

Wir sind deins. **ARD** 

SCHLAFEN? Nö!

Die ARD-Kinderradionacht
lauscht ins Dunkle

Freitag, 24. 11. 2023
20.05 – 1.00 Uhr

Sei dabei!

Deutschlandweit im Radio!
Anmelden auf www.kinderradionacht.de

BR[®]

hr[®]

mkr[®]

NDR[®]

radiobremen[®]

fbb[®]

SR[®]

SWR[®]

WDR[®]

Liebe Nachteulen, liebe Radiofans,

am Freitag, 24. November 2023 um 20.05 Uhr geht es los. Zum 17. Mal steigt in ganz Deutschland die große Kinderradionacht-Party. Diesmal unter dem Motto:

„Schlafen? Nö! Die ARD-Kinderradionacht lauscht ins Dunkle.“

Alle neun Kinderredaktionen der ARD laden euch ein, die Nacht zu erforschen.

Fünf Stunden lang könnt ihr bei Reportagen dabei sein, über Comedys lachen, zu Songs tanzen, spannenden Hörspielen und Geschichten lauschen und natürlich auch im Studio anrufen – denn das Wichtigste bei der Kinderradionacht seid ihr! Erzählt uns, wie euer Nachtlager aussieht, welche Rätsel ihr aus dem Mitmachheft schon gelöst habt und mit welchen Tricks oder Spielen ihr euch wachhaltet.

Wo auch immer ihr in Deutschland die Wachbleibe-Partys feiert: In der Klasse, in der Bibliothek oder zu Hause – wir freuen uns, wenn ihr mit uns die Nacht entdeckt.

Schnappt euch eure Taschenlampen, dekoriert eure Zimmer und bringt gemeinsam mit Moderatorin Nina Heuser Licht ins Dunkle!

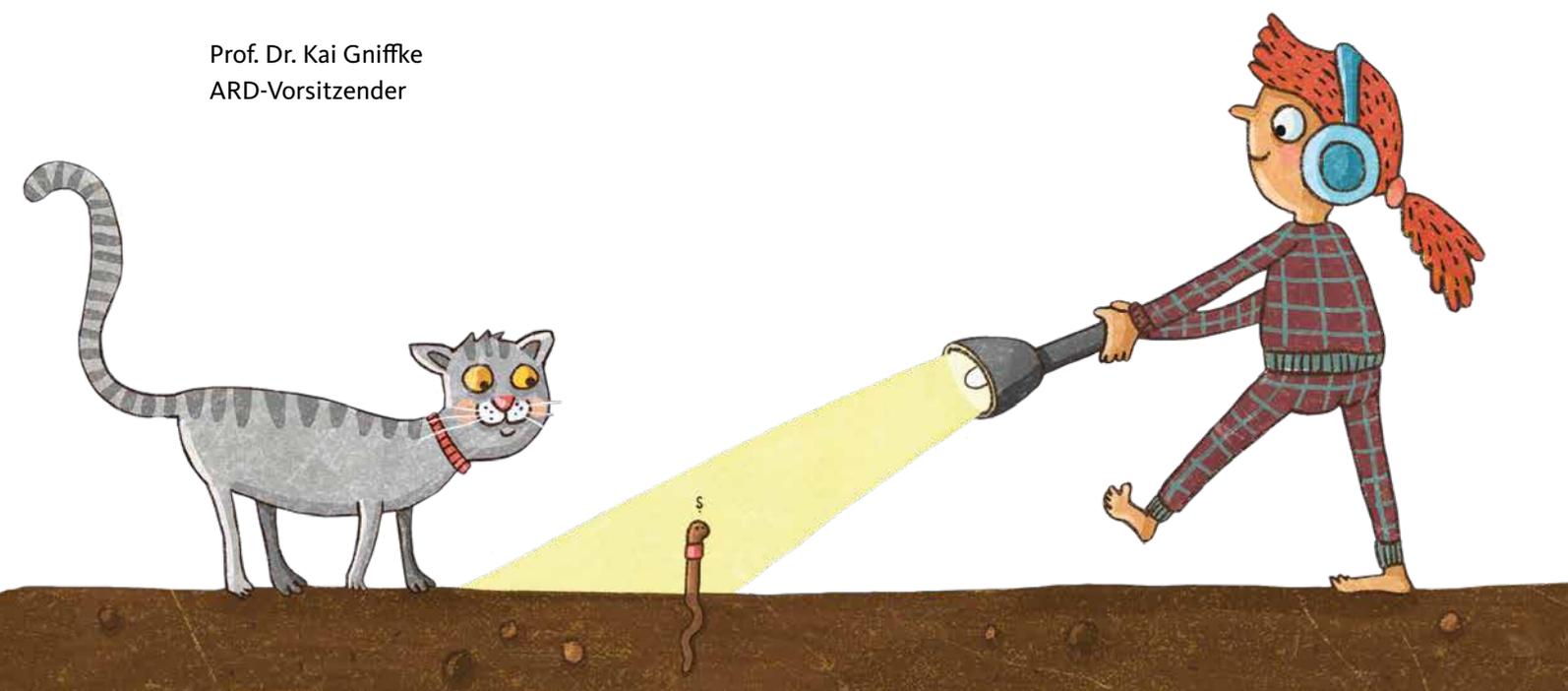
Seid mit dabei, wenn der Werwolf heult und Opa Schlüter durch die Gegend geistert, oder wenn Gespenster an die Fenster klopfen und Kinderreporter/-innen kniffligen Fragen auf den Grund gehen. Das alles natürlich mit cooler Musik!

Schon jetzt bei der Radionacht dabei sein? Geht auch! Klickt auf www.kinderradionacht.de. Dort gibt es alle Infos zum großen Vorfreudewettbewerb und das umfangreiche Mitmachheft mit jeder Menge Rätseln, Bastelideen, Dekovorschlägen und Rezepten für euer Nacht-Büfett.

Seid dabei und lauscht euch durch unsere Radionacht – viel Spaß wünscht

Kai G

Prof. Dr. Kai Gniffke
ARD-Vorsitzender



Inhaltsverzeichnis

Nachtfahrplan

- 3 Funken in die Nacht: Sendegebiere und Frequenzen
- 4 Licht aus! Radio an! Infos für die Nacht
- 5 Nachtschicht: Das Programm
- 8 Vorfreude-Wettbewerb: „Ach du Schreck!“
- 9 „Hallo Nacht“: Kinderradionachtsong von „KlickKlicks“

Wenn Eulen heulen: Spiele fürs Ohr

- 11 Findet den Geräuschzwilling / Wer heult denn da?
Lauscher, Lauscher in dem Raum
Heimlich am Radio / Reporter im nächtlichen Einsatz
- 12 Achtung, Aufnahme! Ein Hörspiel produzieren

Mitternachtsparty: Deko- und Verkleidungstipps

- 13 „Hör-Höhle“ bauen / Schick zur Pyjamaparty

Der späte Vogel frisst den Wurm: Rezepte zum Wachbleiben

- 14 Abendrot / Vampir-Cocktail
- 15 Vampirecken / Mondbrot und Sterne
- 16 Mumien im Schlafrock / Blaue Muffin-Krümmonster
- 17 Stacheliges Mitternachtsobst / Geisterkleister
- 18 Gespensterküsse / Bis zum Morgengrauen

Wem geht ein Licht auf? Rätsel- und Sprachspiele

- 19 Finde die Fehler
- 20 Teste dich! Schlafmütze oder Nachteule
- 21 Oh Schreck, Monster geh weg! / Wirre Träume deuten
- 22 Plötzlich umnachtet
- 23 Licht ins Dunkle / Wie viel Sternlein stehen?

Bunte Nachtfalter: Malen und Gestalten

- 24 Treffpunkt Lagerfeuer
- 25 Der Mond ist aufgegangen
- 26 Kleiner Bär und Großer Wagen / Socken-Fledermaus
- 27 Gespenstergirlande / Grolliwolli, das Wollmonster
- 28 Gruselwusel, das Monster aus Stein / Nachteulen unter der Bettdecke
- 29 Parole: Aufgewacht, es ist Nacht! / Kratzbilder



Psst, es schleicht noch jemand durch die Nacht. Eine coole Katze. Ausschnitte von ihr findest du verteilt im Mitmachheft. Spüre sie auf, schneide sie aus und setze sie auf der letzten Seite zu einem Puzzle zusammen.

Erleuchtet! Forschen und Experimentieren

- 30 Nachtwächter-Sanduhr
- 31 Gespenstertanz
- 32 Sterne vom Himmel holen / Fröschlein hüpf
- 33 Vom Nachthimmel gefallen

Aufgewacht und mitgemacht: Spielen und Bewegen

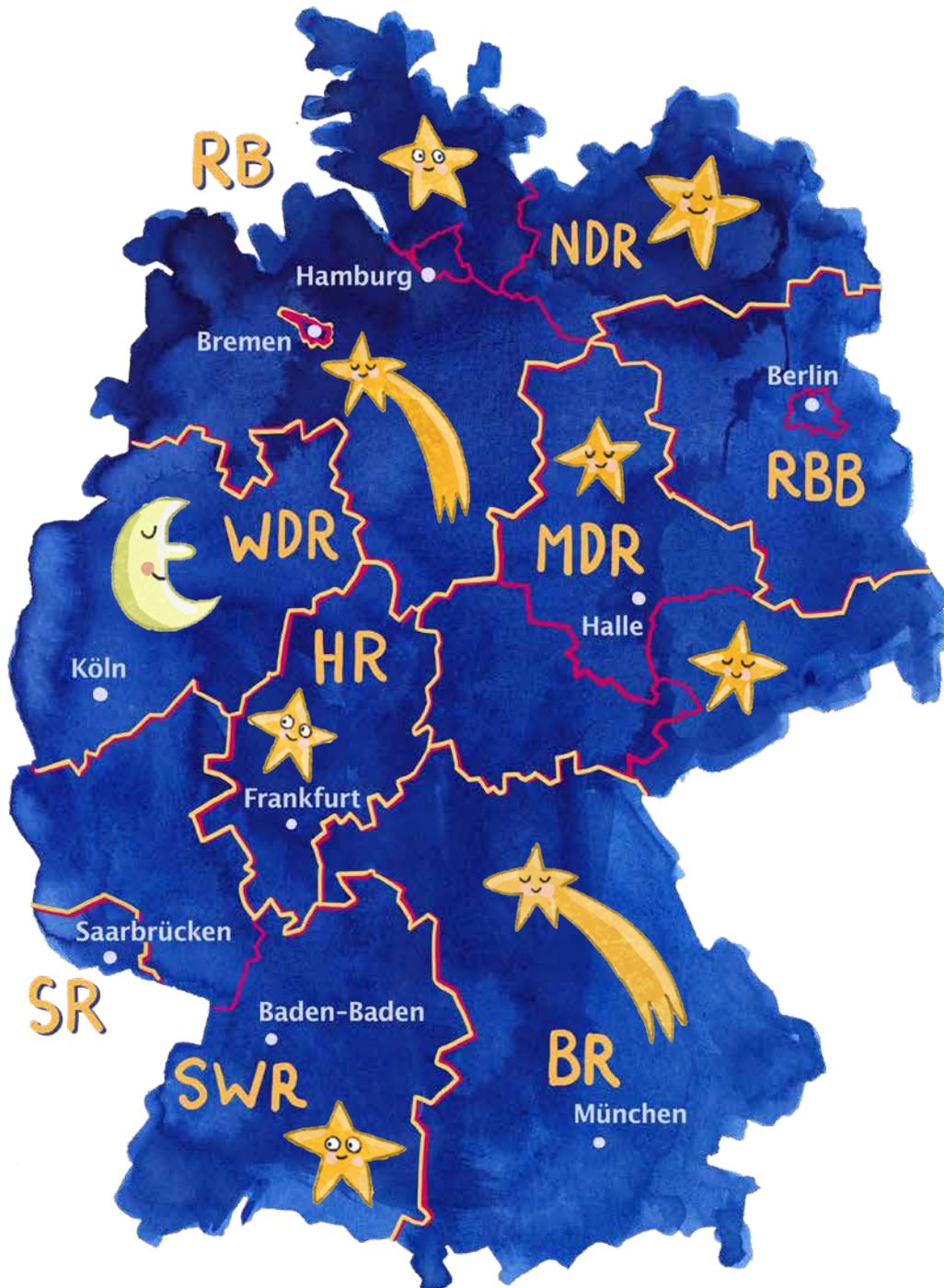
- 34 Im Dunkel-Restaurant / Wo sich Fuchs und Eule gute Nacht sagen
- 35 Leuchtturm-Spiel / Wunsch für den Himmel / Tanz den Werwolf

Wegweiser: Service

- 36 Medientipps
- 40 Kinderradioprogramme der ARD
- 49 Lösungen und Impressum

Funken in die Nacht: Sendegebiete und Frequenzen

Die ARD-Rundfunkanstalten entdecken die Nacht



Die Radio-Frequenzen im Internet

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

hr: hr2.de (Suche: Frequenzen)

mdr: [www.mdrtwens.de](http://www.mdrtweens.de)
www.mdr.de/radio/frequenzen

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

RB: www.bremenvier.de/info/frequenzen-100.html

rbb: <https://www.rbb-online.de/radio/frequenzen/>

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

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

WDR: www.diemaus.de/hoeren

„Schlafen? Nö!“ wird zeitgleich in ganz Deutschland im Radio ausgestrahlt. Einfach Bundesland und Sender suchen, einschalten und loshören. Auch als Livestream im Internet oder in der ARD Audiothek.

