bel- we- sen le- ben un- er- kannt Fa- bel- we- sen le- ben ne- ben- an

Refrain:

Komm mit mir ins Wun- der- land zwl- schen Nacht und Mor- gen ich

nehm Dich ganz fest an die Hand mach Dir kei- ne Sor- gen

Komm mit mir ins Wun- der- land wo die Fa- bel- we- sen schrein

wir be- sie- gen uns- re Angst wenn Träu- me Feu- er spehn.

Zwischenspiel/Schluss:

Einleitung (gesprochen)

Seit Jahrtausenden gibt es sie, die Fabelwesen der Fantasie. Drachen, Geister, fiese Hexen, Trolle, Gnome, Riesenechsen. Wo kannst du sie finden? In Burgen, Schlössern und unter Linden – mach dich auf den Weg!

2. Strophe

Schau der Druide mixt den Zauberspruch!
Ich bin schon ganz gespannt, in wen er mich verwandeln kann.
Ich wurd' ein Wurzelwicht, welch ein böser Fluch.
Wie komm ich nur zurück – ich brauch 'nen Zauberspruch!
(geflüstert): hax pax max deus adimax - hax pax max deus adimax



Interview mit einem Fabelwesen

Bei einem Interview befragt ein Reporter einen anderen Menschen.

Dabei kann es um dessen Leben gehen (Schauspieler, Sportler, Schriftsteller) oder um ein bestimmtes Thema, über das der Reporter mehr wissen möchte (Was ist bei dem Banküberfall passiert? Was hilft gegen Schnupfen? Wie feiert die Klasse 3b die ARD-Radionacht?).

Interviews gibt es nicht nur im Radio, sondern auch in Zeitungen und im Fernsehen.

Werdet selbst zum Radio-Reporter im Fabelwesenland!

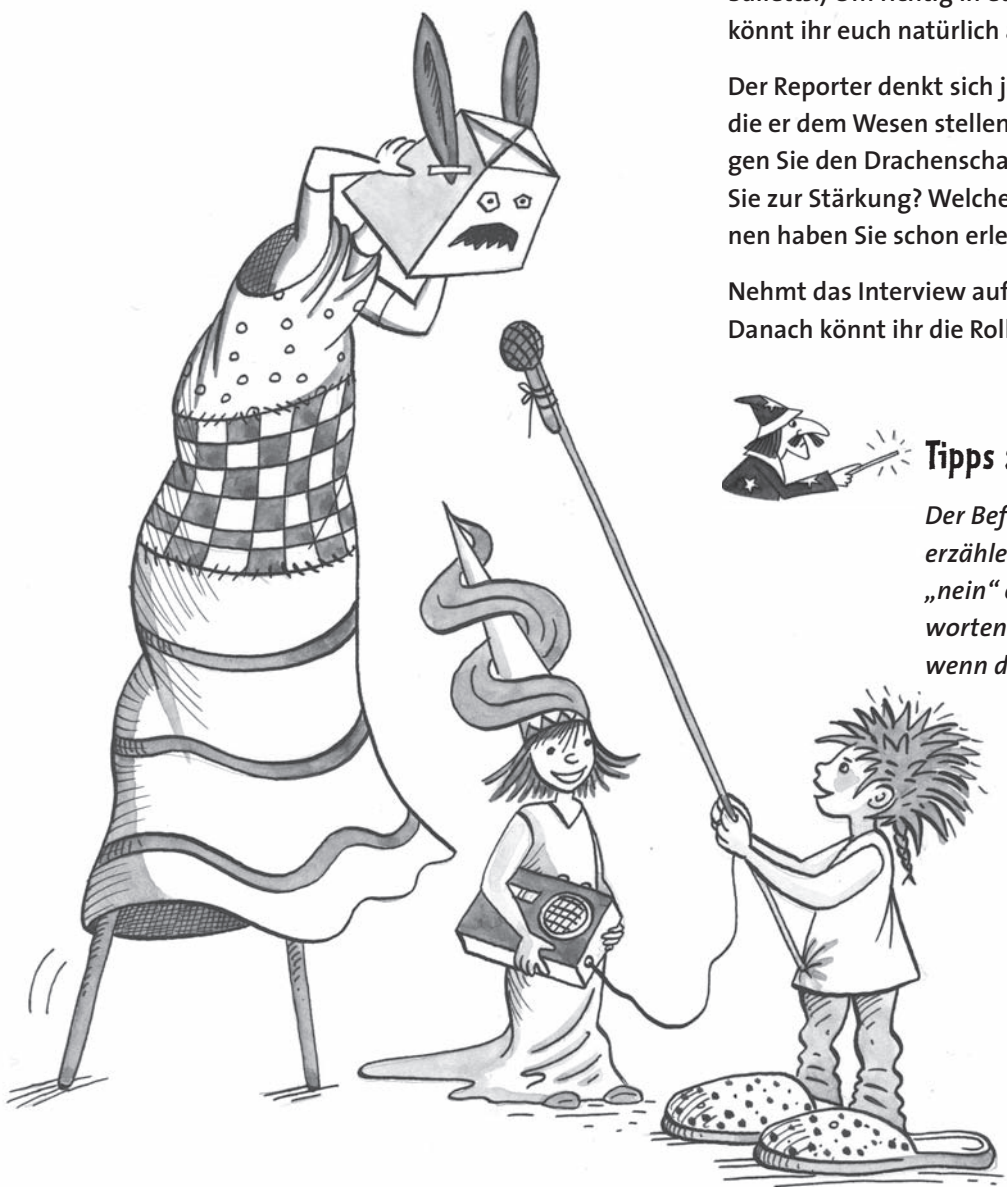
Ihr müsst mindestens zu zweit sein – ein Reporter und ein Gesprächspartner.

Besorgt euch einen Kassettenrekorder / mp3-Player, mit dem man aufnehmen kann. Gut ist es, wenn man noch ein Mikrofon anschließen kann.

Überlegt zusammen, welche Gestalten es im Fabelwesenland gibt. Wer wäre ein spannender Interviewpartner? (Der Troll, der den Drachenschatz bewacht. Die zauberhafte Leiterin des Feenballetts.) Um richtig in eure Rollen zu schlüpfen, könnt ihr euch natürlich auch verkleiden.

Der Reporter denkt sich jetzt ein paar Fragen aus, die er dem Wesen stellen möchte. (Wie verteidigen Sie den Drachenschatz, Herr Troll? Was essen Sie zur Stärkung? Welche gefährlichen Situationen haben Sie schon erlebt?)

Nehmt das Interview auf und hört es euch an. Danach könnt ihr die Rollen tauschen.



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?



So klingt der Zauberwald – schleicht durchs Unterholz



Das Klassenzimmer als Hörspielstudio

Elfen, Trolle und Drachen leben in einer eigenen fantastischen Welt: dem Zauberwald. Dort gibt es hohe Bäume, deren Wipfel im Wind knarren. Glucksende Bäche, in denen Wassermonster leben. Drachenhöhlen – groß wie Turnhallen – und Elfenwiesen, auf denen Blumen nicht nur aussehen wie kleine Glocken, sondern auch so klingen.

Lasst den Zauberwald erklingen!

- Bringt Dinge mit, mit denen man Geräusche machen kann: Papier, Alufolie, Tüten, Eimer, leere Flaschen, Gläser, Reis, Wasser, Lederlappen, Luftballon, Regenschirm, Seile, Bast, Stöckchen, Gießkanne, Schneebesen, Topfdeckel ...

- Verwendet knarrende Türen, rückt Stühle, wie klingt die Tafel, wenn man sie hoch und runter schiebt, wie hört sich die quietschende Kreide beim Schreiben an?
- Probt die Geräusche und überlegt euch, in welcher Reihenfolge sie zu hören sein sollen. Vielleicht könnt ihr zu den Geräuschen eine Geschichte erzählen?
- Besorgt euch einen Kassettenrekorder / mp3-Player, mit dem man aufnehmen kann. Vielleicht habt ihr ein Mikrofon, das man daran anschließen kann. Nehmt eure Geräusche auf, hört sie euch an und fühlt euch wie im Zauberwald!

Mit diesen Gegenständen macht man dieses Geräusch
Mit Schneebesen schnelle Kreise durch die Luft ziehen	Wind 
Großes, dünnes Blech schütteln	Donner
Gießkanne, Eimer, Wasser	„echter“ Regen
Trockener Reis in geschlossener Röhre	„falscher“ Regen
Alufolie / Plastiktüte rascheln	Laub
Kind, das mit zu großen Stiefeln durch den Raum stapft	Monsterschritte
Wasser in Gläsern (verschieden hoch gefüllt), Teelöffel	Elfenklänge
Gummihandschuh locker mit Wasser füllen, zuknoten und auf der Tischplatte hopsen lassen	Moorkröte 
Luft aus Luftballon langsam entweichen lassen	Drachenfiepen
Äste zerbrechen und Schmatzen	Drache frisst



Der Gesang der Sirenen

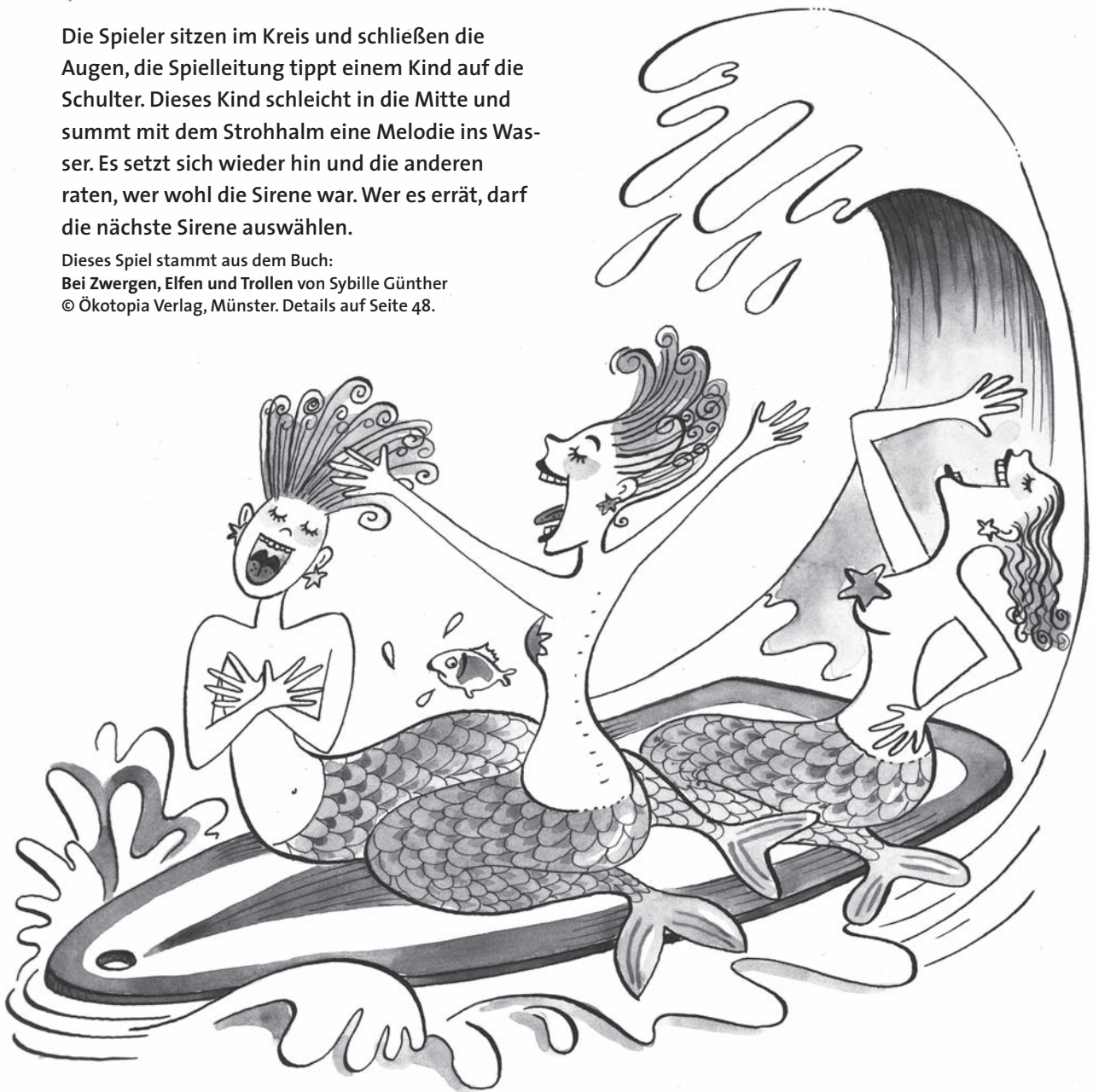
Es gibt viele Legenden von Nixen und Meerjungfrauen, von der Loreley oder den Sirenen, die durch ihre zauberhaften Gesänge Männer verwirren und in ihren Bann ziehen.

Material

★ **Wasserschüssel, Wasser, Strohhalm**

Die Spieler sitzen im Kreis und schließen die Augen, die Spielleitung tippt einem Kind auf die Schulter. Dieses Kind schleicht in die Mitte und summt mit dem Strohhalm eine Melodie ins Wasser. Es setzt sich wieder hin und die anderen raten, wer wohl die Sirene war. Wer es errät, darf die nächste Sirene auswählen.

Dieses Spiel stammt aus dem Buch:
Bei Zwergen, Elfen und Trolen von Sybille Günther
© Ökotopia Verlag, Münster. Details auf Seite 48.





Der Literatur-Drache

Mit Buch-Tipps empfiehlt man Bücher weiter, die einem gut gefallen.

Ihr verschlingt gerne Bücher wie ein verfressener Drache? Toll! Aber es gibt so unglaublich viele Bücher, dass es hilfreich sein kann, wenn man einen Tipp vom Experten bekommt. Gerade im Bereich der Fantasy-Literatur weiß man gar nicht, wo man anfangen soll: Harry Potter, Arthur Spiderwick, die Hobbits ...

Ein Experte kennt sich aus. Er hat Bücher zum Thema gelesen und kann genau sagen, warum ihm ein bestimmtes Buch gefällt. Aber auch, ob es vielleicht das eine oder andere gibt, das ihm nicht so gut gefällt. Er betrachtet also das ganze Buch und bespricht sein Für und Wider. Damit wird er zum Kritiker.

Buchtipps sind nicht nur im Radio zu hören, es gibt sie in Zeitungen und im Fernsehen. Und überall dort, wo Leser sich treffen und sich austauschen.

Stellt euch eure Lieblingsbücher gegenseitig vor!

Am besten geht das in der Gruppe. Entscheidet vorher, welche Kinder Kritiker sein sollen. Die anderen sind das Publikum und erfahren, um welche Bücher es geht und wie sie eingeschätzt werden. Jeder Kritiker entscheidet sich für ein Buch.

Das Publikum darf Fragen stellen und auch ergänzen. Wie im Radio, wenn sich Hörer per Telefon einschalten.

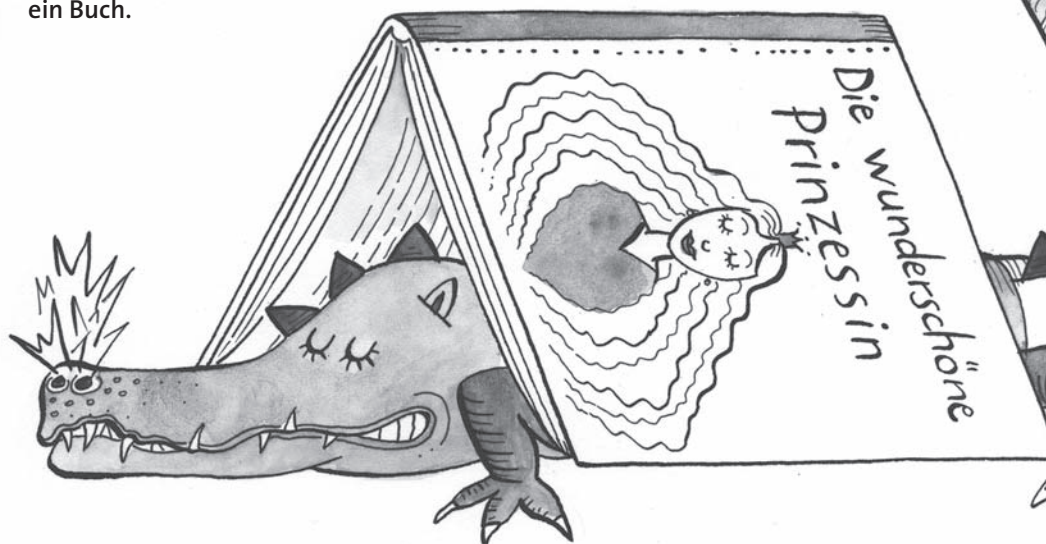
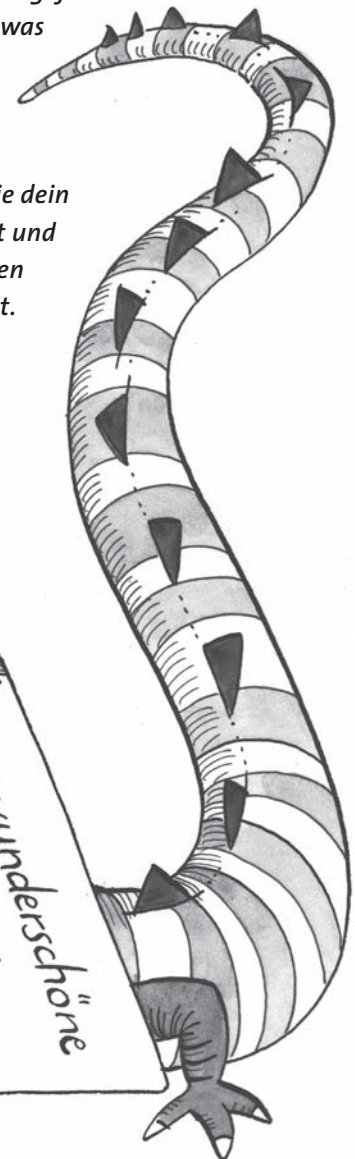


Tipps zur Buch-Besprechung

Verrate den anderen, wie dein Lieblingsbuch heißt und wer es geschrieben hat. Ist es vielleicht aus einer anderen Sprache übersetzt worden? Dann verrate auch, wer der Übersetzer ist.

Gib eine kurze Inhaltsangabe. Dann beschreibe, was dich begeistert: Gut gefällt mir, dass ... Und auch, was nicht so gelungen erscheint: Nicht überzeugt hat mich ...

Sag zum Abschluss, wie dein Eindruck insgesamt ist und warum du das Buch den anderen ans Herz legst.





Verhexte Worte

Da hat die Hexe Germanica Lingua mit ihrem Zauberspruch ein ganz schönes Durcheinander angerichtet. All ihre wichtigen magischen Worte sind in einem Buchstabensalat verschwunden.

Hilf Germanica beim Aufräumen: Durchsucht die Buchstabenreihen von links nach rechts und von oben nach unten. Mal die Wörter, die du entdeckt hast in hexenmäßigen Farben an.



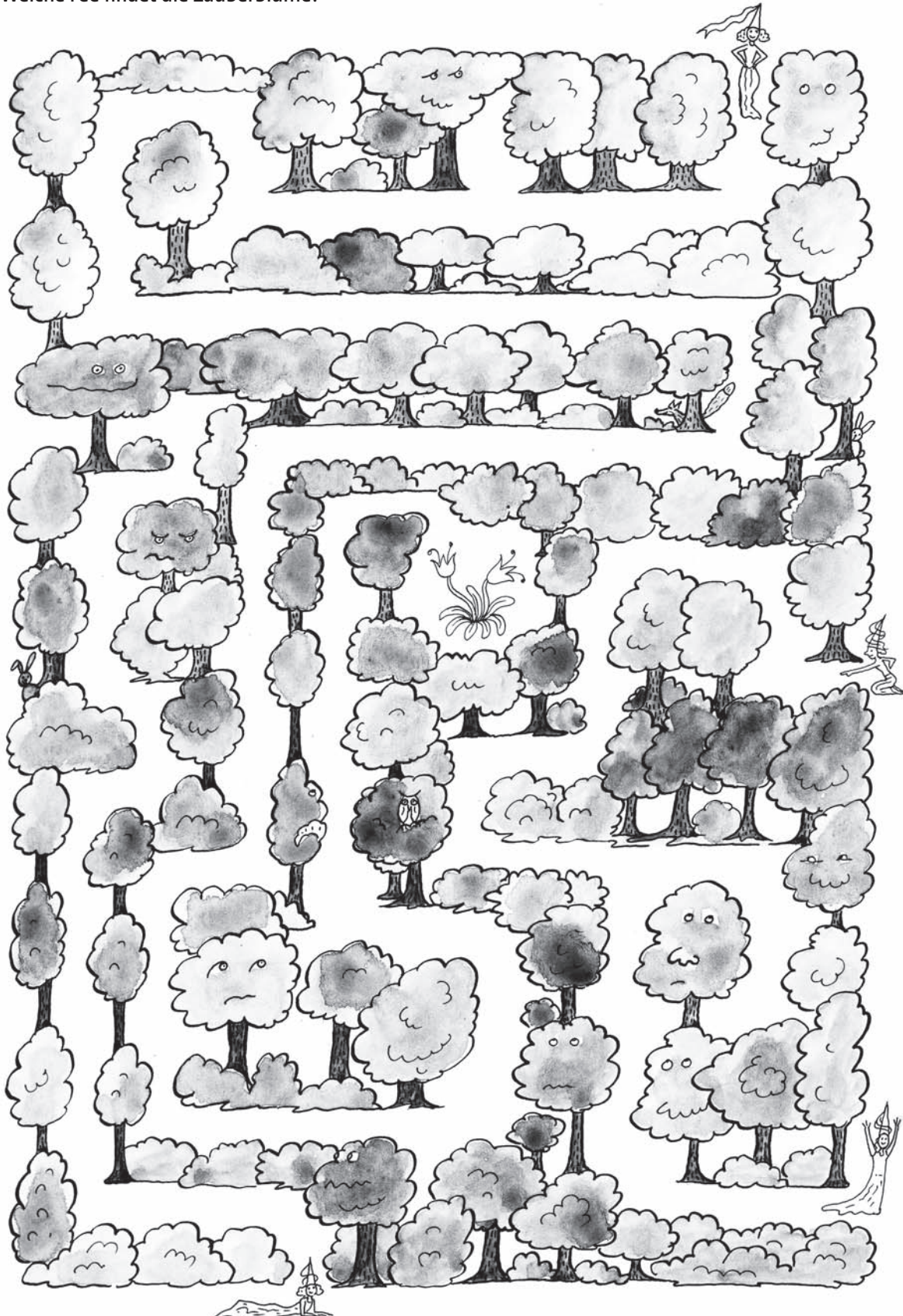
Das sind Germanicas magische Worte

Drache – Einhorn – Geister –
Hexe – Hokuspokus – Kobolde – Magie
Trolle – Wahrsagen – Zauberer



Feenlabyrinth

Welche Fee findet die Zauberblume?



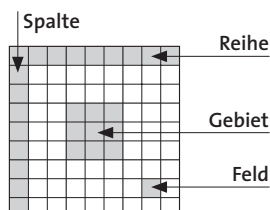


Sudoku

Sudoku stammt aus dem Japanischen und bedeutet „jede Zahl muss einzeln stehen“, oder wie hier: Jedes Zeichen muss einzeln stehen.

Ergänze die freien Felder so, dass in jeder waagerechten Reihe, senkrechten Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet aus neun Feldern jedes unten aufgeführte Zeichen nur einmal vorkommt.

Beginne am besten außen und in den oberen Gebieten, wo schon viele Zeichen eingetragen sind.



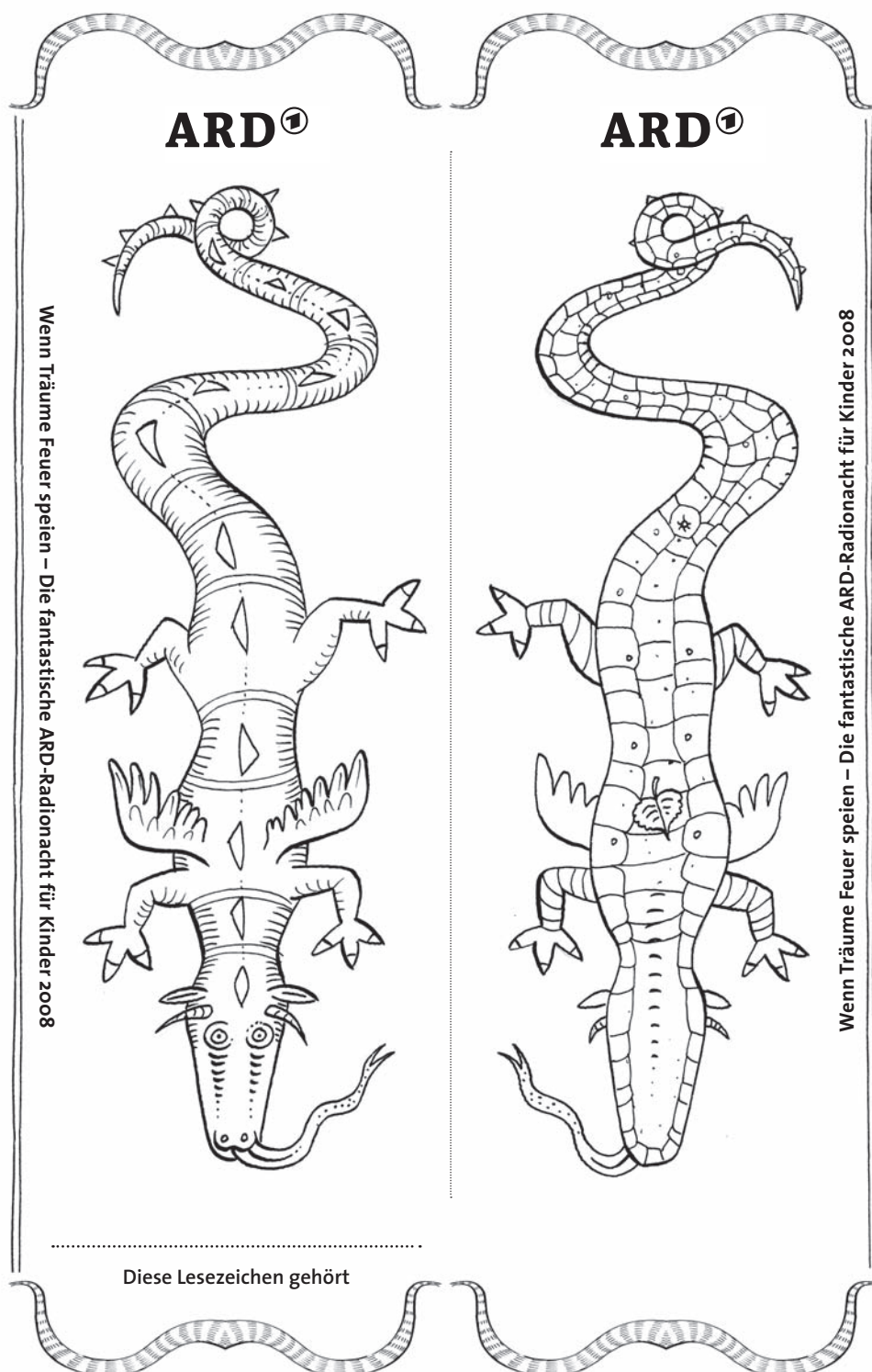




Lesezeichen der ARD-Radionacht

Mal das Lesezeichen bunt aus, klebe es auf einen Karton und schneide es an den Außenlinien aus. Dann stanze mit einem Locher oben einen Kreis aus und zieh einen Faden oder ein Stück Geschenkband hindurch. Verknöte ihn so, dass

die langen Enden oben weghängen. Jetzt unterschreib noch mit deinem Namen – und fertig ist das fantastische Lesezeichen für dünne und dicke Schmöker.



Wenn Träume Feuer speien – Die fantastische ARD-Radionacht für Kinder 2008

Wenn Träume Feuer speien – Die fantastische ARD-Radionacht für Kinder 2008

Diese Lesezeichen gehört



Der Zauberwald

Was ist denn das für ein Wald? Schwarz und weiß?
Das kann nur eines bedeuten: Malt ihn bunt aus.
Aber halt! Das ist doch kein normaler Wald, wie
der Stadtwald nebenan! Schwebt hier nicht eine
Fee, die ihren Feenstab schwingt? Hängen dort

nicht lachende Fledermäuse in einem Baum mit
Gesichtern? Spricht da unten ein Pilz? Da ist
Zauberei im Gange!