Licht aus! Radio an! Infos für die Nacht



Hier kommen Tipps zur Vorbereitung auf die Nacht der Nächte! Sucht vorab euren ARD-Sender im Radio oder setzt ein Lesezeichen für den Livestream im Internet. Die Frequenzen und Web-Adressen stehen auf Seite 3.

Richtet euch ein gemütliches Nachtlager, eine Dunkelkammer mit Vampirsarg oder einen Beobachtungsposten unter dem Sternenhimmel ein. Leuchtende Ideen dafür gibt's auf Seite 13.

Das aktuelle Programm der fünf traumhaften Stunden findet ihr am Tag der Sendung auf www.kinderradionacht.de – druckt es aus und hängt es auf. Dann verpasst ihr nichts, was ihr unbedingt hören wollt.

Aber seid weise Nachteulen: Die ARD-Kinderradionacht soll ein Vergnügen und kein Hör-Marathon werden. Sucht euch daher vorher gemeinsam aus, was euch besonders neugierig macht und trifft euch dann vor dem Radio.

Schlürft dazu einen Vampir-Cocktail oder lasst euch Geisterkleister schmecken (Rezepte ab Seite 14). Bringt Licht ins rätselhafte Dunkel (ab S. 19), bastelt Nachtlichter (ab S. 24), erntet Sternschnuppen oder tanzt mit dem Werwolf (ab S. 34).

Die Taschenlampe im Studio schwingt dieses Jahr wieder Moderatorin Nina Heuser. Wir sind schon mal mit dem Schlafwagen bei ihr vorgefahren, um ihr drei Fragen zu stellen.

Was findest du spannend an der Nacht?

Natürlich finde ich es spannend und manchmal auch ein bisschen aufregend in der Nacht, wenn es dunkel ist. Wart ihr schon mal nachts im Wald? Überall raschelt und knistert und knackt es. Auf einmal hört man die Welt, wie sie wirklich klingt, ohne die von Menschen gemachten Geräusche.

Was war dein gruseligstes Erlebnis im Dunkeln?

Mein gruseligstes Nachterlebnis hatte ich, als ich ungefähr elf Jahre alt war. Ich war mit meinem jüngeren Bruder allein zuhause und habe mir im Fernsehen eine Sendung angeschaut, in der ungeklärte Verbrechen gezeigt wurden. Und auf einmal hatte ich die größte Angst meines Lebens. In der Wohnung war es dunkel, ich hörte plötzlich überall Geräusche und war mir sicher: Hinter jeder Schranktür sitzt ein Verbrecher.

Was sind deine drei Tipps zum Wachbleiben?

Ich muss gestehen, sobald ich im Bett liege, schlafe ich ein. Im Bett ist es einfach zu gemütlich! Wachbleiben funktioniert bei mir also nur, wenn ich mich nicht hinlege. Meine Tipps:

1. mit anderen quatschen
2. mit anderen quatschen
3. mit anderen quatschen

Funktioniert auch in der langen ARD-Kinderradionacht! Da könnt ihr mich dann sogar die ganze Nacht lang (naja fast) im Studio anrufen.

Kontakt in das Kinderradio-Nachtstudio:

Kostenlose Telefonnummer 0800 - 220-5555
post@kinderradionacht.de

Übrigens: Wenn eure Eltern oder andere Erwachsene, die mit euch die Kinderradionacht hören, Fotos von euren Radionacht-Erlebnissen an uns schicken, erklären sie und auch ihr euch damit einverstanden, dass wir diese auf www.kinderradionacht.de veröffentlichen.

Nachtschicht: Das Programm



Fünf schlaflose Stunden erwarten euch. Die Zeiten hier sind ungefähre Angaben. Den endgültigen Fahrplan der Sendung veröffentlichen wir kurz vor Schichtbeginn auf www.kinderradionacht.de

1. Radiostunde

20.10 Uhr

Schlaf, Opa, schlaf!

Comedy von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke
Teil 1 von 4
BR, ca. 3 Min.

Opa Schlüter ist fest entschlossen, einzuschlafen – Augen zu und durch! Aber es gelingt einfach nicht. Mit allen möglichen Tricks versucht er, müde zu werden, aber immer geht dabei irgendwas schief: Und am Ende ist nicht nur Opa Schlüter hellwach, sondern die ganze Nachbarschaft. Wird er es doch noch schaffen, einzuschlafen?

20.17 Uhr

Der Werwolf am Kratzweiher

Radionacht-Hörspiel von Cee Neudert
Teil 1 von 4
hr / rbb / SWR, ca. 6 Min.

Jojo übernachtet heute bei ihrer Freundin Dimitra. Kaum sind sie in ihrem Zimmer alleine, kommt Leon rein, Dimis großer Bruder. Er versucht, den beiden ein bisschen Angst zu machen. Mit einer Gruselgeschichte über einen Werwolf, der in der Nähe am Kratzweiher herumspuken soll und dessen Auge im Dunkeln blutrot leuchtet.



20.34 Uhr

Was würdest du nachts gerne mal machen?

von den Bremen-Vier-Kinderreportern
RB, ca. 4 Min.

Aufbleiben bis nach Mitternacht, die ARD-Kinderradionacht feiern, unter freiem Sternenhimmel schlafen oder dem Bäcker bei der Arbeit zusehen – die Nacht ist so lang und für jeden anders. Zeit, für die Kinderreporter herauszufinden, wer von welchen Nachtaktivitäten träumt.

20.55 Uhr

Wohin geht die Nacht am Morgen?

OHRENBÄR-Hörgeschichte von Christine Anlauff,
gelesen von Jürgen Thormann
rbb, ca. 8. Min.

Wie gut, dass es Dr. Mumpitz gibt! Kann er als genialer Diplomspezialist für verflixte Probleme dem Nachtwächter helfen? Dem läuft nämlich immer die Nacht davon, auf die er aufpassen soll!

2. Radiostunde

21.03 Uhr

Schlaf, Opa, schlaf!

Comedy von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke
Teil 2 von 4
BR, ca. 3 Min.

21.16 Uhr

Der Werwolf am Kratzweiher

Radionacht-Hörspiel von Cee Neudert
Teil 2 von 4
hr / rbb / SWR, ca. 6 Min.

Pfff, Werwolf! Den gibt's doch gar nicht! Oder doch? Jojo und Dimi schleichen sich heimlich raus und machen sich auf den Weg zum Kratzweiher, quer durch die Felder. Wie anders in der Nacht alles ist! Die Gerüche, die Geräusche ... Außer den beiden Mädchen ist kein Mensch unterwegs. Plötzlich taucht etwas im Dunkeln auf! Ein Mensch oder ein ... Werwolf?

3. Radiostunde

22.00 Uhr

Lichtverschmutzung – wieso die Dunkelheit auch gut sein kann

Reportage von Silke Schmidt-Thrö
BR, 4 Min.

Draußen machen Straßenlaternen, Parkplatzbeleuchtungen oder Leuchtreklamen die Nacht zum Tag. Eine gute Sache für die Menschen. Doch zu viel Licht kann schlecht sein, sagt Sabine Frank vom Biosphärenreservat Rhön.

22.11 Uhr

Die Kriminalfälle von Schrapp & Rübe: In der Geisterbahn

Hörspiel von Laura Feuerland, mit Jens Wawrczeck, Thomas Loibl u. a.
BR, ca. 7 Min.

Assistent Otto Rübe löst Kriminalfälle gerne mit Hilfe des Weisheitsbuchs seines Großvaters. Auch diesmal führt ihn der Spruch des Tages auf die Spur des Diebes in der Geisterbahn.

22.30 Uhr

Der Werwolf am Kratzweiher

Radionacht-Hörspiel von Cee Neudert
Teil 3 von 4
hr / rbb / SWR, ca. 6 Min.

Am Kratzweiher finden die beiden Mädchen zunächst nichts Unheimliches. Eher etwas Lustiges! Doch dann leuchtet am anderen Ufer das rote Auge auf. Und es passiert etwas, das nicht nur Jojo und Dimi fast das Blut in den Adern gefrieren lässt.

22.41 Uhr

Schlaf, Opa, schlaf!

Comedy von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke
Teil 3 von 4
BR, ca. 3 Min.



22.59 Uhr

Warum haben wir nachts mehr Angst?

von den Bremen-Vier-Kinderreportern
RB, ca. 4 Min.

Wenn das Licht verschwindet, werden die Geräusche lauter und die Gedanken machen sich auf eine Reise, die manchmal Angst machen kann. Wieso unsere Empfindungen so stark von der Helligkeit abhängen, finden die Kinderreporter heraus.

4. Radiostunde

23.06 Uhr

Der Werwolf am Kratzweiher

Radionacht-Hörspiel von Cee Neudert
Teil 4 von 4
hr / rbb / SWR, ca. 6 Min.



Wer heult da? Und was steckt hinter dem roten Auge? Auch wenn ihnen dabei ganz schön mulmig ist, lüften Dimi und Jojo das Geheimnis.

23.17 Uhr

Schlafen mitten unter Flamingos – Eine Nacht im Nürnberger Tiergarten

Reportage von Anja Scheifinger
BR, ca. 4 Min.

Während sich 3000 Tiere auf die Nacht vorbereiten, kriechen 20 Kinder in ihre Übernachtungszelte und schalten vom Tag- in den Nachtaktivmodus, denn sie verbringen eine Nacht mitten zwischen den Gehegen im Nürnberger Tiergarten.

23.23 Uhr

Schlaf, Opa, schlaf!

Comedy von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke
Teil 4 von 4
BR, ca. 3 Min.



23.30 Uhr

Wieso haben Kinder nachts draußen nichts verloren?

von den Bremen-Vier-Kinderreportern
RB, ca. 4 Min.

Warum sieht man nachts keine Kinder auf der Straße? Morgens im Dunkeln zur Schule zu gehen, ist wie ein kleines Abenteuer... aber abends sieht das Ganze anders aus. Antworten suchen die Kinderreporter unter anderem auf dem Polizeirevier.

23.49 Uhr

Schlafwandler

Reportage von Christine Färber
MDR, ca. 5 Min.

Die meisten von uns liegen normalerweise nachts im Bett und schlafen. Doch es gibt einige Menschen, die aufstehen und umherwandeln, ohne aufzuwachen. Sie machen dabei den Lichtschalter an oder den Schrank auf oder sprechen sogar mit anderen, ohne sich am nächsten Tag daran zu erinnern.

5. Radiostunde

00.06 Uhr

Gespensterfenster

Geschichte mit Musik von Christoph Marzi,
gelesen von Helge Heynold
hr, 35 Min.

Jonah ist der Einzige in der kleinen Stadt, der das verlassene Haus auf der anderen Straßenseite mag. Eines Abends leuchten bunte Lichter durch die Fenster. Gespensterfenster, findet er. Und dann schwebt plötzlich Mia vor Jonahs Fenster – ein echtes Gespenstermädchen! Aber weil sie außer „Wusel“ noch keinerlei Gruselfähigkeiten hat, nehmen die anderen Gespenster sie nicht ernst. Um ihr zu helfen, heckt Jonah einen Plan aus – und nächtliche witzig-schaurige Ereignisse nehmen ihren Lauf.



00.45 Uhr

Eure Lieblingsfolge von:

Schlaf, Opa, schlaf!

Comedy von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke
BR, ca. 3 Min.

Welchen gescheiterten Einschlaftrick von Opa Schlüter findet ihr am lustigsten? Wir wiederholen die Folge mit den meisten Stimmen. Macht mit auf www.kinderradionacht.de.