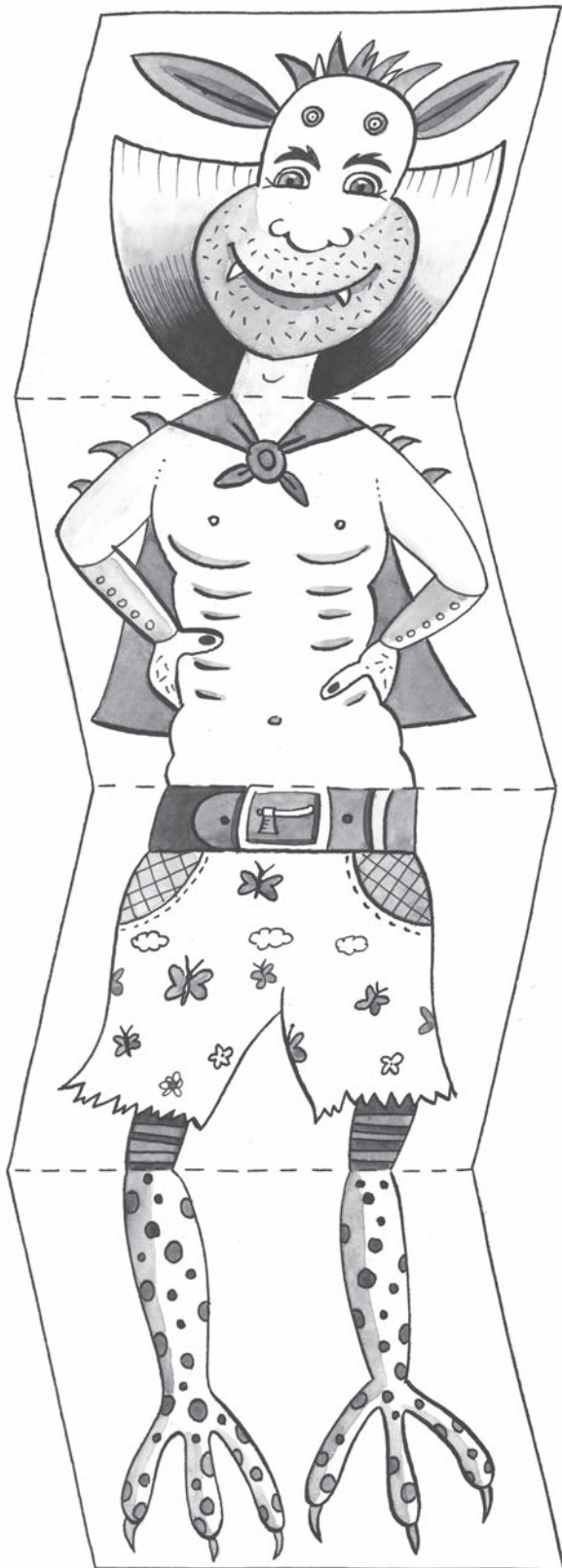
Was fällt euch noch zu dem Bild ein? Erfindet eure
eigene Zauberwald-Geschichte und erzählt sie
 euch in großer Runde.

Man braucht: Viele bunte Stifte und viele gute
Ideen – zum Ausmalen, Weitermalen und Erzählen.





Weitermal-Waldschat



Bei diesem Spiel malt keiner allein – ein Blatt Papier wird von Künstler zu Künstler weitergereicht. So bekommt der Waldschat den Rumpf einer Elfe, die O-Beine eines Trolls und die Schwanzflosse einer Nixe.

Man braucht: DIN A4-Papier, viele bunte Stifte

1. Runde: Jedes Kind malt den Kopf seines Fabelwesens, ohne dass die anderen sehen, was es ist. Dann knickt es das Blatt nach hinten um, so dass man erkennen kann, wo der Hals sitzt, und gibt das Blatt nach rechts weiter. Gleichzeitig erhält man von seinem linken Nachbarn dessen angefangenes Werk zum Weiterzeichnen.
2. Runde: Jetzt sind Bauch, Arme, Flügel, Tentakel oder was so ein Wesen sonst noch hat an der Reihe. Sind alle Kinder fertig, wird das Blatt wieder so nach hinten umgeknickt, dass nur ein kleiner Ansatz für den dritten Körperteil zu sehen ist.
3. Runde: Beine, Flossen, Röcke und andere Unterleiber.
4. Runde: Füße, Schwänze, Hufe ...

Wenn alle fertig sind, werden die Seiten entfaltet und man kann die schrecklichen, verrückten und lustigen Wesen bewundern – und eine Fabelwesenausstellung im Klassenzimmer machen.



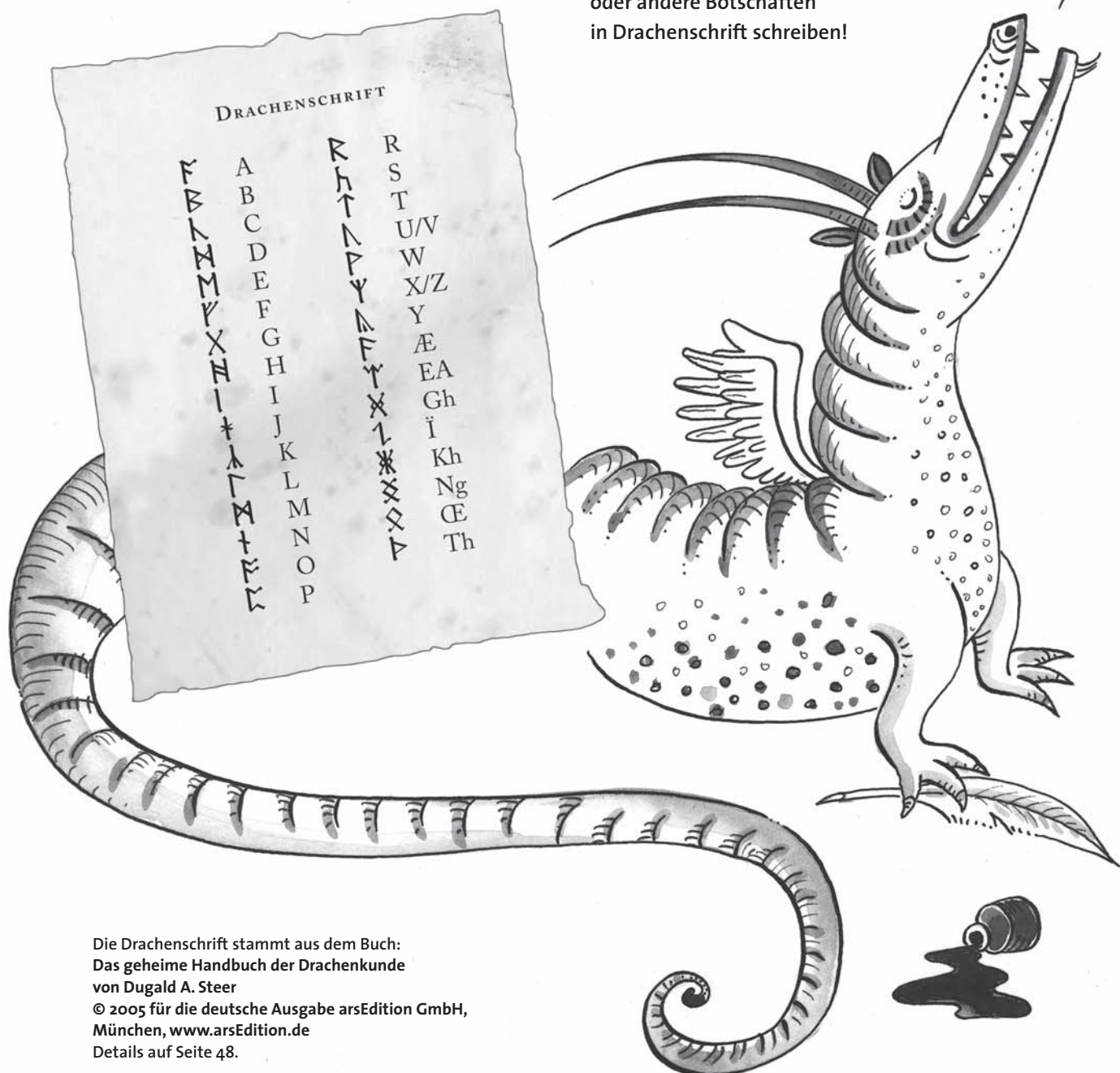
Drachenschrift

Auch Drachen haben Geheimnisse, die nicht jeder wissen soll! Wo ist die gemütlichste Höhle für den Winter? Welche Prinzessin könnte man entführen? Wie schützt man seinen funkelnden Schatz? Solche Nachrichten kratzen Drachen mit ihren Klauen gerne in Steine und Bäume am Wegesrand – natürlich verrätselt. Sie benutzen dafür das Runenalphabet, das vor 1200 Jahren in die Klinge eines sächsischen Messers eingeritzt war.

Werde zum Drachen und bekomme heraus, was diese Nachricht bedeutet:

PM††
NRFLNM†
BRIMYM
HNRMIEM†

Jetzt kannst du selbst deinen Namen oder andere Botschaften in Drachenschrift schreiben!



Die Drachenschrift stammt aus dem Buch:
Das geheime Handbuch der Drachenkunde
von Dugald A. Steer
© 2005 für die deutsche Ausgabe arsEdition GmbH,
München, www.arsEdition.de
Details auf Seite 48.



Monster-Klecks

Schwingt die Pinsel und klatscht einen dicken, dunklen Tuschklecks auf ein Blatt Papier. Das faltet ihr in der Mitte, presst beide Seiten aufeinander und entfaltet es wieder – was habt ihr gekleckst? Welches Monster habt ihr zum Leben erweckt?

fünf Beine, einen struppigen Schwanz? Malt eine gruselige Umgebung, in der sich euer Monster so richtig zu Hause fühlen kann. Das Tollste daran ist: Keiner weiß, was für ein Monster hier zum Leben erweckt wird – jedes Monster sieht anders aus.

Material

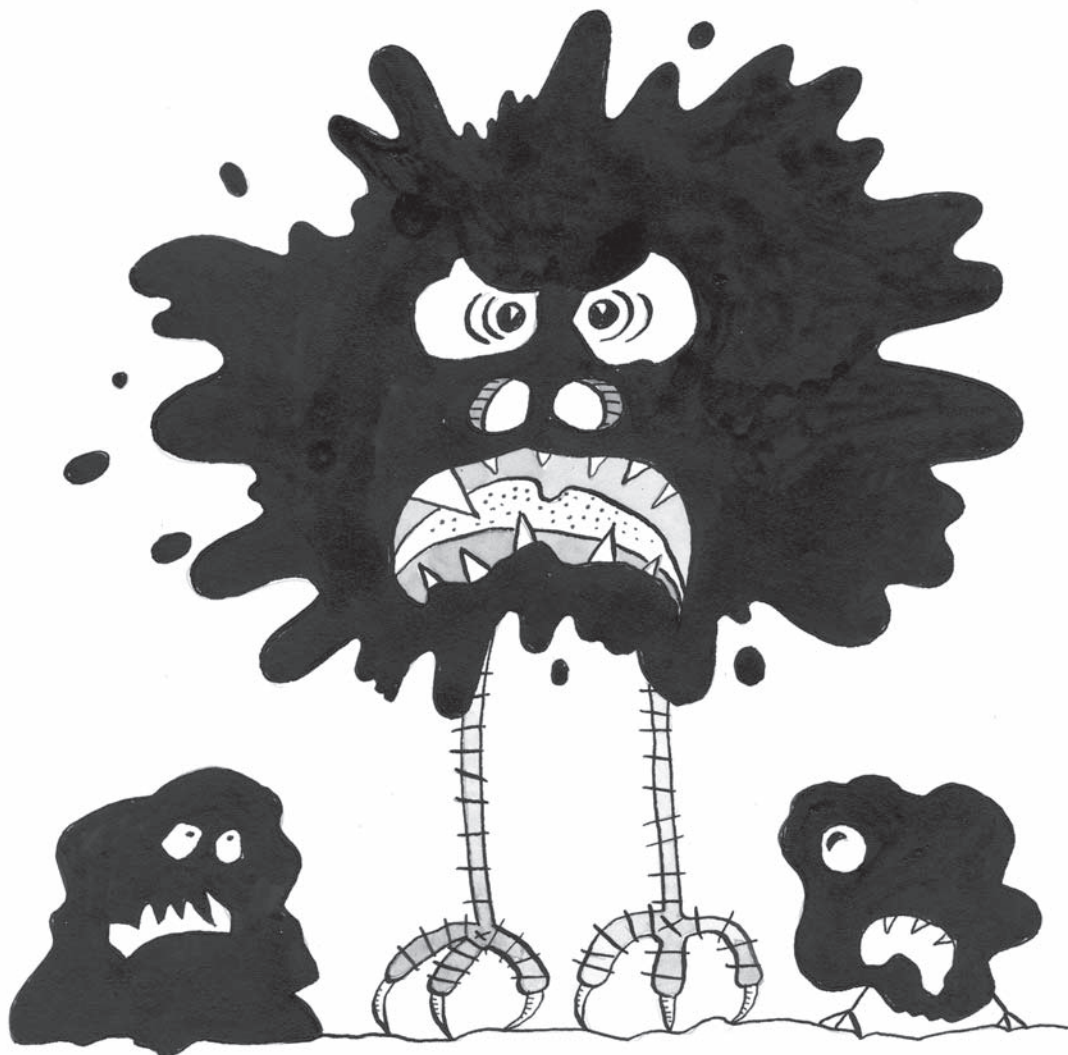
- ★ DIN A4-Papier, Tuschkasten, Pinsel, Becher mit Wasser

Betrachtet die Umrisse genau, um das herauszufinden. Nicht jedes Monster zeigt sich sofort. Helft ihm dabei und malt den Klecks weiter. Vielleicht bekommt er Flügel, Hörner, drei Arme,



Tipps

Lasst das Bild gut trocknen. Und wenn es nicht mehr tropft, dann zeigt euch eure Bilder gegenseitig. Erzählt euch, was es mit eurem Monster auf sich hat. Was kann es? Wo treibt es sein Unwesen? Hat es sogar einen unheimlichen Namen?