Außerdem hört ihr im Laufe der Kinderradionacht:

- „Ach, du Schreck!“ Die Gruseltricks der Gewinnerinnen und Gewinner des Vorfreudewettbewerbs. (NDR)
- „Wusstest du eigentlich?“ Interessante Fakten über nachaktive Tiere, was der Herbst mit Müdigkeit zu tun hat und die lange Nacht auf der ISS. (RB)



Vorfreude-Wettbewerb „Ach, du Schreck!“ Gruseltricks gesucht für alle zwischen 7 und 13 Jahren

Ausgerufen von den
ARD-Kinderredaktionen
zusammen mit der
Kinderzeitschrift
GEOlino

Zelten im Herbst? Keine gute Idee, finden die Eltern. Da ist es kalt und nass – und früh dunkel. Doch die Kinder der 4. Klasse finden genau das spannend. Ihre Grusel-Woche auf dem Zeltplatz mitten im Wald ist genial, obwohl es einige Hindernisse gibt: Handy-Empfang? Fehlanzeige. Das Heulen echter Wölfe ist auch nichts für schwache Nerven. Und das ist noch nicht alles! Immer, wenn die Kinder in die Schlafsäcke kriechen, werden ihre Taschenlampen einkassiert. Dann kommt aus dem Zeltplatzlautsprecher eine Gruselgeschichte, ausgesucht von der Klassenlehrerin Frau Gröpel-meyer. „Ich selbst bin durch nichts zu erschüttern“, behauptet sie. Stimmt das wirklich?

Stell dir vor, du bist in der 4. Klasse und willst die Nerven eurer Klassenlehrerin auf die Probe stellen. Zwei Zufälle helfen dir:

Erstens: Du hörst sie im Schlaf sprechen und erfährst so, wovor sich sogar Frau Gröpel-meyer fürchtet.

Zweitens: Du kennst das Versteck, wo das Mikrofon für den Zeltplatzlautsprecher liegt. Jetzt kannst du dir für die letzte Zeltnacht etwas einfallen lassen...

Deine Aufgabe:

A Welche streng geheim gehaltene Gruselangst hat Frau Gröpel-meyer?

B Wie gelingt es dir, die Lehrerin zu erschrecken?

Du könntest verkleidet zu ihrem Zelt geistern. Lass den Zeltplatzlautsprecher „mitspielen“: Fallen dir Geräusche ein? Oder eine Durchsage (mit verstellter Stimme)? Bitte nichts Gemeines. Denk daran, dass du der ziemlich beliebten Lehrerin mit deiner Gruselaktion nur einen Streich spielst.

C (Wenn du Lust hast:) Zeichne das Zelt mit der Lehrerin.

Die Jury bewertet allein A und B. Wer ein Bild mitschickt, nimmt an einer Extraverlosung teil. Die Texte dürfen handschriftlich maximal 20 Zeilen lang sein (DIN-A4-Blatt). Per E-Mail maximal 10 Zeilen. Mitmachen können alle zwischen 7 und 13 Jahren.

Einsendeschluss ist der 10. Oktober 2023.

Und ganz wichtig: Schreib uns deinen Namen, dein Alter, Adresse und Telefonnummer! *
Einsendungen von Schulklassen: Bitte jede Idee mit dem Namen des Schülers/der Schülerin versehen.

Eine Jury entscheidet. Die drei Besten werden für die ARD-Kinderradionacht interviewt. Aus den Sieger-Ideen produzieren wir Mini-Hörspiele, die deutschlandweit in der ARD-Kinderradionacht am 24. November 2023 gesendet werden. Außerdem gibt es viele weitere Preise: Hörspiel-CDs, Spiele, Bücher.

Die Adresse für deine Idee:

**NDR
ARD-Kinderradionacht Wettbewerb
20149 Hamburg**

oder an mikado@ndr.de

Betreff: ARD-Kinderradionacht Wettbewerb

Hier gibt's das Audio mit dem Aufruf zum Wettbewerb: www.kinderradionacht.de

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

Hallo Nacht



Kinderradionachtsong von den KlickKlicks

Text: Ole Löding / Musik: Martin Hannaford

G

Hal - lo Nacht. Schön, dass du da bist. Ha - ben uns

Hm D G G

so lang nicht ge - sehn. Ich hab' schon auf dich ge - war -

D G

tet, hab' dir so viel zu er - zäh - _____ len. Denn

G Hm D

nie - mand kann so gut zu - hör'n, nie - mand' ver - trau' ich so wie dir.

G G

Der Tag ge - hört den Be - stim - mern, a - ber die Nacht,

D Em **Pre-Chorus** A

die ge - hört mir. _____ Ich sag: Ciao! Ciao lang - er Tag.

Hm G

Ciao was ich muss und Hal - lo was ich mag. _____ Ich sag:

A D

Ciao! Ciao lang - er Tag. Will - kom - men im Dun - keln, Ha - lo Nacht.

Chorus

G Hm
Aus dem Weg Pla - ne - ten! (Hal - lo Nacht)

G D A
Mich hält hier nichts auf! (Hal - lo Nacht) Ich kann

G A Hm D G
flie - gen, Plä - ne schmie - den, nachts führ' ich die Re - gie.

Hm
Die - se Stun - den sind mei - ne! (Hal - lo Nacht)

G D A
Die Zeit für Träu - mel! (Hal - lo Nacht) Sind wir

G A Hm D G Em
zwei zu - samm' von An - fang an die pu - re Ma - gie!

2. Strophe

Hallo Nacht. Ich schreib meinen Freunden | Kommt vorbei, ich will euch sehn
dann flüstern wir unter Decken | was wir am Tag niemals erzählen



Bridge G A Hm D G
(Hal - lo Nacht) Ich bin froh, dass du da bist, für

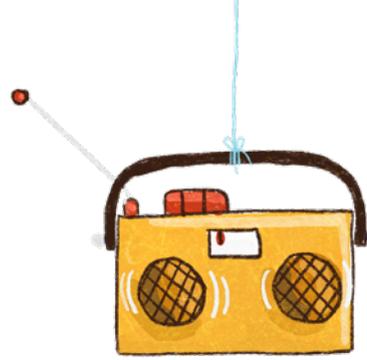
G A Hm D
dich bleib ich wach. (Hal - lo Nacht) Du und

G G A
ich ein Ge - heim - nis, für dich bleib ich wach. (Hal - lo Nacht)

Hm D G
— End - lich seh'n wir uns wie - der, ich hab dich ver - misst. Ha - lo

G A Hm D G Em
Nacht. Ha - lo Kin - der - Ra - di - o - nacht!

Wenn Eulen heulen: Spiele fürs Ohr



Findet den Geräuschzwilling

Spitzt eure Ohren und übt eure Lauschfähigkeiten mit einem Hör-Merkspiel. Befüllt dafür immer zwei undurchsichtige Behälter (z. B. leere Trinkjoghurt-Flaschen, Streichholzschachteln oder Überraschungseier) mit dem gleichen Material (z. B. Sand, Murmeln, Erbsen, Büroklammern, Bügelperlen, Reis). Achtet darauf, immer die gleiche Menge in die Behälter zu füllen, da sich sonst die Geräusche verändern. Legt oder stellt die Behälter ungeordnet auf. Nun nimmt ein Kind abwechselnd zwei Behälter und schüttelt diese. Wer findet die meisten Geräuschzwillinge?

Wer heult denn da?

Nachaktive Tiere kann man zwar nicht immer sehen, aber hören: Frösche quaken, Fledermäuse fiefen, Wildschweine grunzen, Katzen miauen ... Nehmt Tiergeräusche mit dem Handy auf und lasst die anderen Kinder aus der Klasse raten. Oder macht die Geräusche nach, werdet zum Tierstimmenimitator! Auf www.kinderradionacht.de könnt ihr noch mehr Tiergeräusche entdecken.

Lauscher, Lauscher in dem Raum

Dieses Training sorgt für ein supergutes Eulengehör bei Nacht und Nebel: Ein Kind sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte des Raumes, alle anderen Kinder warten vor der Tür. Auf ein Zeichen kommen einige Kinder herein. Das Kind in der Mitte muss nun herauslauschen, wie viele Kinder sich in dem Raum befinden.

Heimlich am Radio

Nachts noch Radio hören, ohne dass eure Eltern es mitbekommen? Dieser Trick lässt sie ganz sicher ahnungslos: Formt ein Stück Pappe zu einem Trichter und klebt es mit Klebeband zusammen. Setzt euch neben ein Radio und stellt die Musik ganz leise. Haltet den Trichter mit der schmalen Öffnung an das Ohr und mit der breiten Öffnung an das Radio. Was passiert?

Tipp: Wenn ihr das Rohr umdreht, wird ein Megafon daraus.

Reporter im nächtlichen Einsatz

Während wir schlafen, sind viele Menschen unterwegs. Schlüpft in die Rolle eines Reporters/einer Reporterin und stellt einige Berufe vor, in denen man nachts arbeitet. Fragt z. B. in der Bäckerei um die Ecke nach, wie man früh um drei Uhr wach wird oder welche Tipps es für Morgenmuffel gibt. Von welchen spannenden Nachterlebnissen können Busfahrer oder Feuerwehrleute erzählen? Was ist in der Nacht auf einer Kinderstation im Krankenhaus los? Rufen auch mal Menschen nachts im Radio an? Werden die Dinos im Naturkundemuseum wirklich nicht lebendig?

Tipp: Ihr könnt euren Bericht auch als Rätsel gestalten. Verratet einfach nicht, wie euer vorgestellter Nacht-Beruf heißt und lasst die anderen raten. Ihr könnt auch ein charakteristisches Geräusch dazu mit dem Smartphone aufnehmen. Natürlich könnt ihr auch lustige Interviews mit ganz anderen Nachtgestalten führen.

Fragt z. B.

- das Schlossgespenst, ob es Muskelkater bekommt, weil es immer einen schweren Schlüsselbund mit sich herumtragen muss.
- das Monster unter dem Bett, ob es das nicht blöd findet, dass alle immer Angst vor ihm haben.
- den Vampir, ob er nicht einsam ist, weil er tagsüber im Sarg schläft, während sich alle anderen im Hellen herumtreiben.
- die Eule, wie sie es schafft, mucksmäuschenstill durch die Nacht zu gleiten.

Als Profi unterwegs: Tipps zum Fragenstellen

Spannend ist ein Interview dann, wenn der Befragte möglichst viel erzählt und nicht nur mit „Ja“, „Nein“ oder „Keine Ahnung“ antwortet. Das klappt am besten, wenn eure Fragesätze mit einem W-Wort beginnen: Wer, wie, was, warum, wo...?

Achtung, Aufnahme! Ein Hörspiel produzieren

Schreibt ein eigenes Hörspiel zum Thema „Nacht“ und nehmt es auf. Denkt euch Szenen zum Sprechen und Spielen aus, z. B.:

- Der kleine Werwolf liebt es, den Mond anzuheulen. Gern würde er ihn einmal von Nahem sehen und macht sich auf den Weg. Wem er wohl auf seiner Reise durch die Nacht begegnet?
- Was für eine Klassenfahrt! Ein Schlafwandler findet den Weg zurück in sein Bett nicht. Bei der Nachtwanderung heult, flattert und knackt es im Wald. Die Pyjamaparty gerät außer Kontrolle, als um Mitternacht ein Gesicht vor dem Fenster auftaucht – im zweiten Stock!
- Der Traumfänger zieht durch den Schlaf, um die Alpträume der Kinder einzufangen. Gerade hat er einen an der Angel, aber der entwischt ihm einfach.

Aufgabenverteilung:

- Wer überlegt sich die Handlung und die Dialoge?
- Wer übernimmt welche Rolle?
- Wer ist für die Geräusche zuständig?
- Wer bedient die Technik?

Für die Aufnahme:

- Bringt Dinge mit, mit denen ihr Geräusche machen könnt (z. B.: Besteck, Glöckchen, Handtuch, Taschenlampe) oder nehmt die Geräusche vorher mit dem Handy auf.
- Probt die Geräusche und überlegt, welches Geräusch zu welcher Szene passt.
- Nutzt eure Stimmen: Eulen rufen, eine Schlafmütze schnarcht, ein Vampir schmatzt, ein Werwolf heult den Mond an ... Ihr könnt auch Apps zum Stimmenverstellen nutzen.
- Auf www.planetschule.de/hoerspielbaukasten könnt ihr Stimmen, Geräusche und Musik schneiden und montieren.