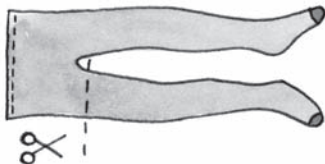
Strumpfhosen-Lindwurm

Material

- ★ (Alte) farbige Nylon- oder Baumwollstrumpfhosen
- Filzstifte
- Dünner Basteldraht, Schere und Kleber
- Pfeifenputzer, Filz- oder Stoffreste
- Wolle und (Bastel-)Watte

Anleitung

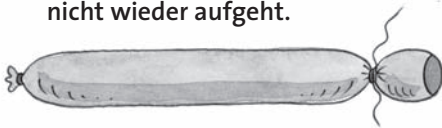
- ★ Schneidet ein Bein der Nylonstrumpfhose in der von euch gewünschten Länge ab.



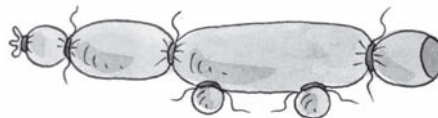
- ★ Füllt das abgeschnittene Bein prall mit Bastelwatte.



- ★ Bindet die so entstandene „Nylonwurst“ am Ende sorgfältig mit dem Basteldraht ab und bindet den Draht gut fest, damit er nicht wieder aufgeht.



- ★ Um dem Tier einen Kopf zu geben, bindet die „Nylonwurst“ ebenfalls an gewünschter Stelle ab.



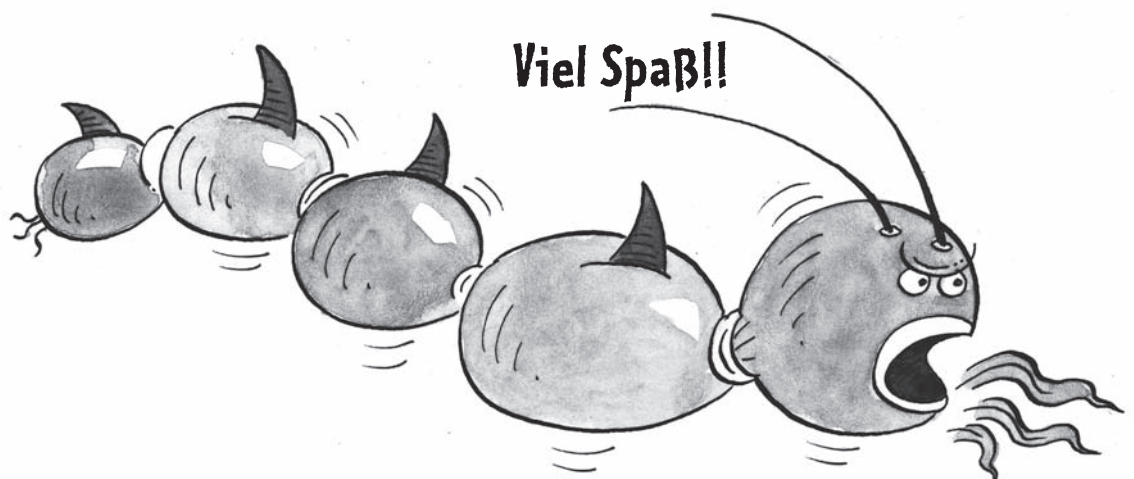
- ★ Wenn ihr besonders geschickt seid, könnt ihr Füße und Ohren durch Abbinden der jeweiligen Körperstellen basteln (das ist aber etwas komplizierter). Einfacher ist es, Ohren und Füße aus Filz auszuschneiden und anzukleben.

- ★ Malt Augen und Mund mit schwarzem Filzstift auf.



- ★ Mit Filz könnt ihr das Tier dann noch weiter gestalten. Zum Beispiel könnt ihr Zacken für einen Drachenrücken ausschneiden und aufkleben, oder ihr könnt aus Pfeifenputzern Flügel basteln.

- ★ Umwickelt abschließend alle abgebanderten Stellen noch einmal mit Wolle.





Zauberstab und Zaubersprüche

Zauberstab

Was braucht ein echter Zauberer? Na klar – einen Zauberstab mit geheimnisvollen Symbolen!

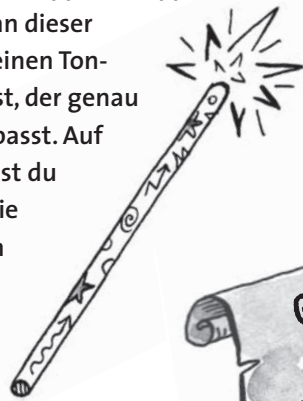
Material

- ein Rundholz von etwa 25 cm Länge
- schwarzes Tonpapier, weißes Papier, Goldfolie
- Buntstifte, Schere und Klebstoff

Wickel das Rundholz in schwarzes Tonpapier ein, sodass sich die Enden knapp überlappen.

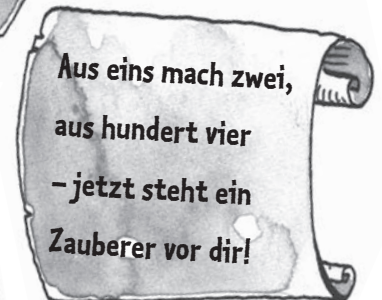
Schneide das Papier an dieser Stelle ab, so dass du einen Tonpapierstreifen erhältst, der genau um dein Holz herumpasst. Auf das weiße Papier malst du magische Symbole wie Spinnennetze, Katzen oder Zauberkugeln und auf die Goldfolie kleine Sterne und Monde.

Schneide alles aus und beklebe damit die eine Seite deines Tonpapiers. Dieses wird dann mit der schwarzen Seite nach unten rund um den Holzstab geklebt. Fest andrücken und Simalabim, fertig ist dein Zauberstab!



Magische Zaubersprüche

Hokusfokusfidibus, Abrakadabra! Diese uralten Zaubersprüche hast du bestimmt schon mal gehört. Aber ein echter Zauberer hat natürlich seine eigenen Zauberformeln! Selbstgedichtete Zaubersprüche klingen übrigens besonders echt und geheimnisvoll, wenn sie sich reimen:



Werde selbst zum Zauberdichter und verwende dabei folgende magische Begriffe:

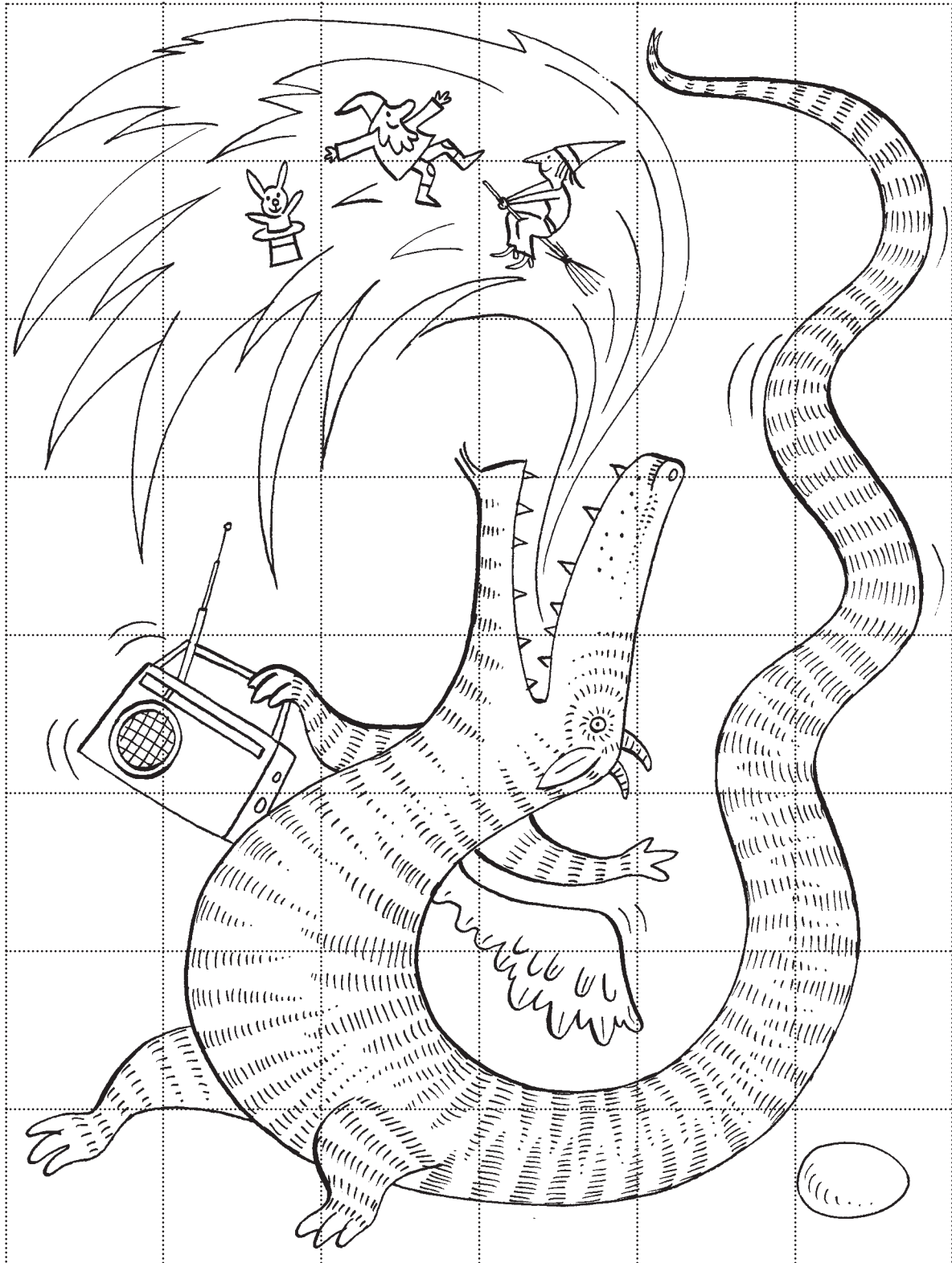
Elfen – Trolle – Zauberkraft – Drachenhöhle – Hexenhaus – Schwarzer Kater – Eins, zwei, drei – Zylinderhut – Zauberkegel – Hexenbesen – Schlangenhaut – Feenstaub – Zwergenkräfte – Riesenbart





Puzzle der ARD-Radionacht

Erst ausmalen, dann zerschneiden, dann puzzeln.





Bingo

Anleitung

Schneide die Bingokärtchen auf Seite 31 aus und verteile sie vor dir auf dem Tisch. Suche dir 16 Begriffe aus und trage diese in dein Bingogitter ein. Anschließend wird ein Satz Kärtchen gemischt,

nacheinander gezogen und laut vorgelesen. Steht das gezogene Wort in deinem Bingogitter, so kannst du es durchstreichen. Wer zuerst senkrecht, waagrecht oder diagonal eine Reihe voll hat, hat gewonnen und ruft laut BINGO!



Bingokarten

<p>Elfe</p>	<p>Drache</p>	<p>Fee</p>	<p>Kobold</p>
<p>Hexe</p>	<p>Troll</p>	<p>Zauberer</p>	<p>Zauberspruch</p>
<p>Zaubertrank</p>	<p>Zauberstab</p>	<p>Pegasus</p>	<p>Einhorn</p>
<p>Zentauren</p>	<p>Sphinx</p>	<p>Drachenei</p>	<p>Riese</p>
<p>Gespent</p>	<p>Schwert</p>	<p>Zwerg</p>	<p>Goldmünzen</p>
<p>Zauberwald</p>	<p>Nixe</p>	<p>Werwolf</p>	<p>Neptun</p>
<p>Abrakadabra</p>	<p>Gnom</p>	<p>Waldgeist</p>	<p>Vampir</p>
<p>Drachenjäger</p>	<p>Zauberkatze</p>	<p>Phönix</p>	<p>Feenstaub</p>



Fantasy-Quartett (für zwei oder mehr Spieler)

Bastelt euch mehrere Spielkarten. Dazu denkt ihr euch möglichst unterschiedliche Fabelwesen aus. Denn wie beim Autoquartett geht es darum, dass man die Karte des Gegners sticht. Klebt das Papier auf einen Karton, damit die Karten besser halten.

Spielregel

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig auf die Mitspieler verteilt. Jeder hält sein Kartenpäckchen so, dass nur er selbst die oberste Karte sehen kann. Das jüngste Kind beginnt und nennt ein Merkmal seines fantastischen Wesens, zum Beispiel „magische Kraft“.

Nun sagen die anderen Mitspieler, was auf ihren Karten zu diesem Merkmal steht. Derjenige, der den höchsten Wert besitzt, gewinnt den Stich und erhält die obersten Karten seiner Mitspieler, die er unter sein Kartenpäckchen legt.

Haben zwei Mitspieler den gleichen höchsten Wert, spielen sie eine Entscheidungsrunde.

Der Gewinner der Runde nennt das nächste Merkmal, zum Beispiel „Alter“. Nach zehn Runden werden die Karten gezählt – wer die meisten Karten hat, gewinnt. Hat ein Spieler keine Karten mehr, scheidet er aus.





Durch die Drachenhöhle

Drachen haben es in ihren Höhlen oft sehr gemütlich. Baut euch eure eigene Höhle! Dort könnt ihr dann den fantastischen Geschichten der ARD-Radionacht lauschen.

- ★ Schiebt Tische zusammen und hängt Decken darüber, legt Kissen hinein. Klebt Leuchtsterne an die Decke. Bastelt Fledermäuse und Spinnen als Verzierung.
- ★ Stellt Stühle in einer langen Reihe davor und deckt sie auch mit Decken oder Bettlaken ab – dieser Tunnel ist der Eingang zur Drachenhöhle.

- ★ Malt das Höhlenschild aus und hängt es an den Eingang.

In der Turnhalle kann rund um die Drachenhöhle ein ganzes Zauberland entstehen – dort ist auch Platz für Troll-Wettrennen und Elfen-Spiele:

- ★ Blaue Turnmatten werden zu Flüssen und Seen.
- ★ An Seilen, Ringen oder auf dem Schwebelbalken lassen sich Schluchten und Gewässer überqueren ...