Mit diesen Geräuschen ...

mit Glöckchen klingeln

auf Topfdeckel schlagen

Bleistift am Wasserglas

Plastiktüte zusammenknüllen

mit Besteck klappern

Sand in einem Glas schütteln

mit Geschirrhandtuch flattern

Geschirrhandtuch spannen und rhythmisch auseinanderziehen

mit Schlüssel klimpern

Spaghetti durchbrechen

mit Kreide an der Tafel quietschen

am Radio Lautstärke schnell hoch und runter drehen

... beschreibt ihr diese Handlung

eine Sternschnuppe fliegt vorbei

zwölf Gongschläge für Mitternacht

eine Wanduhr tickt

nächtliches Lagerfeuer knistert

das Schlossgespenst fliegt gegen eine Ritterrüstung

Schlafsand wird ausgestreut

eine Fledermaus flattert durch den Wald

Herzschlag, wenn die Geisterstunde beginnt

der Nachtwächter dreht seine Runde

Ast knackt in der Dunkelheit

ein Vampir öffnet seinen Sarg

Geistermusik

Schickt uns euer Nacht-Hörspiel und wir stellen es auf www.kinderradionacht.de

Aus urheberrechtlichen Gründen können wir nur von euch selbst verfasste Texte (keine Vorlage aus Büchern o. Ä.) ohne Musik veröffentlichen. Mit der

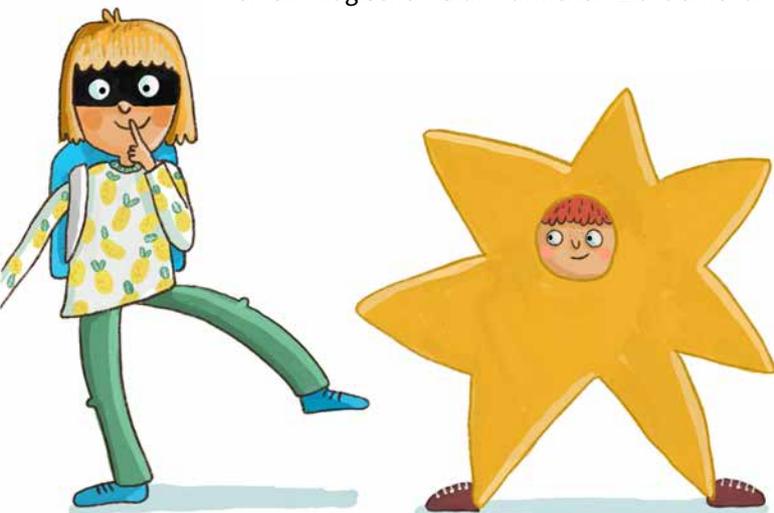
Einreichung eurer Hörspiele gebt ihr das Einverständnis zur Veröffentlichung im Internet. Einige Geräusche von nachtaktiven Tieren könnt ihr auf unserer Seite im Internet kostenlos herunterladen. www.kinderradionacht.de

Mitternachtsparty: Deko- und Verkleidungstipps

Lasst eurer Kreativität freien Lauf und zaubert aus eurem Zimmer eine gemütliche Hör-Höhle mit leuchtender Dekoration und Nachttieren aus Pappe. Ihr könnt euch in gruselige Nachtgestalten verwandeln oder zu funkelnden Sternen werden. Macht euch bereit für eine Nacht voller Abenteuer mit der ARD-Kinderradionacht und reist gemeinsam ins Traumland oder feiert mit einer Mitternachtsparty bis zum Morgenrauen.

Hör-Höhle bauen

- Jede Mitternachtsparty braucht vor allem eines: eine gemütliche und warme Atmosphäre. Und womit geht das nachts am besten? Natürlich mit einem prasselnden Lagerfeuer (Seite 24).
- In vielen Höhlen hängen Fledermäuse von der Decke. Aber auch eine Gespenstergirlande (Seite 26) schafft eine gruselige Atmosphäre und lässt euer Zimmer wie eine echte Höhle aussehen.
- Um den Raum erstrahlen zu lassen, eignen sich am besten Laternen. Nehmt ein Einmachglas und befestigt darin eine kleine LED-Lichterkette. Die Laterne kann eine gemütliche Atmosphäre schaffen.
- Glühwürmchen gefällig? Schneidet kleine Papierschnipsel aus gelbem Transparentpapier aus. Nehmt eine LED-Lichterkette und klebt die Schnipsel mit Klebefilm über die Lämpchen der Lichterkette. Und schon wird euer Zimmer von einem magischen Glühwürmchen-Licht erhellt.



Schick zur Pyjamaparty

Nachts tummeln sich viele verschiedene Gestalten, die für eine aufregende Pyjamaparty sorgen. Neben angsteinflößenden Fabelwesen, wie Gespenstern und Vampiren, können auch Einbrecher Party-Chaos verursachen. Da braucht ihr jemanden, der für Ordnung sorgt. Wer könnte das besser als ein Nachtwächter? Hier sind ein paar Tipps, wie ihr euch ganz einfach verwandeln könnt:

- Für die Verwandlung in einen Einbrecher tragt ihr schwarze Kleidung und bedeckt euer Gesicht mit einer Maske oder einem Tuch. Handschuhe sorgen dafür, dass Fingerabdrücke unentdeckt bleiben. Eine Tasche oder ein Rucksack eignen sich perfekt, um Beute zu verstauen. Bewegt euch leise und unauffällig, um nicht erwischt zu werden.
- Wenn ihr zu einem Gespenst werden wollt, werft euch ein weißes Bettlaken über. Schminkt euer Gesicht weiß und fügt schwarze Augenhöhlen hinzu. Bewegt euch langsam und fließend und schwebt als Gespenst durch die Nacht.
- Wollt ihr in die Welt der Vampire eintauchen? Auch dafür schminkt ihr euch leichenblass mit schwarzen Augenringen – und vielleicht ein paar Blutspritzern. Zieht euch ganz in Schwarz an. Perfekt wäre ein Umhang. Stylt euer Haar glatt nach hinten. Accessoires, wie eine Halskette oder Fledermaus-Ohrhinge, vervollständigen euer Kostüm.
- Möchtet ihr am Nachthimmel strahlen? Dann verwandelt euch doch schnell in einen Stern. Schneidet aus Silber- und Goldfolie Stern- und Mondformen aus und klebt sie auf eure Kleidung oder auf einen Kopfschmuck. Glitzer und Schmucksteine lassen euer Kostüm funkeln.
- Als Nachtwächter tragt ihr eine dunkle Hose, ein Hemd und eine Weste. Stiefel und Zipfelmütze runden euren Look ab. Mit einer Taschenlampe oder einer Laterne seid ihr für die Nacht perfekt vorbereitet. Eine selbst gebaute Sanduhr (Seite 30) sorgt dafür, dass ihr die Zeit nicht aus den Augen verliert. Verhaltet euch unauffällig und achtet auf verdächtige Aktivitäten.

Der späte Vogel frisst den Wurm: Rezepte zum Wachbleiben

Chips und Cola sind zwar fester Bestandteil vieler Pyjama-Partys – doch ein bisschen ausgefallener darf das Buffet zur Kinderradionacht schon werden. Vor allem, wenn die unterschiedlichsten Nachtgestalten mit ihren Vorlieben auf der Gästeliste stehen.

Abendrot

Der Drink für den Start in die Kinderradionacht.

Zutaten:

- 250 ml Orangensaft
 - 1 Esslöffel Grenadinesirup
 - 1 Orangenscheibe für den Glasrand als Deko
-

So wird's gemacht:

- Orangensaft in ein hohes Glas füllen
- langsam und vorsichtig den Grenadinesirup am Glasrand hineingießen
- sinkt der Sirup zu Boden, verwandelt sich die Farbe eures Getränks in ein schönes Abendrot
- mit einer Orangenscheibe am Glasrand verzieren



Vampir-Cocktail

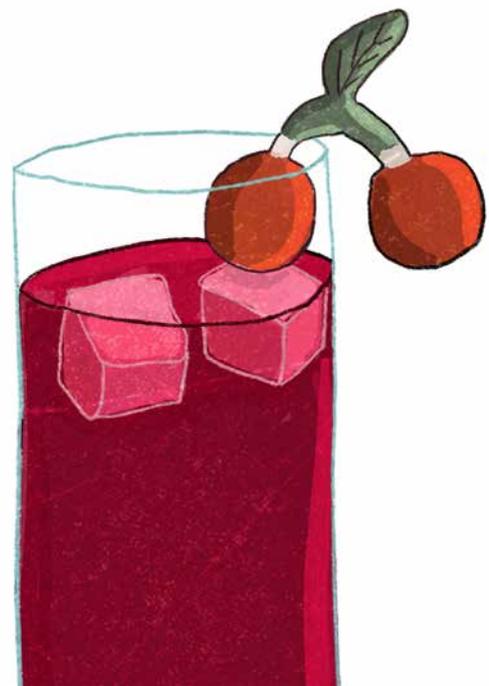
Mit Tomatensaft lockt man keinen Vampir aus dem Sarg, aber mit diesem Cocktail schon!

Zutaten:

- 200 ml Kirschsafft
 - 200 ml schwarzen Johannisbeersaft
 - 50 ml Erdbeersirup
 - Eiswürfel
 - Minze
 - Fruchtgummikirschen als Deko
-

So wird's gemacht:

- Kirschsafft und Johannisbeersafft verrühren
- in Gläser füllen und mit etwas Wasser aufgießen
- für eine blutige Konsistenz langsam den Erdbeersirup hineinfüllen
- Eiswürfel und etwas Minze für einen frischen Vampir-Atem hinzugeben
- für die Verzierung eine Fruchtgummikirsche über den Glasrand hängen



Monsterecken

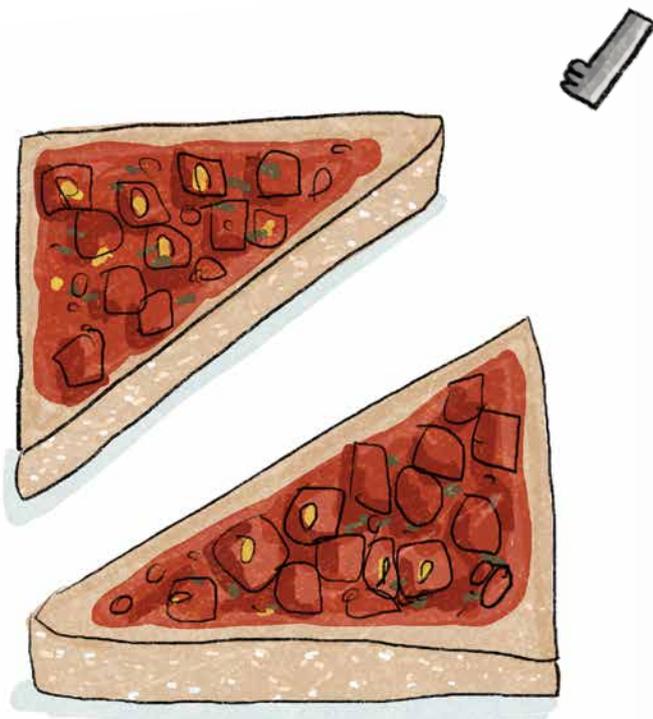
Und als kleinen Snack zu euren Drinks: eine völlig ungefährliche Knabberei für Blutsauger.

Zutaten:

- 4 Scheiben Toast
- 4 Tomaten
- 1 Esslöffel Öl
- Prise Salz und Pfeffer
- Basilikumblätter

So wird's gemacht:

- die Brotscheiben goldbraun tosten und in der Mitte diagonal durchschneiden, um zwei Dreiecke pro Scheibe zu erhalten
- die Tomaten in kleine Würfel schneiden und in eine Schüssel geben
- das Öl und eine Prise Salz und Pfeffer hinzugeben und alles gut miteinander verrühren
- mit dem Tomatenbelag die knusprigen Brotcken belegen und mit Basilikumblättern garnieren



Stern- und Mondbrote

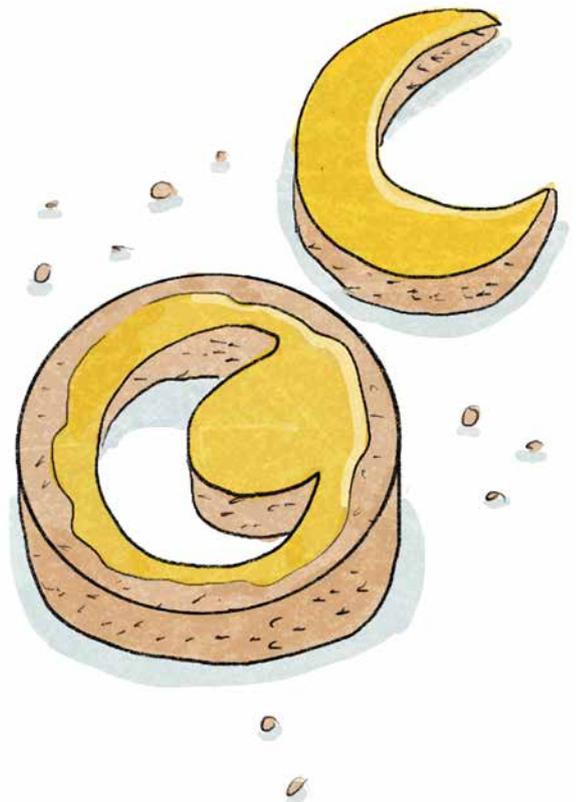
So holt ihr das Weltall auf den Teller.