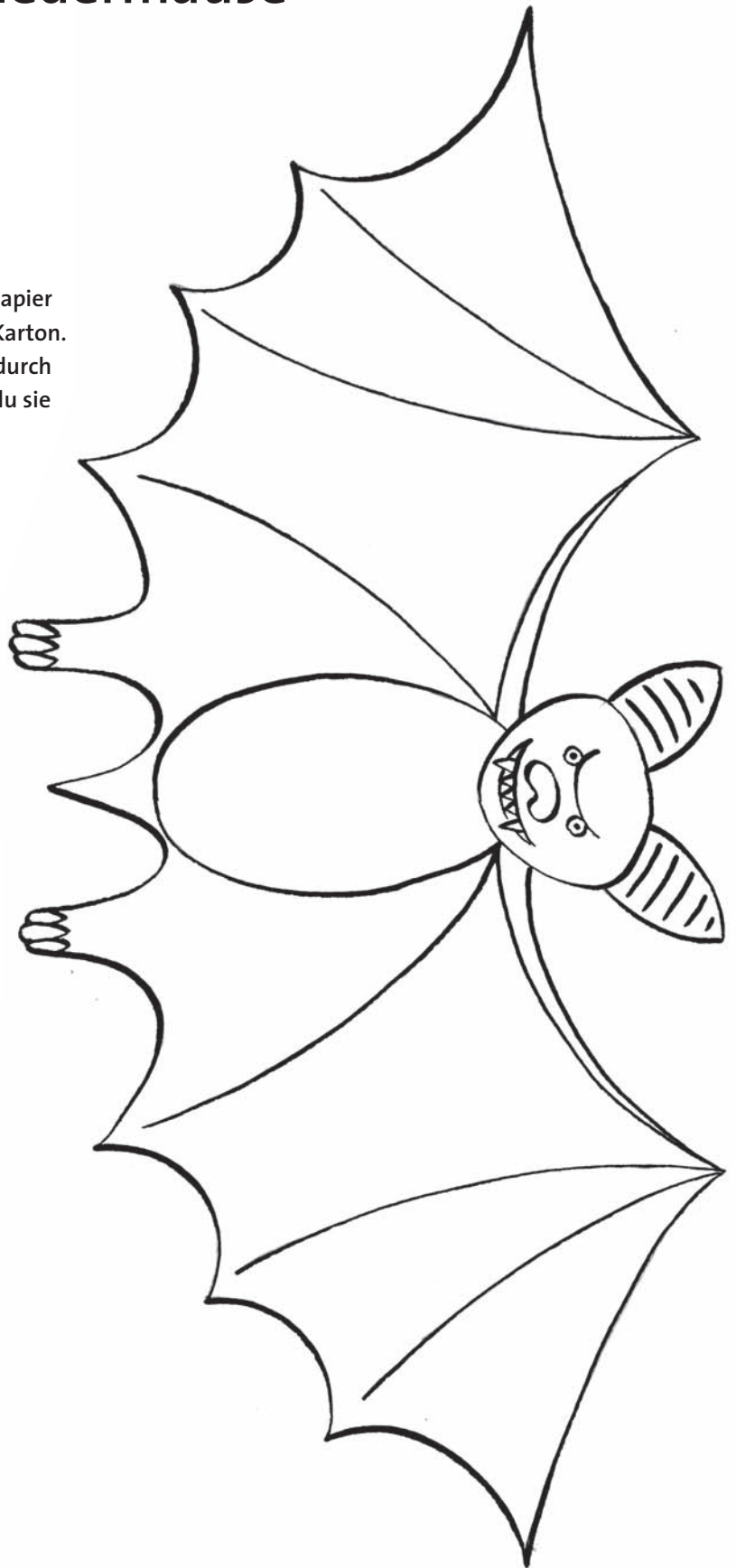
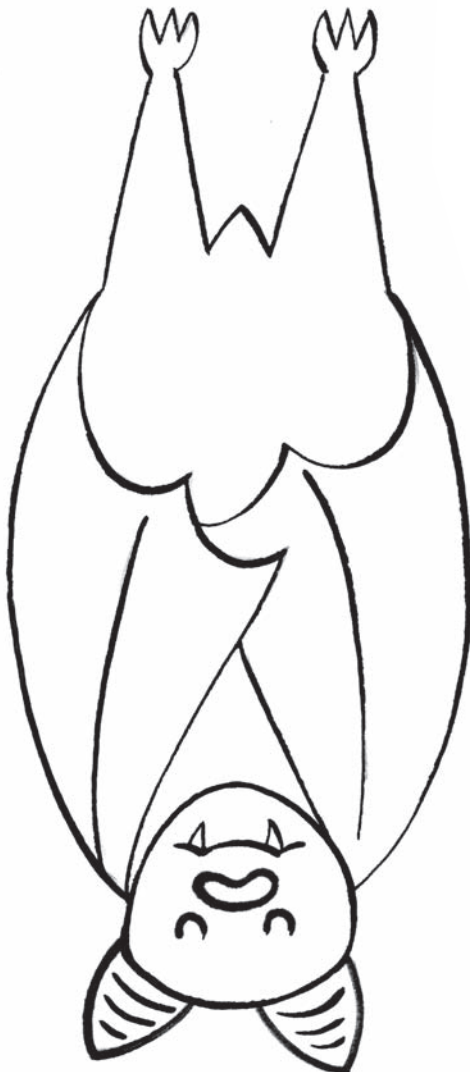


Die hängenden Fledermäuse

Material

- ★ Pauspapier
- schwarzes Tonpapier oder Fotokarton
- Schere
- dünner Faden

Übertrage die Fledermäuse auf das Pauspapier und danach von dort auf den schwarzen Karton. Schneide die Fledermäuse aus und ziehe durch ihre Fußspitzen ein Stück Faden, an dem du sie kopfüber aufhängst.



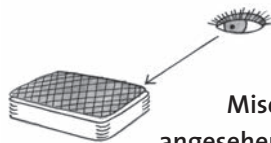


Ein echter Zauberer!

Wolltest du nicht schon immer ein echter Zauberer sein? Schau dir diese Tricks an, mit ihnen kannst du deine Eltern und Freunde verblüffen. Sie werden dich bewundern und dich für einen richtigen Magier halten! Sollte es nicht auf Anhieb klappen: Nicht traurig sein! Wie bei allen Dingen macht auch beim Zaubern die Übung den Meister. Viel Glück und Hokus Pokus!

Kartentrick

Zeige deinem Gegenüber ein Kartenspiel und mische es gut. Danach bitte einen Zuschauer, eine Karte aus dem Stapel zu ziehen. Diese Karte soll er oben auf die restlichen Karten legen, den Stapel einmal abheben und den unteren Teil auf den oberen legen, sodass die Karte nun mitten im Spiel ist. Du nimmst nun einzeln von oben die Karten auf und sagst dann, welche Karte die gezogene war.



Trick: Du hast dir die letzte Karte nach dem Mischen kurz und unauffällig angesehen. Nachdem der Zuschauer den Kartenstapel abgehoben hat, liegt die Karte, die du eben angeschaut hast, genau über der Karte, die sich der Zuschauer ausgesucht hat. Du musst nur solange abheben, bis die Karte kommt, die du dir gemerkt hast. Die nächste ist dann die gesuchte.



Münztrick

Du legst drei Münzen mit unterschiedlichem Wert vor dir auf den Tisch. Anschließend soll ein Zuschauer eine der Münzen an sich nehmen, sobald du dich vom Tisch weg gedreht hast. Der Zuschauer soll die Münze möglichst fest halten und dabei an den Wert denken, sodass du per Gedankenübertragung erraten kannst, welche Münze



er in der Hand gehalten hat. Er soll sie ungefähr eine Minute festhalten und dann wieder auf den Tisch legen. Du drehst dich um und nimmst die Münzen nacheinander in die Hand. Dadurch, dass die Münze, die der Zuschauer in der Hand gehalten hat, wärmer ist, als die anderen, kannst du ohne Probleme sagen, welche die gesuchte Münze ist.

Trick: Damit du niemanden erwischst, der kalte Finger hat, kannst du auch vor dem Trick alle Zuschauer begrüßen, indem du ihnen die Hand gibst. Den mit den wärmsten Fingern bittest du, dir bei deinem Trick zu helfen.



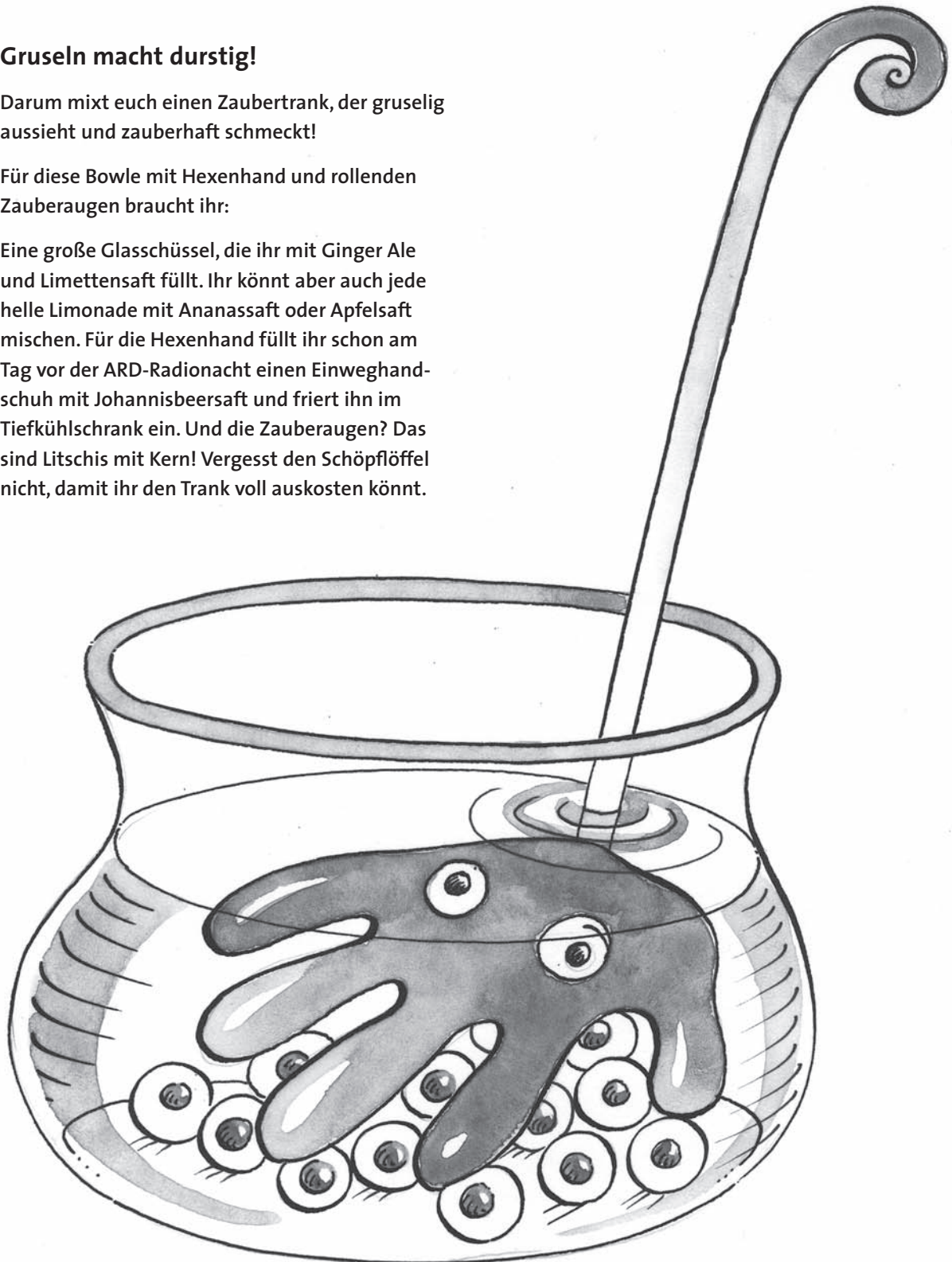
Hexenhand im Zaubertrank

Gruseln macht durstig!

Darum mixt euch einen Zaubertrank, der gruselig aussieht und zauberhaft schmeckt!

Für diese Bowle mit Hexenhand und rollenden Zauberaugen braucht ihr:

Eine große Glasschüssel, die ihr mit Ginger Ale und Limettensaft füllt. Ihr könnt aber auch jede helle Limonade mit Ananassaft oder Apfelsaft mischen. Für die Hexenhand füllt ihr schon am Tag vor der ARD-Radionacht einen Einweghandschuh mit Johannisbeersaft und friert ihn im Tiefkühlschrank ein. Und die Zauberaugen? Das sind Litschis mit Kern! Vergesst den Schöpflöffel nicht, damit ihr den Trank voll auskosten könnt.





Für Zwerge und andere kleine Geister: Zwergen-Pizza

Zutaten für den Teig

- ★ 350 Gramm Mehl
- ★ 1/2 Teelöffel Salz
- ★ 20 Gramm Hefe
- ★ 3 Esslöffel Olivenöl

Zutaten für den Belag

- ★ 300 Gramm Tomaten
- ★ 200 Gramm Mozzarella-Käse
- ★ Salz, Pfeffer und Olivenöl

Das Rezept stammt aus dem Buch:
Zwergenspeis und Räuberschmaus
von Dagmar Binder © Verlag Sauerländer.
Details auf Seite 48.

So wird's gemacht:

Vermische Mehl und Salz in einer Schüssel.

Löse die Hefe in lauwarmem Wasser auf (0,2 Liter).
Gieß Hefewasser und Olivenöl zum Mehl.