Zutaten:

- Toast oder Pumpernickel
- Ausstechförmchen in verschiedenen Größen (z. B. Sterne, Monde)
- Brotbelag eurer Wahl (z. B. Käse, Aufschnitt, Marmelade)

So wird's gemacht:

- Toast oder Pumpernickel auf ein Schneidebrett legen und bestreichen oder belegen
- die gewünschten Ausstechformen auswählen
- die Ausstechformen fest in die Brotscheiben hineindrücken
- den Rand drumherum entfernen und naschen
- die ausgestochenen Stern- und Mondbrote auf einem Teller anrichten



Mumien im Schlafrock

Wenn Monster zu später Stunde mächtigen Hunger bekommen, freuen sie sich über ihr fürchterlich gruselig aussehendes Lieblingsessen.

Zutaten:

- 1 Packung Blätterteig aus dem Kühlregal
- 5 Wiener Würstchen
- Mayo und Senf

So wird's gemacht:

- den Blätterteig in 4-5 cm breite Streifen schneiden
- die Würstchen in der Mitte durchschneiden und so mit dem Blätterteigstreifen umwickeln, dass ein Ende als Mumien-Gesicht rausschaut
- den Backofen auf 200 Grad vorheizen
- die umwickelten Würstchen 15 Minuten goldbraun werden lassen
- sobald die Würstchen etwas abgekühlt sind, mit Mayo und Senf den Mumien Augen malen

Tipp: Wenn ihr Mini-Würstchen nehmt, geht es leichter.



Blaue Muffin-Krümelsonster

Eigentlich zu hübsch zum Aufessen!

Zutaten für 24 Monster:

Für den Teig

- 200 g Zucker
- 200 g Butter
- 5 Eier
- 1 Päckchen Vanillezucker
- 4 Teelöffel Backpulver
- 500 g Mehl
- etwas Milch

Für die Deko

- 1 Packung Marzipanrohmasse
- 1 Packung Kokosraspeln
- etwas Puderzucker
- Schokotropfen
- blaue Lebensmittelfarbe
- 1 Packung runde Butterkekse



So wird's gemacht:

- alle Zutaten für den Teig mit dem Mixer gut verrühren
- anschließend damit die Muffinformen zu $\frac{3}{4}$ befüllen
- im Ofen bei 180 Grad 15-20 Minuten backen und abkühlen lassen
- für die Deko die Kokosraspeln mit der blauen Lebensmittelfarbe vermischen, bis sie schön blau eingefärbt sind
- für den Guss Puderzucker und Lebensmittelfarbe mit wenig Wasser verrühren
- die abgekühlten Muffins erst kopfüber in den blauen Guss tunken und dann in die Schüssel mit den gefärbten Kokosraspeln
- anschließend trocknen lassen
- aus der Marzipanmasse kleine Kügelchen für die Augen formen und mit etwas Guss auf den Muffins festkleben
- die Schokotropfen sind die Pupillen
- die Kekse halbieren, einen kleinen Schnitt in den Muffin machen und den halben Keks als Mund hineinstecken
- Fertig ist das Krümelsonster!

Tipp: Schwarze Kekse sehen besonders gut aus. Ihr könnt die Muffins auch nach Belieben füllen, z. B. mit Blaubeeren (dann werden die Muffins schön saftig).

Stacheliges Mitternachtsobst

Zur Kinderradionacht gibt es nachtaktive Obst-Igell!

Zutaten:

- 1 Apfel
- Zahnstocher
- Früchte, z. B. Trauben, Bananenscheiben, Mandarinen

So wird's gemacht:

- den Apfel halbieren und das innere Gehäuse rausschneiden
- mit der Schnittfläche nach unten legen
- auf die Zahnstocher vorsichtig Trauben oder andere klein geschnittene Früchte pieken und sie wie Igelstacheln in den Apfel stecken

Tipp: Ihr könnt das Obst auch mit kleinen Käse-ecken abwechseln oder Cocktailtomaten und Gurkenstückchen aufspießen.

Übrigens: Im alten Rom erzählte man sich, dass Igel sich mit ihren Stacheln im Herbst unter Obst-bäumen und Weinstöcken auf dem Boden wälzen würden, um Trauben, Pflaumen und andere Früchte aufzuspießen. Diese trugen sie dann als Vorräte für den Winter in ihren Bau.



Wusstest du, dass Fledermäuse mit bis zu 70 Stundenkilometern durch die Nacht sausen?
Diesen Rekord hält die Langflügel-Fledermaus und ist damit die schnellste Art Europas.

Geisterkleister

Schön klebrig und bei kleinen und großen Geis-tern äußerst beliebt! Der Geisterkleister ist nicht nur unglaublich lecker, sondern auch gespenstisch leicht herzustellen.

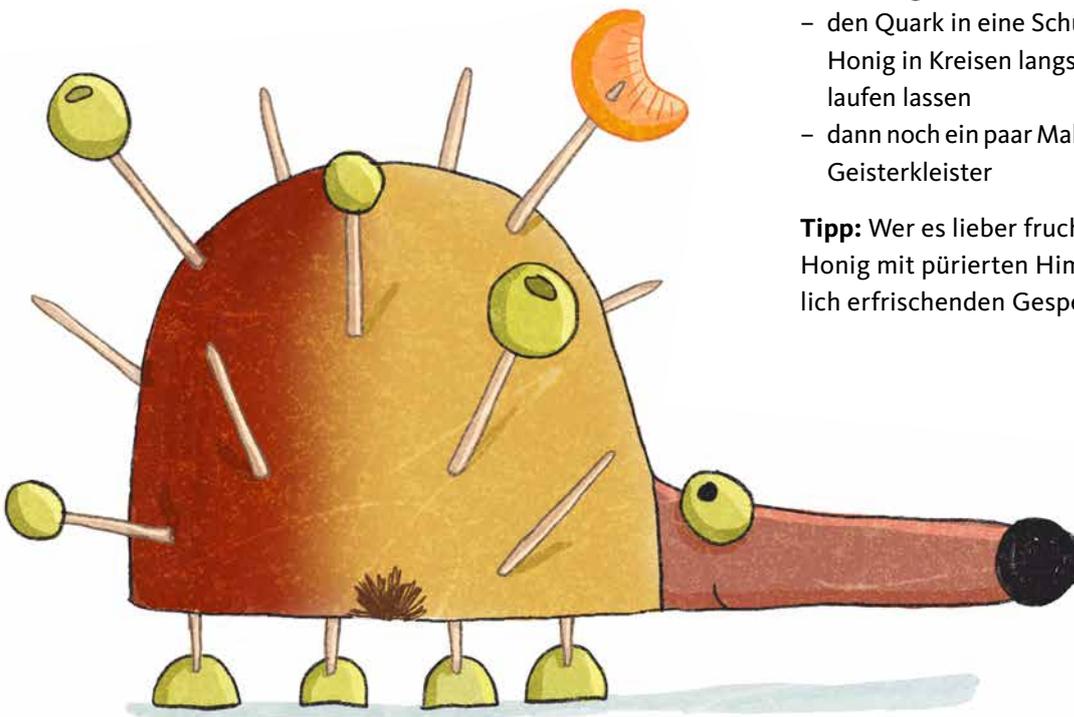
Zutaten:

- 500 g Speisequark (Magerstufe oder 20% Fettgehalt)
- 3-4 Esslöffel flüssigen Honig

So wird's gemacht:

- den Quark in eine Schüssel geben und den Honig in Kreisen langsam vom Löffel darüber laufen lassen
- dann noch ein paar Mal umrühren – fertig ist der Geisterkleister

Tipp: Wer es lieber fruchtig mag, kann statt Honig mit pürierten Him- oder Blaubeeren herrlich erfrischenden Gespensterquark zaubern.



Gespenterküsse

Von wegen schaurig! Köstlich süß schmecken diese Küsse.

Zutaten:

- 50 g weiße Schokolade und 50 g braune Schokolade
- Zahnstocher und Schaschlikspieße
- kleine Schokoküsse in weiß und braun

So wird's gemacht:

- die Schokolade im Wasserbad in zwei Töpfen getrennt schmelzen
- mit einem Zahnstocher in die warme Schokolade tippen und Augen, Mund und Zähne auf die kleinen Schokoküsse malen
- die braune Schokolade kommt auf die weißen und die weiße Schokolade auf die braunen Schokoküsse

Bis zum Morgengrauen

Die Kinderradionacht ist vorbei, das Mitternachtsbuffet leer gefuttert und der Magen knurrt. Da ist es gut, wenn ihr schon am Abend ans Frühstück gedacht habt. Mit diesem Müsli bleibt keiner hungrig.

Zutaten:

- 50 g Haferflocken
- 150 ml Milch
- Zimt
- Toppings nach Wahl: Beeren, Nüsse, getrocknete oder frische Früchte

So wird's gemacht:

- Haferflocken abwiegen und mit Milch in ein Glas füllen
- eine Prise Zimt hinzugeben und gut umrühren, bis alles gleichmäßig verteilt ist
- das Glas abdecken und über Nacht (oder für mindestens 2 Stunden) in den Kühlschrank stellen
- am nächsten Morgen das Müsli mit Beeren, Nüssen und/oder Früchten verzieren und genießen

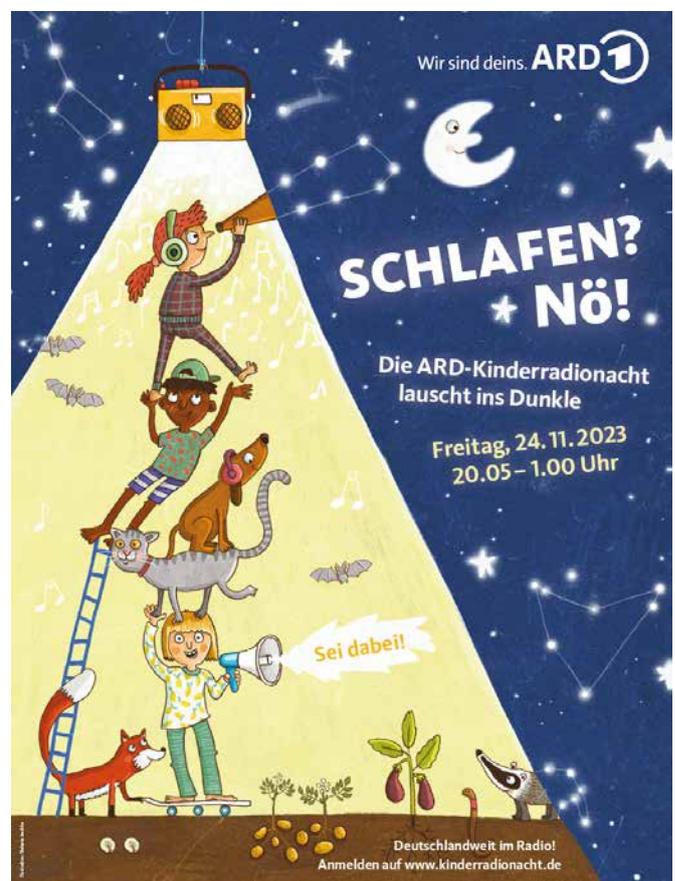
Tipp: Mit Honig, Ahornsirup oder Schokoraseln wird das Müsli süßer.



Wem geht ein Licht auf? Rätsel und Sprachspiele

Finde die Fehler

Im rechten Bild haben sich 10 Fehler eingeschlichen. Finde und markiere sie.
Schau genau hin, denn die Fehler können überall sein – fehlende
oder vertauschte Gegenstände ...



Die Lösung findest du auf Seite 49.



Teste dich! Schlafmütze oder Nachteule?

Kaum schlägt es Mitternacht, werden deine Lebensgeister wach? Oder liegst du am liebsten stundenlang in deinem gemütlichen Federbett? Finde heraus, welcher Typ du bist! Lies die folgenden Fragen und kreuze jeweils deine Antwort an. Zähle am Ende, wie oft du jeden Buchstaben angekreuzt hast. Lies die Beschreibung zu dem Typ, dessen Buchstaben du am häufigsten angekreuzt hast.

1. Du spielst mit deinen Freunden und hast die Zeit vergessen. Plötzlich gongt es achtmal.

- B) Jetzt schon ins Bett? Nö! Ich schleiche zur Uhr und stelle sie eine Stunde zurück!
- A) Was gibt es Schöneres, als mich in mein gemütliches Federbett zu kuscheln!
- C) 8 Uhr morgens?! Ich ziehe meinen Umhang aus und leg mich schlafen – im Sarg natürlich!

2. Was ist dein Lieblings-Einschlaf-Snack?

- A) Ein paar Schlucke warme Milch mit Honig und ich begeben mich ins Land der Träume.
- B) Für mich eher ein Mitternachtssnack! Mit Taschenlampe bewaffnet stibitze ich etwas aus dem Kühlschrank.
- C) Ein großes Glas mit leckerem Blut! Äh, natürlich Blutorangensaft.

3. Du bist zu einer Nachtwanderung im Wald eingeladen. Was machst du?

- B) Genial! Bestimmt sehe ich lauter nachtaktive Tiere wie Fuchs, Fledermaus und Eule.
- A) Gäh! Mir reichen meine Kuscheltiere und im Dunkeln sehe ich sowieso schlecht.
- C) Das ist die Gelegenheit, Angst und Schrecken zu verbreiten. Ich poliere schon mal meine Zähne.

4. Was ist dein Lieblingstier?

- C) Die amerikanische Blattnasen-Fledermaus, ich mag ihr Gebiss.
- B) Der nachtaktive Fuchs, der im Dunkeln durch Wald und Wiesen streift.
- A) Ich mag den frühen Vogel, der fängt den ersten Wurm.



5. Du wachst auf und um dich herum ist noch alles dunkel.

- A) Ob ich krank bin? Ich schlafe doch sonst zehn Stunden durch?!
- B) Wie toll! Da kann ich noch ein bisschen den Mond bestaunen.
- C) Huch, verschlafen? Jetzt aber schnell raus in die Nacht, bevor der Morgen graut.

6. Wohin willst du in den Urlaub reisen?

- B) Nach Skandinavien zu den weißen Nächten. Dort wird es im Sommer niemals dunkel.
- A) Ins Bettenparadies, denn ein guter Schlaf ist mir heilig. Ohne bin ich nur ein halber Mensch.
- C) Nach Transsilvanien, meinen Cousin 2. Grades besuchen.

7. Was ist dein Traumberuf?

- C) Ich wäre gerne Bestatter. Man sagt mir nach, ich hätte einen tollen Geschmack beim Sargdesign.
- B) Nachtwächter im Museum. Vielleicht wird der Dinosaurier ja nachts lebendig?!
- A) Bäcker, dann muss ich morgens nicht so lange auf frische Brötchen warten.

C: Typ „Vampir“: Die Nacht ist deine Zeit. Wenn du aus deinem Sarg steigst, gönnt dir erstmal ein leckeres Glas Blut ... ähm Blutorangensaft! Mit deiner Lieblingsfledermaus im Gepäck machst du ausgiebige Nachtsparziergänge und freust dich über ein paar Ahnungslose, die du erschrecken kannst.

B: Typ „Nachteule“: Egal ob Nachtwanderung oder Pyjama-Party. Du bist eine Nachteule, die am liebsten gar nicht ins Bett gehen würde. Schlafen kann man doch auch noch später, lieber streunst du im Dunkeln durch Wald und Wiesen.

A: Typ „Schlafmütze“: Die Nacht zum Tag machen, ist nichts für dich. Du gehst lieber früh in dein gemütliches Bett, um morgens fit zu sein. Dann tauschst du Schlafmütze gegen Frühspor, denn bekanntermaßen hat „Morgenstund“ Gold im Mund!



Oh Schreck, Monster geh weg!

Kennst du das? Du liegst gemütlich und kuschelig unter der Decke und plötzlich raschelt was im Zimmer. Oh weh, sitzt da ein Monster unter dem Bett? Keine Sorge! Für diesen Fall haben wir einen waschechten Monster-Verscheuch-Trick für dich, denn Monster hassen Reime!

Blödes Monster hau bloß ab, denn sonst mach ich schnapp, schnapp, schnapp!

Kleines Monster bist du froh? Runter spül' ich dich im Klo!

Monsterschleim und Hasenbein – ich beiß gleich in dich hinein!

Ob du groß bist oder klein – Monster lass ich niemals rein!

Erfindet zusammen weitere Monster-Abwehr-Reime.
Die könnt ihr euch dann unters Kopfkissen legen,
das verschreckt Monster aller Art!

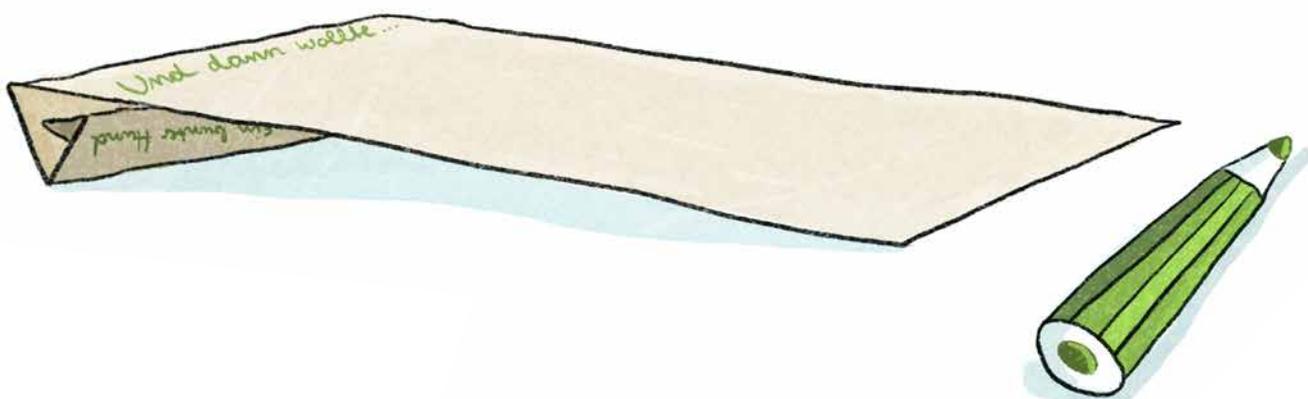
Wirre Träume deuten

Puh, was für ein Traum: Bäume hängen vom Himmel, Schiffe fliegen durch die Nacht und du hast Zauberkräfte! Im Traum geht eben alles. Schreibt zusammen einen irren-wirren Traum. Wie? Ganz einfach. Alles, was ihr dazu braucht, sind Papier und Stift. Außerdem solltet ihr mindestens drei Kinder sein.

Einer fängt an zu schreiben, es geht los mit: „Letzte Nacht hatte ich einen komischen Traum ... Dann folgen drei bis vier Sätze, der letzte Satz beginnt in einer Zeile. Knickt dann das Papier bis zu dieser Zeile um. So kann der Nächste nur den letzten Satz sehen und schreibt die Geschichte an dieser Stelle weiter. Nach weiteren drei bis vier Sätzen wird wieder umgeknickt. So geht's weiter, bis alle ein Stückchen ihres Traumes aufgeschrieben haben. Am Ende lest ihr alles zusammen vor. Viel Spaß bei der Traumdeutung!



Tipp: Einigt euch am besten vorab auf ein Thema, zum Beispiel: „Nachts im Zoo“ oder „Neulich bei der Nachtwanderung“.



Plötzlich umnachtet

Malik schläft. Dennoch läuft er durch die Nacht. Die Straßenlaternen leuchten schummrig, niemand ist auf der Straße. Plötzlich ruft ein Käuzchen, Malik wacht auf. Der Mond scheint durch die Wolken, Malik ist verwirrt, um ihn herum sind jede Menge Tiere. Am nächsten Morgen wird Malik seinen Freunden erzählen, wen er in dieser Nacht gesehen hat. Hoffentlich bringt er nicht alles durcheinander. Hilf ihm dabei und setze die folgenden nachtaktiven Tiere an die richtige Stelle.

Igel Nachtfalter Maus Fledermaus Eule Katze Fuchs Igel

(Tipp: Ein Tier kommt doppelt vor.)

Eine _____ saust durch die Luft.

Da, sie hat sich einen _____ geschnappt!

Im Baum sieht Malik eine _____ sitzen.

Sie hält nach einer _____ Ausschau.

Ein Auto biegt um die Ecke. Da sieht Malik einen kleinen _____.
Oh nein, jetzt aber schnell.

Geschafft, der _____ ist in Sicherheit,
eilig huscht er unter dem Gartenzaun hindurch.

Huch, ist da wirklich ein _____ mit buschigem Schwanz
über die Straße gelaufen?

Verwirrt schaut Malik ihm nach, als eine _____
lautlos über seinen Kopf schwebt.

Malik fröstelt, eilig rennt er nach Hause.

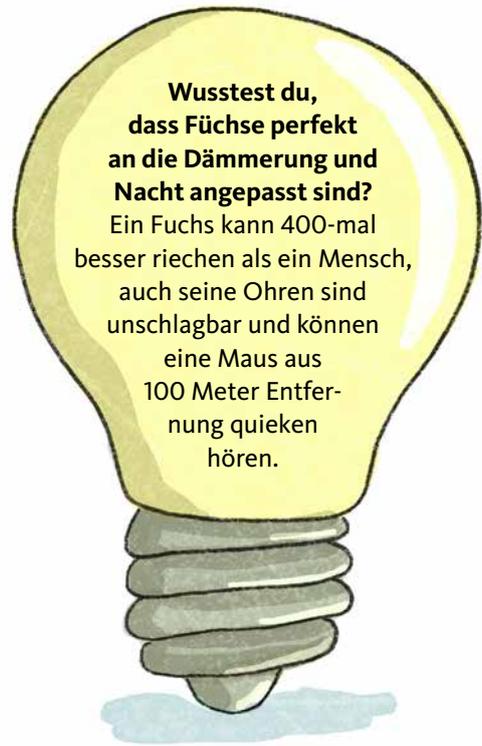


Die Lösung findest du auf Seite 49.

Nachts im dunklen Buchstabenwald

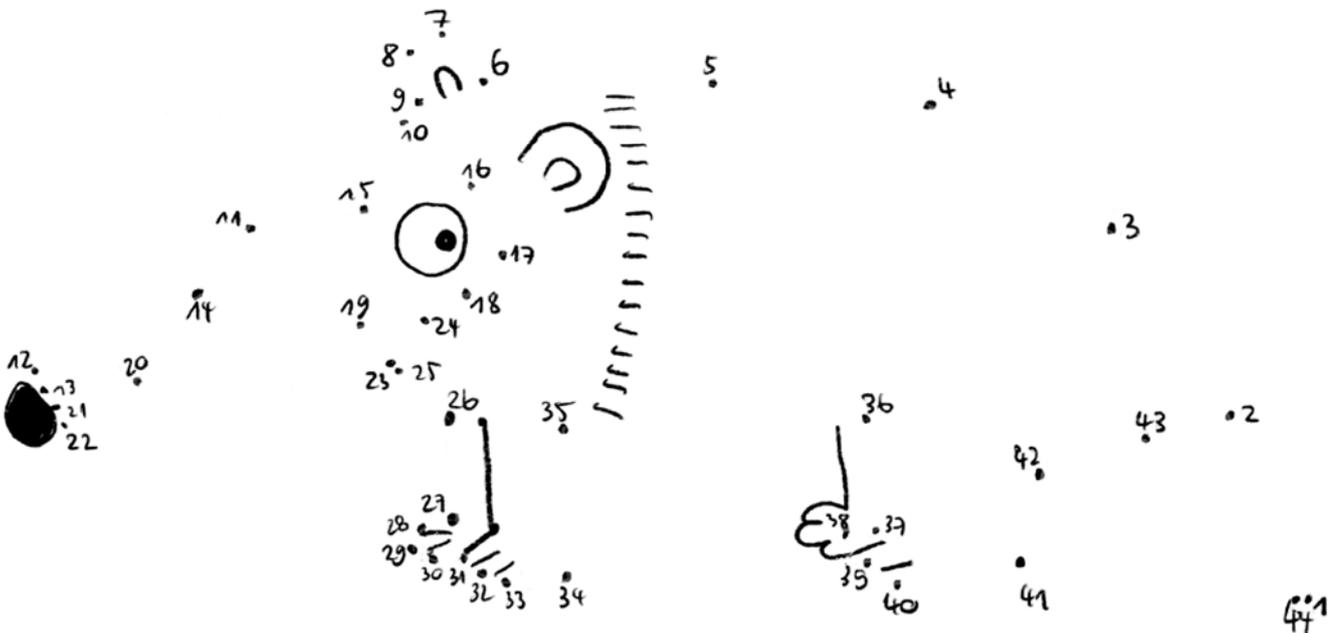
Oh, ist das düster hier! Finde die zehn Wörter, die Licht ins Dunkel bringen. Sie verstecken sich waagrecht und senkrecht.