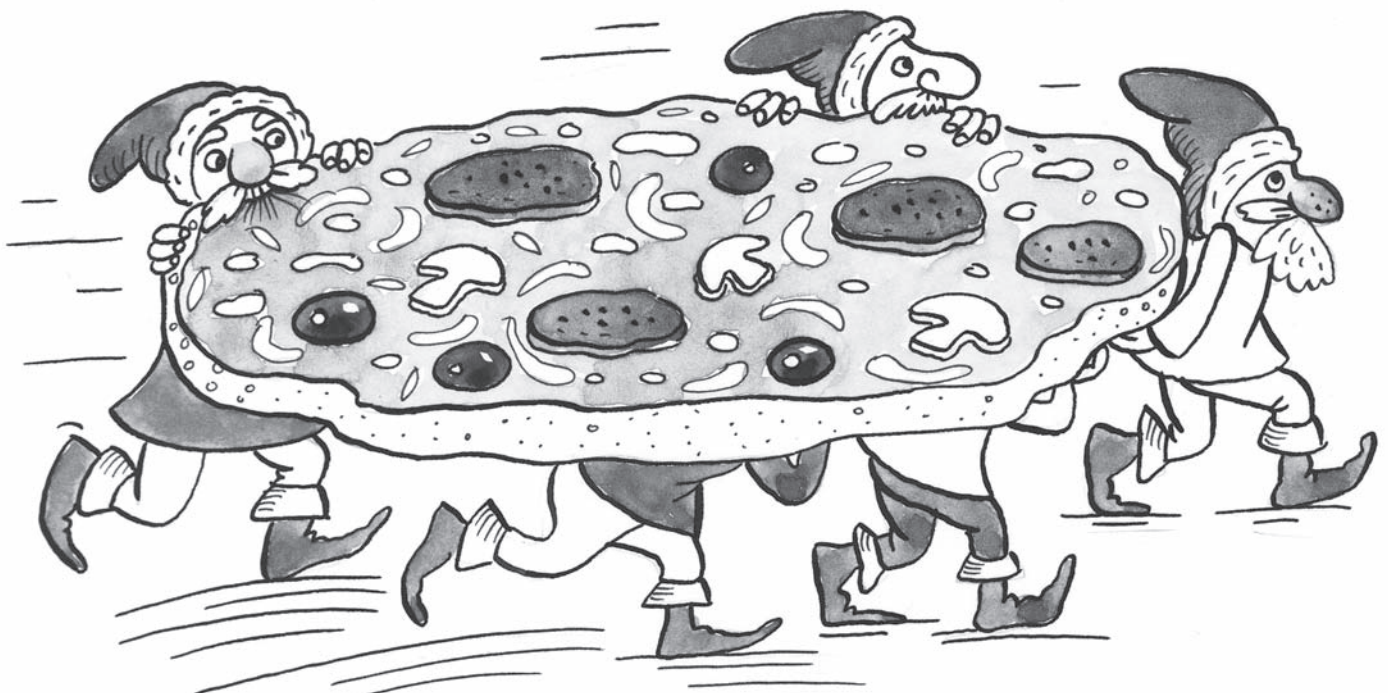
Knete einen Teig daraus. (Eventuell noch etwas Mehl zugeben.) Deck die Schüssel mit einem Tuch ab und stell sie an einen warmen Ort. Lass den Teig etwa eine halbe Stunde gehen.

Knete den Teig nochmals durch. Teil ihn in 10 Portionen. Roll die Portionen rund aus und verteil sie auf zwei Backbleche.

Schneide Tomaten und Käse in Scheiben und verteil sie auf den Pizzen.

Würze mit Salz und Pfeffer. Träufel etwas Olivenöl darüber.

Schieb die Backbleche für 15 bis 20 Minuten bei 225° (200° Umluft) in den vorgeheizten Backofen.





Grüne Krötengrütze

Zutaten

- ★ Wackelpudding
- ★ Lakritze, Rosinen oder Gummibärchen

So wird's gemacht:

Bereite den Wackelpudding so zu, wie es auf der Verpackung steht. Wenn du etwas weniger Wasser nimmst, werden die Naschereien fester.

Nun füllst du die Flüssigkeit in die Eiswürfelbehälter. In jeden Würfel kommt nun eine kleine, eklige Überraschung, zum Beispiel Lakritze, Rosinen oder Gummibärchen.

Stell das Ganze in den Kühlschrank und lass es fest werden.

Danach schüttest du die Würfel in eine Schüssel, sodass ein großer Berg entsteht.

Nun kannst du naschen wie Hexen, Geister und Zauberer.

Gruseligen Appetit!

Das Rezept stammt aus dem Buch:
Lernwerkstatt Hexen, Zauberer
und Gespenster von
Birgit Groß-Ernst / Marion Strelau
© Buch Verlag Kempfen (BVK).
Details auf Seite 48.





Rätsellösungen

Wortspiel ‚Germanicas magische Worte‘
von Seite 17

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

Feenwald von Seite 18:
Die Fee oben findet den Weg
zur Zauberblume.

Drachenschrift von Seite 23

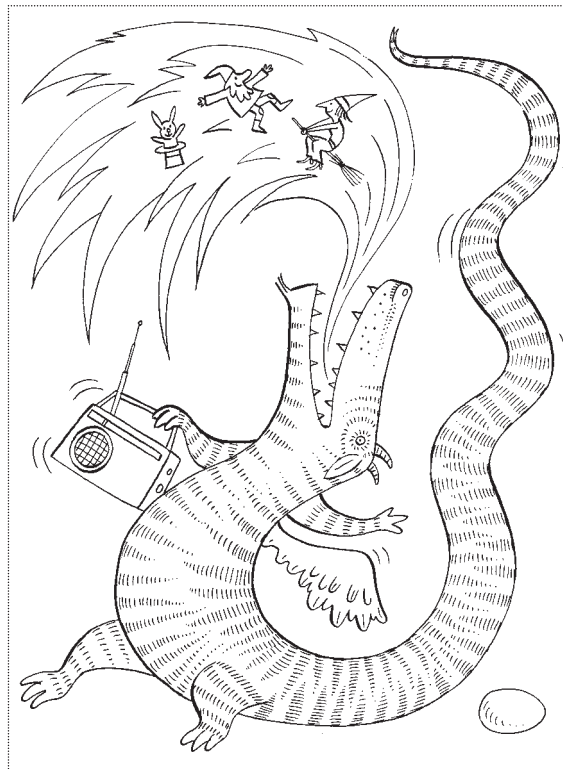
PM††
MRFK†M†
BRIM†M
H†M†M†M†

Wenn
Drachen
Briefe
schreiben

Sudoku von Seite 19

☾	🕷️	☁️	★	⚡	♥️	👁️	🌀	🪄
⚡	👁️	🌀	🪄	☁️	☾	🕷️	♥️	★
★	♥️	🪄	🌀	👁️	🕷️	☾	☁️	⚡
☁️	☾	👁️	🕷️	🌀	★	⚡	🪄	♥️
🌀	★	⚡	♥️	🪄	👁️	☁️	☾	🕷️
♥️	🪄	🕷️	☁️	☾	⚡	🌀	★	👁️
🪄	⚡	★	☾	🕷️	☁️	♥️	👁️	🌀
👁️	☁️	♥️	⚡	★	🌀	🪄	🕷️	☾
🕷️	🌀	☾	👁️	♥️	🪄	★	⚡	☁️

Puzzle von Seite 27





radiomikro das Magazin für Kinder

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



In **radioMikro** berichten wir über Außerirdische, verrückte Sportarten, Tiere, tiefste Seen und höchste Berge. Und über Kinder – in Bayern, Deutschland und in aller Welt.

Über die kostenlose **Telefonnummer 0800 246 246 7** kann man bei **radioMikro** auch mitmachen: Studiogästen Löcher in den Bauch fragen oder donnerstags miträtseln.

Freitag gibt's **Klaro – die Kindernachrichten** der Woche und der Samstag gehört den langen Geschichten und Hörspielen.

Mehr Radio für Kinder gibt's mit dem **Sonntagshuhn** am Sonntag um 7.30 Uhr in Bayern 2. Und das **Betthupferl** in Bayern 1 hilft den jüngsten Zuhörern jeden Abend um 19.55 Uhr beim Einschlafen.

Informationen zu allen Sendungen:
www.br-kinderinsel.de

Amberg 96,0 · Ansbach 88,2 · Aschaffenburg 88,4 · Augsburg 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





Domino

Radio für Kinder

Musik, Wissen, Hörspiele, Geschichten,
Spaß und Information –
täglich volles Radioprogramm
für Kinder von 6 bis 12 Jahren

montags bis freitags
14.05 – 14.30 Uhr

samstags
14.05 – 15.00 Uhr

sonntags
8.05 – 9.00 Uhr



hr – Gebühren für gutes Programm

Frequenzen: UKW 96,7 / 87,9 / 99,6 / 95,5 MHz
Livestream, Podcast und Infos: www.hr2.de
Hörservice: (069) 15 55 100

hr2
kultur



FIGARINOS FAHRRADLADEN

★ Wann

sonnabends und sonntags / 18:05 – 18:30 Uhr;
außerdem am Ostermontag, am Pfingstmontag
und an beiden Weihnachtsfeiertagen.

FIGARINO ist ein kinderumschwärmter Fahrrad-
Schrauber, der Dreiräder reparieren kann und
auch Rollerblades. Er lebt in einer Kleinstadt und
hat sein Geschäft direkt am Marktplatz.

An den Sonnabenden begrüßt Fahrradbastler
FIGARINO seine sechs- bis zehnjährigen Hörer
höchstpersönlich. Und jedes Mal passiert ihm
etwas Außergewöhnliches. Die Sendungen ent-
halten aber auch Musik und Beiträge wie
„Reflektor“, „Scheinwerfer“ und das Hörerrätsel
„Sattelfest?-Sattelfest!!!“

Einmal im Monat präsentieren sich hier die
FIGARINO-Kinderreporter mit eigenen Beiträgen.

Am Sonntag melden sich die Moderatoren Eileen
Buck, Christine Färber, André Kudernatsch oder
Wolfgang Schultze aus dem „FAHRRADLADEN“.
Im wöchentlichen Wechsel gibt es hier den
„Treffpunkt“ – mit Kindern, die was vorzuführen
und zu erzählen haben – die „Geschichtenzeit“, die
„Entdeckungstour“ mit Features und Reportagen
sowie die „Knobelhotline 0800/55 99 884“.

FIGARINOS KINDERHÖRSPIEL



★ Wann

sonn- und feiertags / 8:05 – 9:00 Uhr

Viele Bekannte erwarten die Hörer hier, wie zum
Beispiel Rumpelstilzchen oder Dornröschen,
Burattino, Ritter Rost oder Ronja Räubertochter.
Außer klassischen Märchen, Sagen und Legenden
lesen Schauspieler Geschichten vor, und natürlich
gibt es auch neue Produktionen aus den Hörspiel-
studios der ARD.

★ Besonderheiten

„Kindertag bei FIGARO“ mit vielen Sondersendun-
gen jeweils am ersten Juni-Wochenende.

★ Adresse, E-Mail und Internet

MDR Figaro / Figarinos Fahrradladen bzw.
Figarinos Kinderhörspiel
Postfach 100 122
06140 Halle

figarino@mdr.de
oder
kinderhörspiel@mdr.de

www.mdr.de/figarino

★ Frequenzen

Übersicht im Internet unter:
www.mdr-figaro.de/frequenzen



NDR Info

MIKADO

★ Wann

Zwei Sendungen an jedem Sonntag und an Feiertagen, jeweils fast eine Stunde lang!

MIKADO am Morgen

8.05 – 9.00 Uhr

mit MIKADO-Spielplatz, der Guten-Morgen-Geschichte, Witzen und der Reihe „*Jimmy Böndchen – Der geheimste Geheimagent der Welt!*“

... und immer am ersten Sonntag im Monat: „*Die magische Tür*“. Eintritt frei – aber gefährlich! Ein Hörerkind ist zu Gast und reist mutig in andere Welten, zum Beispiel ins Land der Achterbahnen oder ins Land der Stinkesocken.

MIKADO

14.05 – 15.00 Uhr

Hörspiele, Lesungen, Fantasy, Abenteuer, Buchtipps

Oft auch Interviews mit berühmten Autoren, z. B. Cornelia Funke, Kirsten Boie,

★ Aktuelle Tipps

★ Hörspiel „*Miesel und die Gruselgrotte*“

12. Oktober / 19. Oktober, 14.05 Uhr

Der 13jährige Miesel verfügt nicht über einen Funken Zauberkraft, und doch wehrt er sich heldenhaft gegen einen Hexer, der ihm nach dem Leben trachtet. Schaurig-schöne Hörspielfassung des aktuellen Romans.

★ Orchesterhörspiel „*Peter Pan*“

23. November, 14.05 Uhr

von Henrik Albrecht (Musik) und Judith Lorentz (Text und Regie)

mit der NDR Radiophilharmonie

... und für eure jüngeren Geschwister gibt es am Abend täglich:

OHRENBÄR

Radiogeschichten für kleine Leute

19.50 – 20.00 Uhr

Eine Gemeinschaftssendung des rbb mit NDR und WDR.

★ Adresse, Telefon und E-Mail

Radio für Kinder

NDR Info

20149 Hamburg

Tel. 040 - 41 56 25 77

mikado@ndr.de

★ Frequenzen

HAMBURG	92,3	SCHLESWIG-HOLSTEIN	
BREMEN	95,0	Bungsberg	96,6
NIEDERSACHSEN		Flensburg	87,7
Alfeld/Leine	91,1	Heide	87,9
Aurich	96,4	Helgoland	92,5
Bad Pyrmont	98,5	Kiel	99,7
Bad Rothenfelde	97,9	Lauenburg	96,8
Braunlage	93,6	Lübeck	95,9
Cuxhaven	93,1	Neumünster	90,8
Dannenberg	90,7	Sylt	92,7
Goslar	96,0	MECKLENBURG	
Göttingen	99,9	-VORPOMMERN	
Hannover	88,6	Helpterberg	101,8
Hann.Münden	92,9	Heringsdorf	100,5
Harz	99,5	Malchin	103,5
Holzminden	88,6	Marlow	102,8
Lingen	88,9	Röbel	100,4
Meppen	99,0	Rügen	88,6
Osnabrück	87,6	Schwerin	105,3
Stadthagen	98,2		
Steinkimmen	98,6		
Visselhövede	98,4		
Wolfsburg	88,2		



Ein Programm von Radio Bremen und dem NDR
UKW 88.3 | 95.4

DIE KINDERZEIT im Nordwestradio

Im KINDERZEIT-Studio gibt es eine ganze Menge Untermieter: Da wäre ein ältliches, leicht zickiges und vorlautes, quietschendes Bücherregal, das Paula heißt, Kinderbücher vorstellt und keiner noch so sinnlosen Diskussion aus dem Weg geht. Ein durchgeknalltes, sprechendes grünes Tastentelefon, das auf den schönen Namen Hartmut hört und damit angibt, schon mit der Bundeskanzlerin gesprochen zu haben. Und seine Kollegin, das leicht dümmliche Handy Chantal, das lieber an Klingeltönen feilt, statt zu wissen, was Subjekt, Prädikat und Objekt sein könnten ...

Für die Moderatoren Brigitte und Andree ist deshalb jede Sendung im KINDERZEIT-Studio eine echte Herausforderung. Und weil das so ist, laden sie sich regelmäßig Kinder zur Unterstützung in die Sendung ein. Die bändigen das sprechende Mobiliar, interviewen interessante Gäste und machen als Kinderzeit-Reporter in Bremen spannende Reportagen und Umfragen.