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



Wie viel Sternlein stehen?

In klaren Nächten leuchten Millionen Sterne am Himmel. Manche von ihnen heller als andere. Besonders Auffällige wurden seit jeher von Menschen zu Bildern geordnet. Wenn du den Zahlen folgst, erhältst auch du ein Sternbild.



Bunte Nachtfalter: Malen und Gestalten

Treffpunkt Lagerfeuer

Sucht Äste und Tannenzapfen, stapelt sie zu einem Lagerfeuer. Stellt eine oder mehrere LED-Lampen in die Mitte. Wenn ihr orangefarbenes Seidenpapier über die Lampen legt, sieht es aus, als ob ihr ein echtes Feuer hättet.

Rund um euren Lagerplatz legt ihr schöne Kissen, auf denen ihr es euch gemütlich machen könnt.

Tipp: Wenn ihr kein Seidenpapier findet, könnt ihr auch Küchenpapier nehmen und es anmalen. Je dünner das Papier ist, desto besser.



**Wusstest du,
dass Fischotter erst
aktiv werden, wenn
es dunkel wird?**

Die Einzelgänger sind eigentlich Marder, haben an den Pfoten aber Schwimmhäute. Fürs Wasser perfekt ausgerüstet sind sie zudem durch ihr dichtes Fell: Auf einem Quadrat-zentimeter befinden sich bis zu 70.000 Haare – auf gleicher Fläche hat der Mensch gerade mal 200 Haare auf dem Kopf.



Tipp: Die Mitmachhefte der letzten Jahre mit weiteren tollen Rezepten, Spiel- und Bastelideen findet ihr auf www.kinderradionacht.de.

Der Mond ist aufgegangen

Hast du dich schon mal gefragt, warum der Mond seine Form ständig ändert? Von einer schlanken Mondsichel über einen halben Mond bis hin zur runden Scheibe am Himmel. Mit einem Daumenkino kannst du den Mondzyklus auf eine besondere Art und Weise entdecken.

Du brauchst dazu:

- Papier oder einen kleinen Block
- Bleistift, schwarzer Stift
- Schere
- Kleber
- Zirkel

So wird's gemacht:

Schritt 1

Zeichne die Mondphasen auf

Nimm ein Blatt Papier, schneide gleichmäßig große Rechtecke (ca. 8 mal 5 cm) aus. Zeichne auf eins der Rechtecke eine der Mondphasen mit einem Bleistift

auf. Ziehe dafür zunächst mit einem Zirkel einen Kreis und zeichne dann den Teil des Mondes, der beleuchtet ist. Wiederhole diesen Schritt auf den anderen Rechtecken für jede Mondphase, die du in deinem Daumenkino haben möchtest. Achte darauf, dass der Mond jeweils an der gleichen Stelle gemalt ist. Du kannst die unten stehenden Mondphasen als Vorlage verwenden.

Schritt 2

Spure die Mondphasen nach

Wenn du mit den Zeichnungen zufrieden bist, male die dunklen Mondphasen mit einem schwarzen Stift aus. Stelle sicher, dass jede Mondphase gut sichtbar ist und dunkel genug, um in deinem Daumenkino zu erkennen zu sein.

Schritt 3

Klebe die Mondphasen aufeinander

Lege die Mondphasen in der richtigen Reihenfolge aufeinander. Beginne mit der neuen Mondphase und arbeite dich dann durch den Mondzyklus. Klebe jedes Bild am linken Rand des vorherigen Bildes fest, so dass die Mondphasen genau übereinander liegen.



Kleiner Bär und Großer Wagen

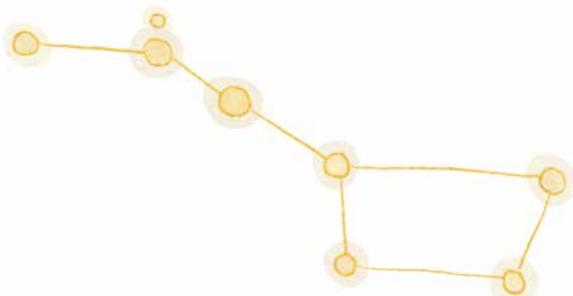
Wenn du die Sternbilder nicht nur am Himmel betrachten willst, kannst du dir ganz leicht dein eigenes Planetarium bauen.

Du brauchst dazu:

- schwarzer Karton
- Schere
- Taschenlampe
- Prickelnadel oder Stricknadel
- schwarzes Klebeband
- Konservendose
- Vorlage eines Sternbilds (z. B. Großer Wagen, Kleiner Bär)

So wird's gemacht:

- die Böden der Konservendose mit einem Dosenöffner entfernen, damit die Dose oben und unten offen ist (vorsichtig, damit du dich nicht an den scharfen Kanten verletzt)
- einen Kreis aus dem schwarzen Karton ausschneiden, der genau den Durchmesser des Lochs in der Konservendose hat
- die Sternbildvorlage auf den schwarzen Karton legen und mit einer Nadel dort Löcher in den Karton stechen, wo die schwarzen Punkte auf der Vorlage sind
- den durchlöcherten Karton mit schwarzem Klebeband auf die offene Seite der Konservendose kleben
- um das Sternbild in der Dose besser sehen zu können, einen Streifen schwarzen Karton in die Innenseite der Dose legen (so wird kein Licht reflektiert)
- das Zimmer so dunkel wie möglich machen und dann mit der Taschenlampe in die Dose leuchten
- richte das Licht auf einen dunklen Hintergrund und das Sternbild erscheint an der Zimmerwand



Socken-Fledermaus

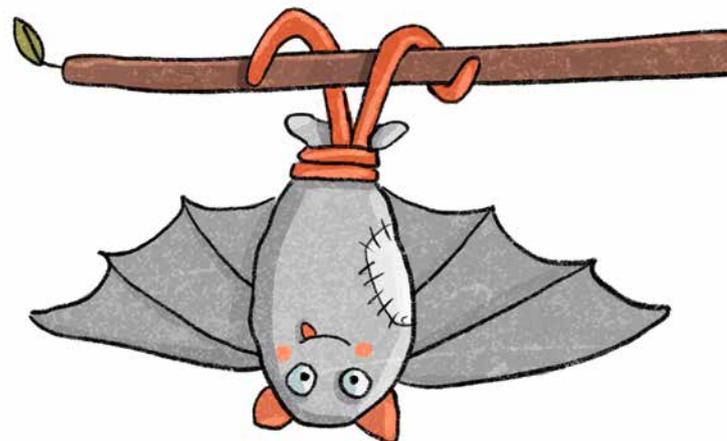
Wer kennt es nicht: Socken, die unerklärlicherweise von Waschmaschinen verschluckt werden! Die andere Socke bleibt allein zurück. Perfekt für unsere Socken-Fledermaus.

Du brauchst dazu:

- einzelne schwarze Socke
- schwarzer Faden
- Zeitungspapier oder Füllwolle
- Pfeifenreiniger
- Pappe (schwarz oder grau und weiß)
- weißer Stift
- flüssiger Kleber

So wird's gemacht:

- schwarze Socke mit Zeitungspapier oder Füllwolle ausstopfen, die Fußspitze seitlich zu zwei Ohren mit dem Faden abbinden
- die Öffnung mit dem Pfeifenreiniger zubinden, dabei die Enden der Reiniger gleich lang lassen, sie bilden die Füße der Fledermaus
- aus schwarzer oder grauer Pappe die Flügel ausschneiden
- anschließend mit weißem Stift die Knochen der Fledermausflügel aufzeichnen
- die Flügel auf den Fledermauskörper kleben
- Augen und Zähne aus weißer Pappe ausschneiden und aufkleben
- jetzt kannst du die Fledermaus an ihren Beinen aufhängen



Gespengergirlande

Diese schaurig-schöne Dekoration passt nicht nur zur Geisterstunde um Mitternacht.

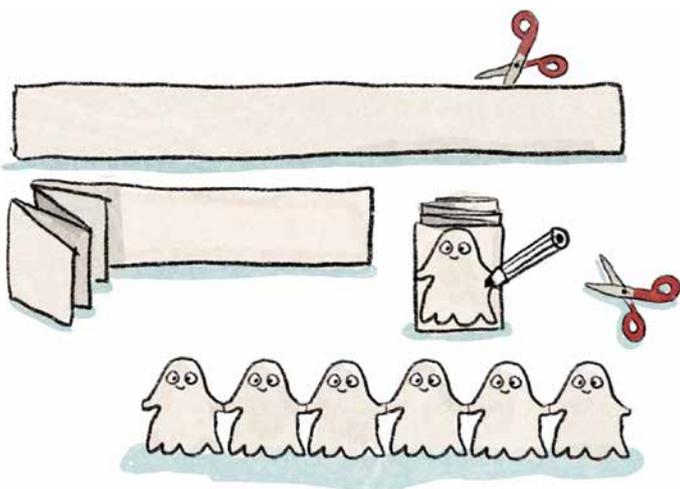
Du brauchst dazu:

- weißes Tonpapier DIN A3
- Schere
- Bleistift und Farbstifte

So wird's gemacht:

- einen ca. 20 cm breiten Streifen vom Tonpapier abschneiden
- ihn zu einer gleichmäßigen Ziehharmonika zusammenfalten
- ein Gespenst über die gesamte Breite des obersten Blattes malen
- das Gespenst so ausschneiden, dass rechts und links eine Knickstelle stehenbleibt, die Arme des Gespensts bleiben als Verbindung
- die Girlande auseinanderfalten und lauter gruselige Gespenstergesichter aufmalen

Tipp: Statt eines Gespensts kannst du auch eine Girlande mit nachtaktiven Tieren wie Eulen oder Fledermäusen basteln.



Grolli-Wolli, das Wollmonster

Der unschlagbare Vorteil eines Monsters unterm Bett ist: Es kommt kein zweites! Also gibt es hier die Anleitung für dein eigenes kuscheliges Wollmonster:

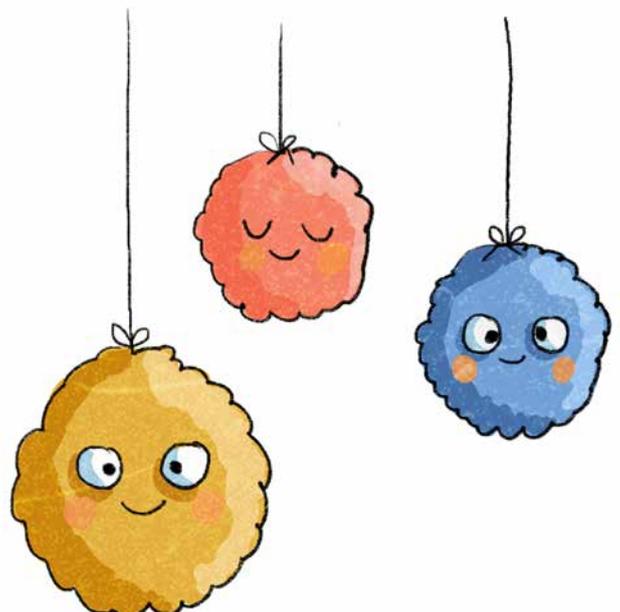
Du brauchst dazu:

- 2 runde Pappscheiben mit Loch in der Mitte
- Schere
- Wolle
- dicke Nadel
- Kleber und (fluoreszierende) Wackelaugen

So wird's gemacht:

- die zwei runden Pappscheiben aufeinanderlegen und den Anfang des Fadens dazwischen festklemmen, die andere Seite in der Nadel einfädeln
- jetzt den Faden immer von der Mitte aus um die Pappscheiben wickeln, bis das Loch in der Mitte fast nicht mehr zu sehen ist
- nun den äußere Rand vorsichtig aufschneiden
- als Nächstes einen Wollfaden zwischen die Scheiben um die aufgeschnittenen Wollfäden wickeln und fest verknoten, sodass die Fäden des Bommels zusammengehalten werden
- die Pappscheiben herausziehen
- deinem Monster die Wackelaugen aufkleben und seine Haarpracht frisieren.

Tipp: Wenn du fluoreszierende Wackelaugen nimmst, dann leuchten sie im Dunkeln.



Nachteulen unter der Bettdecke

Wenn dir die Augen nach dem vielen Lesen unter der Bettdecke zufallen – kein Problem! Nimm einfach unser ARD-Kinderradionacht-Lesezeichen und schon weißt du, wo's weitergeht.

Du brauchst dazu:

- Tonpapier in deiner Lieblingsfarbe
- Schere
- Kleber
- bunte Stifte

So wird's gemacht:

- das Bild von dieser Seite ausschneiden und mit der Rückseite auf ein Tonpapier kleben
- überstehende Ränder abschneiden und das Lesezeichen ausmalen

Gruselwusel, das Monster aus Stein

Wenn du nur wenig Zeit zum Basteln hast, sind die bunten Monster perfekt für dich. Und mit den Monster-Abwehrsprüchen von Seite 21 kann dir sowieso nichts mehr passieren.