Einmal im Monat gibt es zu einem aktuellen Thema eine Talkrunde mit Kindern – da wird über Rassismus ebenso diskutiert wie über Armut, Krieg und Frieden. Und eine Kinderfilmjury testet regelmäßig Kinofilme und Computerspiele.

Die KINDERZEIT soll Spaß machen – denn wer Spaß hat, der lernt auch gerne. Die KINDERZEIT will mit Musik und Informationen Lust auf andere Kulturen machen – denn wer sich auskennt, muss keine Angst vor fremden Kulturkreisen haben. Und dann geht es in der KINDERZEIT auch immer um den Alltag der Kinder in Deutschland – natürlich kommen zu all diesen Themen immer auch Kinder zu Wort.

Kinder machen Programm für Kinder – das ist die Philosophie der KINDERZEIT im Nordwestradio von Radio Bremen.

★ Die KINDERZEIT im Nordwestradio

Sonntags und an Feiertagen von
8.05 – 9.00 Uhr

Redaktion der Sendung:

Brigitte Petereit

Moderation:

Brigitte Petereit und Andree Pfitzner-Agupyan

★ Adresse, Telefon und E-Mail

Radio Bremen/Nordwestradio

Redaktion Kinderzeit

Diepenau 10

28195 Bremen

Tel. 0421 - 24 64 25 77

brigitte.petereit@radiobremen.de

www.radiobremen.de



radioBERLIN^{rbb}
88,8

OHRENBÄR - Radiogeschichten für kleine Leute

★ Sendeinfos

Montag bis Sonntag, jeden Abend von
19:20 – 19:30 Uhr

OHRENBÄR ist eine Gemeinschaftssendung des
Rundfunk Berlin-Brandenburg 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 ist seit 21 Jahren jeden Abend auf
Sendung. Er ist immer dicht dran an den Erlebnis-
sen der „kleinen Leute“ – mit aktuellen Ideen,
Figuren und Geschichten. Die sind mal alltäglich,
mal fantastisch, nachdenklich oder lustig.
Aber alle Geschichten werden von Autoren origi-
nal für die Reihe, das Medium Radio und Kinder
zwischen 4 und 8 Jahren geschrieben. Immer mon-
tags 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 zehnminütige Folge, gelesen von einem
bekannteren Schauspieler.

Auf radioBERLIN 88,8 kommt OHRENBÄR auch
persönlich zu Wort. Vor der Geschichte trottet 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-Kindertipps
im Tagesprogramm von radioBERLIN 88,8:
donnerstags Buch- und CD-Empfehlungen,
samstags Veranstaltungstipps für Familien

OHRENBÄR unterwegs:
mit Workshops, Lesungen, Bühnenfesten

OHRENBÄR-Schreibwettbewerb:
Alle 3. Klassen sind aufgerufen, eine OHRENBÄR-
Folge zu schreiben

★ Adresse, E-Mail und Internet

Rundfunk Berlin-Brandenburg
radioBERLIN 88,8
Redaktion OHRENBÄR
Masurenallee 8-14
14057 Berlin

ohrenbaer@rbb-online.de

www.ohrenbaer.de

★ Frequenzen

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





SR2

KULTURRADIO

Für junge Ohren

★ Wann

Jeden Samstag zwischen 13.00 und 15.00 Uhr

★ Das gibt's zu hören

Wo steht geschrieben, dass nur Mozart und Beethoven gute Musik komponiert haben! Junge Ohren erfahren in dieser Sendung, dass Beethovens „Für Elise“ ebenso zärtlich stotternd daherkommt wie ein Song der Popgruppe „Silbermond“, dass Alte Musik aus dem 13. Jahrhundert spannender sein kann als ein langweiliger Bohlen-Song, dass Johann Sebastian Bach ein ebenso großer Jazzler war wie Duke Ellington, dass Mussorgskijs „Bilder einer Ausstellung“ große Kinomusik ist oder dass Hans Zimmer und John Williams mit ihren Filmmusiken zum „Fluch der Karibik“ und zu „Star Wars“ die großen Partituren der Gegenwart schreiben ...

Dazwischen heißt es jeden Samstag – nach den Nachrichten um 14.00 Uhr im wöchentlichen Wechsel:

„SR 2 für junge Ohren ...
... entdeckt!
... empfohlen!
... hingehört!
... nachgefragt!“

mit den Buch- und Hörbuchtipps der „Kinder- und Jugendbuchliste FRÜHJAHR / SOMMER / HERBST oder WINTER“, Kurzgeschichten, Autorenportraits, Neuigkeiten aus den SR-Leseclubs, Reportagen und Berichten aus Schulen, Vereinen und Freizeiteinrichtungen ...

★ E-Mail, Telefon und Internet

junge-ohren@sr-online.de

0681 / 602 2157

www.sr2.de/junge-ohren

★ Frequenzen

Göttelborn	91,3
Blietal	98,0
Moseltal	88,6
Merzig	92,1
Mettlach	88,5



SWR2 Spielraum

★ Wann

Jeden Samstag um 16.05 Uhr in SWR2.

Wiederholung am Sonntag um 8.05 Uhr in *Cont.Ra*, dem Informationsradio des SWR auf Mittelwelle.

★ Besonderheiten

Zielgruppe: 7 - 12 Jahre

abwechselnd jeden ersten Samstag im Monat:

Der *Geschichtengarten* öffnet sich in die Welt des Erzählens und der phantastischen, märchenhaften, abenteuerlichen Geschichten.

Die *Schatzkammer* lädt zu Expeditionen in die Welt der Tiere, Pflanzen, Landschaften, Gewässer ein.

jeden zweiten Samstag im Monat:

Musik aus allen Zeiten und Ländern bietet die *Klangküche*. Aus den unterschiedlichsten Zutaten lassen die KöchInnen der musikalischen Vielfalt gemeinsam mit SWR2-Spielraum-Kindern klingende Welten entstehen.

jeden dritten Samstag im Monat:

In der *Wörterwerkstatt* verwandelt sich der SWR2 SPIELRAUM in ein Sprachlabor, das den Spielraum-Kindern die unterschiedlichsten Möglichkeiten mit gesprochener und geschriebener Sprache näher bringt und immer auch junge AutorInnen zu Wort kommen lässt.

an den letzten Samstagen im Monat:

Im *Kopfokino* lädt die Hörspielredaktion (Baden-Baden) zu Reisen in die Welt der Vorstellungskraft ein.

★ Adresse, E-Mail und Internet

SWR Kinderprogramme

Neckarstraße 230

70190 Stuttgart

kinderprogramme@swr.de

www.kindernetz.de/spielraum

★ Frequenzen

www.swr.de/frequenzen/radio

» SWR2 Spielraum



WDR



Lilipuz

WDR 5 täglich
ab 14.05 Uhr

Hörspiele stehen immer dienstags auf dem Programm, außerdem am letzten Sonntag im Monat, an Feiertagen und in den Ferien. Donnerstag ist Musiktag, und immer mittwochs heißt es „Lilipuz macht Schule“, live aus einer Grundschule in Nordrhein-Westfalen. Erst kommt die „Klicker-Werkstatt“. Kinder schreiben und sprechen die Nachrichten, die sie ausgesucht haben, selbst. Danach geht es in der Sendung um Sport, Musik, Wissenschaft oder Kochen. Beim „Herzfunk“ bekommen die Kinder Tipps für Kopf und Bauch, in der Reihe „Bilder ins Ohr“ gucken und hören sie sich im Museum um. Empfehlenswerte Kinderbücher werden regelmäßig vorgestellt (auch in einer monatlich jeweils neu erscheinenden Tipp-Liste), ebenso wie Gesellschafts- und Computerspiele und vieles mehr.



wwKlicker

WDR 5 Mo – Sa zu Beginn von Lilipuz

Klicker sind die aktuellen Kindernachrichten. Meldungen, die Kinder interessieren, weil sie ihren Alltag begleiten. Nachrichten, in denen Kinder im Mittelpunkt stehen. Aktuelles aus der Politik, der Wirtschaft und dem Sport. Kurioses und Merkwürdiges. Das Wetter. Live präsentiert, mit kleinen Erklärstücken, in einer Sprache, die nicht nur Kinder gut verstehen. Und mittwochs machen die Kinder ihre Nachrichten selbst (vgl. „Lilipuz macht Schule“).

Bärenbude

WDR 5 täglich,
19.30 bis 20.00 Uhr,
Feiertage 19.05 – 20.00 Uhr



Das Programm für Radioanfänger mit dem „Ohrenbär“ (Eine Gemeinschaftssendung des rbb mit WDR und NDR.), Kurzhörspielen, dem Gedicht zum Schluss und vielen Liedern zwischendurch. Immer wieder freuen sich die Kinder über die bärenstarke „Bärenbande“ Johannes und Stachel. Diese beiden Super-Kuschelbären sind mit ihrem Bärenpuppentheater jede Woche unterwegs in nordrhein-westfälischen Grundschulen beim „Bärenbude Klassenzauber“.

Kiraka

jeden Tag im Internet

Der Webchannel für Kinder sendet jeden Tag von 6 bis 22 Uhr: Nachrichten für Kinder, Geschichten, Reportagen und viel Musik. Das Beste aus Lilipuz und Bärenbude, neu arrangiert und gerne wiederholt. Für alle, die sich ihre Radiozeit selbst aussuchen wollen oder müssen. Und für alle, die nicht im WDR-Sendegebiet wohnen, sondern zum Beispiel in den USA oder Australien. Zu empfangen übers Internet am PC oder besonderen Internet-Radios in guter Qualität.



★ Adresse, E-Mail und Internet

Radio für Kinder
WDR
50 600 Köln

lilipuz@wdr.de
baerenbude@wdr.de
kiraka@wdr.de

www.lilipuz.de
www.baerenbude.de
www.kiraka.de



Börsenverein des
Deutschen Buchhandels



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 6.000 Verlagen, Buchhandlungen, Zwischenbuchhandlungen und Antiquariaten. Seit seiner Gründung im Jahre 1825 hat er auf vielfältige Weise zu Erhalt, Ausbau und Verbreitung der Literatur beigetragen. Das Selbstverständnis des Börsenvereins definiert der Leitsatz „*Bücher bewegen Ideen*“.

Wie jeder andere Berufsverband befasst sich der Börsenverein mit wirtschaftlichen und rechtlichen Fragestellungen, aber auch mit dem Buch als Kulturgut, um dessen Bedeutung in Öffentlichkeit und Gesellschaft zu stärken. Weil das Buch Wirtschafts- und Kulturgut in einem ist, haben die Verlage und Buchhandlungen, und damit auch ihr Verband, den Wunsch, das geistige und kulturelle Leben Deutschlands mitzugestalten. Dies aus der Mittlerrolle heraus, die Verleger und Buchhändler zwischen dem geistigen Inhalt von Büchern und der Öffentlichkeit einnehmen.

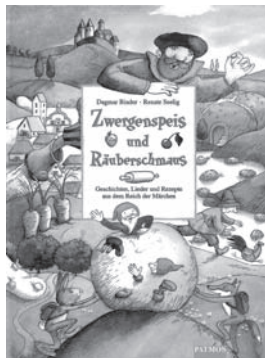
Der Börsenverein veranstaltet deshalb die Frankfurter Buchmesse und verleiht jährlich den Friedenspreis des Deutschen Buchhandels sowie den Deutschen Buchpreis. Er ist als Träger und Vermittler von Bildung in der Leseförderung aktiv, organisiert den bundesweiten Wettbewerb „*Ohr liest mit*“ und – als Bildungsprojekt der ersten Stunde – seit 1959 den *Vorlesewettbewerb des Deutschen Buchhandels*. Zusammen mit anderen Leseförderern engagiert er sich außerdem für den UNESCO-Welttag des Buches. 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.

**OHR
LIEST MIT**
Der Wettbewerb für
kreatives Lesen und Hören

Alle mal herhören!
www.vorlesewettbewerb.de



Quellennachweis



Dagmar Binder
Zwergenspeis und Räuberschmaus
Geschichten, Lieder und Rezepte
aus dem Reich der Märchen
Sauerländer, 112 Seiten
EUR (D) 16,00
ISBN: 3-491-38051-6



Dugald A. Steer
**Das geheime Handbuch
der Drachenkunde**
arsEdition, 78 Seiten
EUR (D) 14,90
ISBN: 3-7607-4844-9
www.arsEdition.de



Birgit Groß-Ernst / Marion Strelau
**Lernwerkstatt Hexen,
Zauberer und Gespenster**
Buch Verlag Kempen (BVK)
A4-Kopiervorlagen, 56 Seiten
EUR (D) 14,50
ISBN: 3-932519-35-3



Sybille Günther
Bei Zwergen, Elfen und Trolen
Fantastische Spiele, Gestaltungsideen, Lieder
und Geschichten aus zauberhaften Welten
Ökotopia Verlag, Münster
Buch EUR (D): 16,90
CD EUR (D): 15,99
ISBN: 3-936286-22-9
www.oekotopia-verlag.de



Buchtipps zur ARD-Radionacht 2008

Aktuell zusammengestellt vom Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V.

Bis 10 Jahre

Dave Barry / Ridley Perason
Peter und das Geheimnis von Rundoon
Friedrich Oetinger, 448 Seiten
EUR (D) 17,90
ISBN 978-3-7891-3173-8

John Berkeley
Die unglaublichen Abenteuer von Miles und Little – Bd. 2. Die 212 Könige
Ravensburger Buchverlag, 400 Seiten
EUR (D) 16,95
ISBN 978-3-4733-4718-6

Michael Borlik
Der 13. Engel
Thienemann, 368 Seiten
Euro (D) 14,90
ISBN 978-3-522-17980-5

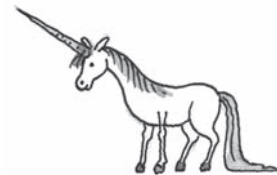
Monika Felten
**Ascalon – Das magische Pferd.
Der Schlüssel von Avalon**
Thienemann, 240 Seiten
Euro (D) 12,90
ISBN 978-3-522-18046-7

Andreas Hartmann
Der Herr der Wolken
rotfuchs, 320 Seiten
EUR (D) 12,95
ISBN 978-3-4992-1460-8

Britta Hellmann
Torrabaans Auge
Residenz, 320 Seiten
EUR (D) 16,90
ISBN 978-3-7017-2036-1

Erin Hunter
Warrior Cats - In die Wildnis
Beltz & Gelberg, 304 Seiten
EUR (D) 14,90
ISBN 978-3-407-81041-0

Tove Jansson
Mumins 1
Reprodukt, 96 Seiten
EUR (D) 20,00
ISBN 978-3-9410-9904-3



Philip B. Kerr
**Die Kinder des Dschinn
– Das Rätsel der neunten Kobra**
rotfuchs, 400 Seiten
EUR (D) 8,95
ISBN 978-3-4992-1300-7

Chris d'Lacey
Feuerstern
Coppentrath, 512 Seiten
EUR (D) 16,95
ISBN 978-3-8157-9307-7

Jason Lethcoe
Benjamin Piff und die Magie der Wünsche
Loewe, 288 Seiten
EUR (D) 12,90
ISBN 978-3-7855-6211-6

Wolfheinrich von der Mülbe
**Die Zauberlaterne oder
Ritter Kuniberts Suche nach dem Glück**
Boje, 480 Seiten
EUR (D) 24,90
ISBN 978-3-414-82174-4



Paul Stewart / Chris Riddell
Barnaby Grimes – Der Fluch des Werwolfs
Patmos, 256 Seiten
EUR (D) 14,90
ISBN 978-3-7941-8077-6

Mike Wilks
Mirrorscape – Gefangen im Reich der Bilder
Friedrich Oetinger, 448 Seiten
EUR (D) 17,90
ISBN 978-3-7891-5125-5



Das große Buch der Drachologie
– Ein Bestimmungsbuch
arsEdition, 40 Seiten
EUR (D) 29,90
ISBN 978-3-7607-3267-1

Elfenzauber – Das magische Einhorn
Urachhaus, 109 Seiten
EUR (D) 11,90
ISBN 978-3-8251-7549-8

Ab 11 Jahre

Kelley Armstrong
Nacht der Geister
Droemer Knauer, 544 Seiten
EUR (D) 8,95
ISBN 978-3-4265-0007-1

Nina Blazon
Das Königreich der Kitsune
Ravensburger Buchverlag, 256 Seiten
EUR (D) 9,95
ISBN 978-3-4735-2349-8

Thomas Brezina
Drachenherz – Bd. 2.
Die Fallen der dunklen Macht
Egmont vgs, 288 Seiten
EUR (D) 9,95
ISBN 978-3-5051-2449-5

Michael Buckley
Die Grimm-Akten – Bd. 1.
Auf der Spur des Riesen
Baumhaus, 362 Seiten
EUR (D) 12,90
ISBN 978-3-8339-3738-5

Nancy Farmer
Elfenfluch
Loewe, 496 Seiten
EUR (D) 16,90
ISBN 978-3-7855-5014-4

Alexander Fürst
Der Aufstand der Drachenreiter – Bd. 2
Rubin Fantasyroman
Edition Zweihorn, 400 Seiten
EUR (D) 9,95
ISBN 978-3-9352-6541-6

Santiago García-Clairac
Die Schwarze Armee – Bd. 1.
Das Reich der Träume
Baumhaus, 736 Seiten
EUR (D) 18,90
ISBN 978-3-8339-3595-4

Andreas D. Hesse
Schattensturm
Patmos, 472 Seiten
EUR (D) 18,00
ISBN 978-3-7941-8061-5

Bent Jakobsen
Der Kampf um die Nachtkristalle
– Schattenring
Urachhaus, 380 Seiten
EUR (D) 16,50
ISBN 978-3-8251-7569-6

Sergej Lukianenko
Der Herr der Finsternis
Beltz & Gelberg, 416 Seiten
EUR (D) 14,90
ISBN 978-3-4078-1043-4



Silvana de Mari
Der letzte Elf
cbj, 368 Seiten
EUR (D) 16,95
ISBN 978-3-5701-3478-8

Katherine Marsh
Jack Perdu und das Reich der Schatten
Boje, 256 Seiten
EUR (D) 14,90
ISBN 978-3-4148-2084-6

Mike Maurus
Fantasia – Teamgeister
Coppentrath, 500 Seiten
EUR (D) 16,95
ISBN 978-3-8157-9371-8

Christopher Paolini
Eragon – Die Weisheit des Feuers
cbj, 1024 Seiten
EUR (D) 24,95
ISBN 978-3-5701-2805-3

Cyril Pedrosa
Drei Schatten
Reprodukt, 272 Seiten
EUR (D) 20,00
ISBN 978-3-9385-1195-4



Celia Rees
Die Kinder der sechsten Dämmerung
Fischer Schatzinsel, 443 Seiten
EUR (D) 14,90
ISBN 978-3-5968-5296-3

Patricia Schröder
Vollmondkuss – Ein Vampirroman
Fischer Schatzinsel, 464 Seiten
EUR (D) 15,90
ISBN 978-3-5968-5247-5

Jeanne C. Stein
Lockruf des Blutes
Droemer Knauer, 384 Seiten
EUR (D) 7,95
ISBN 978-3-4266-3853-8

Jens Schumacher
Ambigua – Der Sternstein von Mogonthûr
Egmont vgs, 320 Seiten
EUR (D) 14,95
ISBN 978-3-5051-2475-4

Das geheime Buch der Magie
– Die Zauberkunst Merlins
arsEdition, 32 Seiten
EUR (D) 24,90
ISBN 978-3-7607-4904-4

Nachschlagewerke zum Thema Fantasy

Hans Joachim Alpers / Werner Fuchs / Ronald M. Hahn / Jörg M. Munsonius / Hermann Urbanek
Lexikon der Fantasyliteratur
Fantasy Productions, 508 Seiten
EUR (D) 60,00
ISBN 978-3-8906-4566-7

Marcel Feige
Das neue Lexikon der Fantasy – Xena, Conan, Artus & der kleine Hobbit ...
Schwarzkopf + Schwarzkopf, 558 Seiten
EUR (D) 14,90
ISBN 978-3-8960-2528-9

Robert Foster
Das große Mittelerte-Lexikon
– Ein alphabetischer Führer zur Fantasy-Welt von J.R.R. Tolkien
Lübbe, 750 Seiten
EUR (D) 10,00
ISBN 978-3-4042-0453-3

Tabea Rosenzweig / Sergej Koenig
Dämonen, Monster, Schattenwesen
– Hall of Fame der Kreaturen
Egmont vgs, 248 Seiten
EUR (D) 12,95
ISBN 978-3-8025-8155-7



Fragebogen zur fantastischen ARD-Radionacht für Kinder

Ihr seid wach geblieben und habt die ARD-Radionacht mitgemacht. Gerne wollen wir wissen, wie sie euch gefallen hat. Darum haben wir die Bitte: Füllt den Fragebogen aus und schickt oder faxt ihn bis zum 30.11. 2008 an:

ARD-Pressestelle
Funkhaus Halberg
66100 Saarbrücken

Fax: 0681 - 602 20 49

Wo habt ihr die Radionacht verbracht?

- Zu Hause
- In der Schule
- In der Bibliothek
- Woanders,

Mit wem habt ihr die Radionacht verbracht? (Mehrfachantwort möglich)

- Mit Freunden
- Mit der Klasse
- Mit der Familie
-

Wie habt ihr euch auf die Radionacht vorbereitet? (Mehrfachantwort möglich)

- Ich habe Fantasy-Bücher gelesen
- Es gab eine Projektwoche in der Schule
- Fantasy-Spiele am Computer
- Anders, nämlich

Welche Teile der Sendung haben euch besonders gut gefallen und welche nicht so gut?

Comedy
Hörspiele
Lesungen
Musik
Höreranrufe
Reportage
Moderation

Schreibt uns, was euch am Besten gefallen hat und was gar nicht.

.....
.....
.....

Wie lange habt ihr zugehört?

- 1/2 - 1 Stunde
- 1 - 2 1/2 Stunden
- 2 1/2 - 4 Stunden
- 5 Stunden

Habt ihr zwischendurch ein- und ausgeschaltet? ja nein

Was habt ihr in der Radionacht außer Zuhören unternommen?

- Spielen
- Drachenhöhle bauen
- Basteln
- Krötengrütze essen
-

Welche Ideen und Vorschläge der ARD-Mitmachbroschüre waren nützlich?

.....
.....
.....

Hat euch die Radionacht insgesamt gefallen? ja nein

Würdet ihr bei einer nächsten Radionacht wieder mitmachen? ja nein

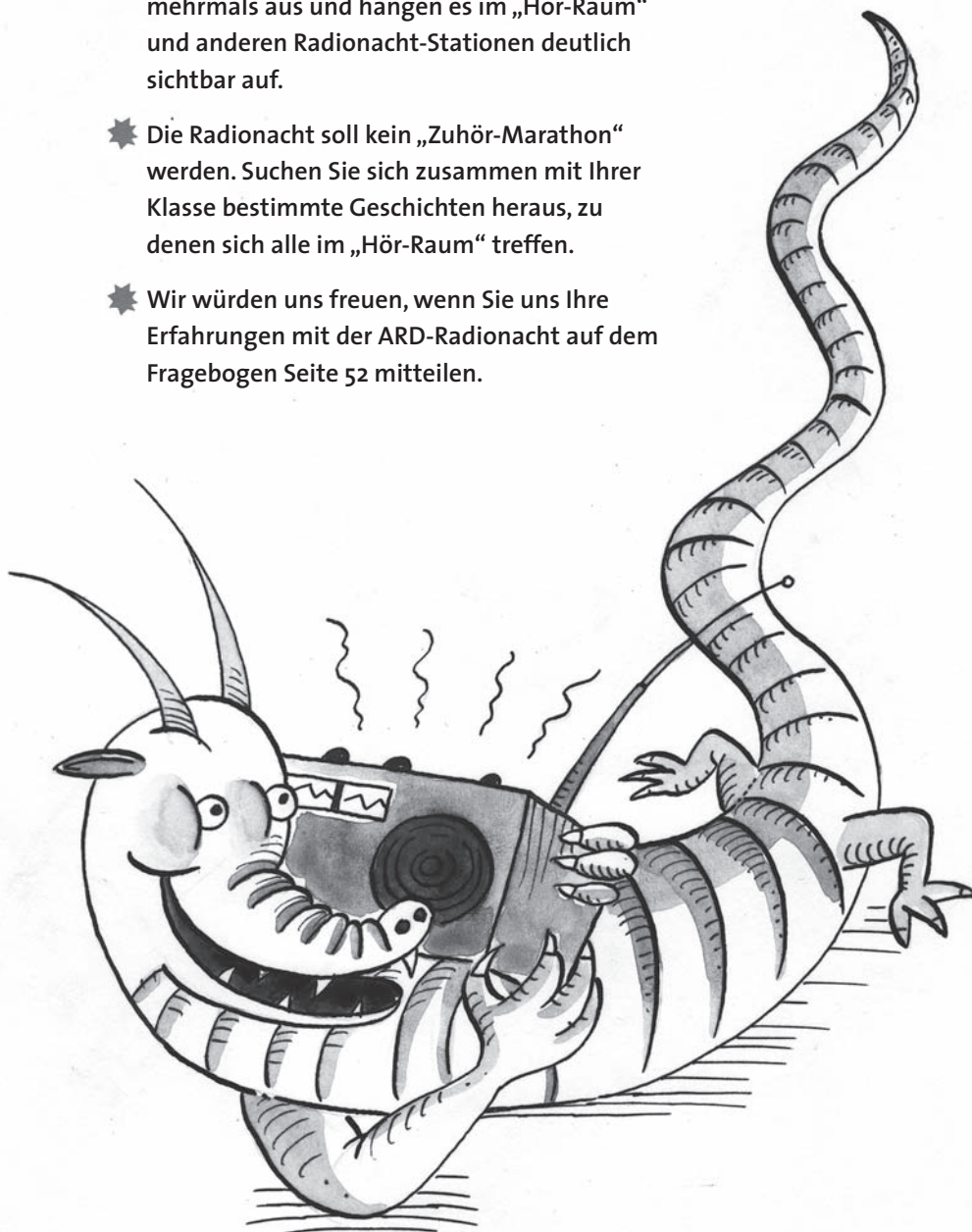
Welches Kinderprogramm hört ihr im Radio? Wie oft?

- täglich
- 4-6 Mal die Woche
- 1-3 Mal die Woche
- nie



Checkliste zur ARD-Radionacht

- ★ Erkundigen Sie sich, welcher ARD-Sender in Ihrer Region auf welcher Frequenz die Radionacht ausstrahlt. Einen Überblick finden Sie auf Seite 4 in dieser Broschüre.
- ★ Schaffen Sie einen gemütlichen „Hör-Raum“, in dem ausschließlich Radio gehört wird.
- ★ Ein Radiogerät mit großen Boxen erleichtert das Zuhören.
- ★ Drucken Sie das Programm der fantastischen Nacht (aktueller Stand auf: www.kinder.ard.de) mehrmals aus und hängen es im „Hör-Raum“ und anderen Radionacht-Stationen deutlich sichtbar auf.
- ★ Die Radionacht soll kein „Zuhör-Marathon“ werden. Suchen Sie sich zusammen mit Ihrer Klasse bestimmte Geschichten heraus, zu denen sich alle im „Hör-Raum“ treffen.
- ★ Wir würden uns freuen, wenn Sie uns Ihre Erfahrungen mit der ARD-Radionacht auf dem Fragebogen Seite 52 mitteilen.



Impressum

Hrsg.
ARD-Hörfunk,
September 2008

V.i.S.d.P.
Sonja Gähler (RBB)
Inga Nobel (BR)
Barbara Renno (SR)

Mitarbeit

Jörgpeter Ahlers (NDR),
Dr. Elisabeth Arzberger
(SWR), Kai Frohner (BR),
Norbert Lorenz (RB),
Dr. Christian Maatje (HR),
Brigitte Petereit (RB),
Monika Schäfer (HR),
Wolfgang Schultze (MDR),
Matthias Wegener (WDR),
Andreas Winkel (HR)

Studierende des Instituts
für Jugendbuchforschung
der Johann Wolfgang
Goethe-Universität,
Frankfurt am Main:
Miriam Adam, Katharina Alt,
Anna Gerber, Isabel Jung-
mann, Eva-Maria Lill, Tobias
Renner, Rebecca Röhrich,
Corinna Schaller, Catharina
Völp.

Börsenverein des
Deutschen Buchhandels

Gestaltung
[michaels.de\(\(sign\)\)](http://michaels.de((sign)))

Illustration
Philip Waechter (Titel)
Cleo-Petra Kurze (Innenteil)