Du brauchst dazu:

- Acrylfarben in beliebigen Farben
- 3-4 Pinsel in unterschiedlichen Stärken
- bei Bedarf Wackelaugen
- klaren Nagellack

So wird's gemacht:

- flache Kieselsteine säubern und gut trocknen lassen
- nach dem Trocknen mit Farbe bemalen und Wackelaugen aufkleben
- wenn du keine Wackelaugen hast, kannst du deinem Monster auch Augen und Mund aufmalen

Tipp: Wenn die Stein-Monster ewig halten sollen, lackiere sie am Schluss noch mit klarem Nagellack.



Kratzbilder

Die Nacht kann voller Wunder und erstaunlicher Dinge sein – jetzt hast du die Möglichkeit, deine eigene magische Nachtlandschaft zu erschaffen. Lass deiner Fantasie freien Lauf – vielleicht mit einer Gruppe von Tieren, die unter dem Sternenhimmel wandert oder einer zauberhaften Fee, die im Mondlicht funkelt.

Du brauchst dazu:

- dickes Papier
- Wachsmalkreiden
- schwarze Acrylfarbe
- Schaschlikspieß

So wird's gemacht:

- das Papier mit einer dicken Schicht aus bunten Wachsmalfarben bemalen
- es mit der schwarzen Acrylfarbe bestreichen und das Blatt gut trocknen lassen
- jetzt die schwarze Farbe mit dem Schaschlikspieß wegkratzen

Parole: Aufgewacht, es ist Nacht!

Mit Führerschein fährt sich's besser durch die Nacht der Nächte. Fülle die Vorlage aus, schneide den Nachtführerschein aus und klebe ihn auf eine feste Pappe.

	SCHLAFEN? NÖ! DEIN NACHTFÜHRERSCHEIN
	Name:
	Tarnname für die Nacht:
	Bis wann warst du schon mal wach?
	Welche Kraft für die Nacht wünschst du dir?
	Unterschrift:

Foto o. gemaltes Portrait



Erleuchtet!

Forschen und experimentieren

Nachtwächter-Sanduhr

Stell dir vor, du bist Nachtwächter und musst jede Nacht eine Runde durch dein Viertel drehen, um aufzupassen, dass es in deiner Stadt sicher ist. Doch wie kannst du sicherstellen, dass du nicht zu lange oder zu kurz unterwegs bist? Dafür sorgt die Nachtwächter-Sanduhr.

Du brauchst dazu:

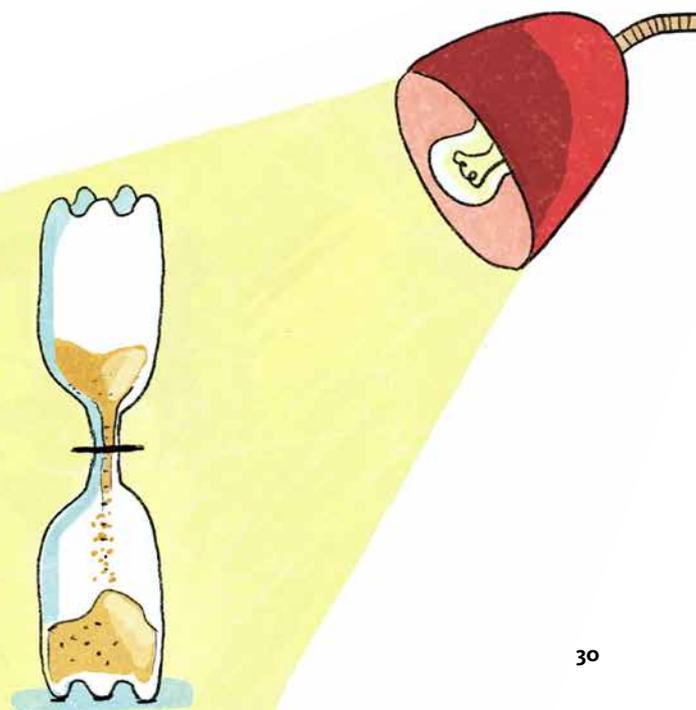
- 2 kleine Plastikflaschen
- Pappe
- Bleistift
- Schere
- Knetkleber
- Klebestreifen
- Messbecher
- feinen Sand
- Mini-Trichter
- Stoppuhr (oder normale Uhr)

So funktioniert's:

- zwei exakt gleich große Plastikflaschen nehmen und sicherstellen, dass sie sauber und trocken sind
- den Deckel von einer der Flaschen entfernen, den Umriss der Flaschenöffnung auf Pappe übertragen und ausschneiden
- den Umriss auf ein Stück Knetkleber legen und mit einem spitzen Bleistift ein kleines Loch in die Mitte der Pappscheibe stechen

- die Pappscheibe auf die Flaschenöffnung kleben und darauf achten, dass das Loch genau in der Mitte ist
- eine bestimmte Menge Sand abmessen (z. B. 50 ml) und mit einem kleinen Trichter in die Flasche füllen
- die andere leere Flasche mit Klebestreifen auf die gefüllte Flasche kleben und sichergehen, dass die Flaschenöffnungen aufeinanderliegen
- dann die Sanduhr aufrecht hinstellen und die Stoppuhr starten
- die Uhr stoppen, sobald der Sand in die untere Flasche gerieselt ist
- braucht der Sand genau zwei Minuten um durchzulaufen, hast du eine erfolgreiche Sanduhr gebaut
- dauert es länger als zwei Minuten, das Loch in der Pappscheibe etwas größer machen

Tip: Nicht nur die Größe des Lochs hat einen Einfluss auf die Dauer der Sanduhr. Füge bei zu kurzer Zeit mehr Sand hinzu und bei zu langer Zeit weniger. Probiere so lange herum, bis du die perfekte Kombination gefunden hast.



Gespentertanz

Bist du bereit, deine eigenen Geister zu erwecken? Mithilfe von normalen Haushaltsgegenständen kannst du sie ganz einfach zum „Tanzen“ bringen.

Du brauchst dazu:

- Seidenpapier
- Schere
- schwarzen Filzstift
- Klebeband
- Plastiklineal, Luftballon oder Kamm
- deine Haare oder einen Pullover

So funktioniert's:

- Geisterumrisse aus Seidenpapier ausschneiden und mit gruseligen Gesichtern bemalen
- für mehrere Gespenster ein paar Blätter Seidenpapier übereinanderlegen und alle zusammen ausschneiden
- die Geister am unteren Ende mit Klebeband an einen Tisch kleben, damit sie nicht wegfliegen können
- das Lineal für eine Minute an deinem Haar oder Pullover reiben und über die Geister halten

Was passiert?

Die Geister folgen deinem Gegenstand und fangen an zu tanzen.

Warum das so ist:

Wenn du z. B. das Lineal an deinem Haar reibst, dann entsteht eine elektrische Ladung auf seiner Oberfläche. Diese elektrische Ladung nennt man statische Elektrizität.

Wenn du das Lineal dann über die Geister hältst, zieht die statische Elektrizität die leichtgewichtigen Seidenpapier-Geister an. Das liegt daran, dass die Gespenster eine andere elektrische Ladung haben als das Lineal und sich entgegengesetzte Ladungen anziehen. Aufgrund dieser Anziehungskraft beginnen die Geister zu schweben und bewegen sich mit dem Luftstrom, der durch das Reiben des Lineals entstanden ist.

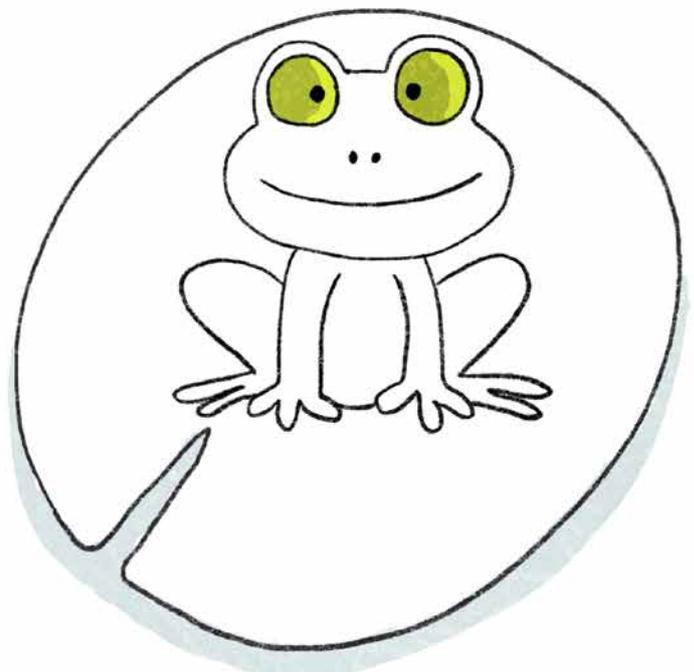
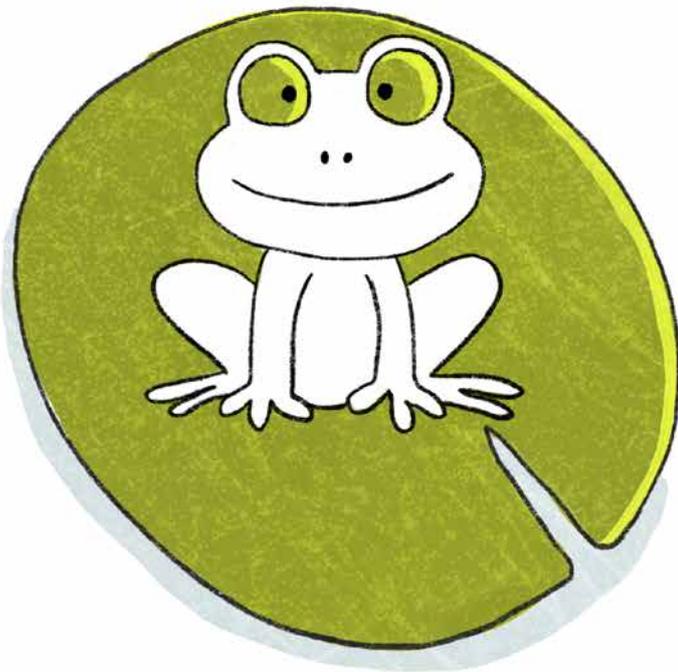
Tip: Für eine noch unheimlichere Atmosphäre, bastle aus Pappe ein paar Grabsteine und ein Spukschloss.



Fröschlein hüpf

Wir Menschen sehen bei Helligkeit gut, in der Dunkelheit der Nacht eher schlecht. Und dann gibt es Gelegenheiten, da sehen wir „falsch“. Das passiert bei optischen Täuschungen. Die entstehen, wenn unser Gehirn durch das Auge etwas wahrnimmt, was nicht mit der Wirklichkeit übereinstimmt. Probiere es aus und beobachte, wie der Frosch von einem Seerosenblatt zum anderen hüpf.

Decke das rechte Seerosenblatt mit einer Hand ab und schau dem Frosch auf dem linken Blatt tief in die Augen. Zähl dabei bis zehn. Dann schau auf das rechte Seerosenblatt. Was siehst du?



Die Lösung findest du auf Seite 49.



Sterne vom Himmel holen

Die Sterne am Himmel zu zählen, ist ein unendliches Unterfangen. Hole die zackigen Gebilde einfach zu dir ins Zimmer.

Du brauchst dazu:

- einen Teller
- fünf Holzzahnstocher
- einen Trinkhalm oder eine kleine Spritze
- etwas Wasser

So funktioniert's:

- die Zahnstocher vorsichtig in der Mitte zu einem V knicken – Achtung: Sie dürfen nicht durchbrechen.
- anschließend die geknickten Zahnstocher auf einem flachen Teller so anordnen, dass sich die Zahnstocher nicht berühren
- etwas Wasser mit einem Strohhalm oder einer kleinen Spritze auf den Teller tropfen

Was passiert:

Die geknickten Zahnstochern bewegen sich ganz langsam aufeinander zu und werden zu einem wunderschönen Stern.

Warum das so ist:

Die geknickten Enden der Zahnstocher saugen das Wasser auf und ziehen sich dadurch zu einem Stern zusammen.

Vom Nachthimmel gefallen

Sternschnuppen gibt es nur im Weltall? Von wegen! Wusstest du, dass man Mikrometeoriten – so lautet der wissenschaftliche Name – auf der Erde aufspüren kann? So geht's!

Du brauchst dazu:

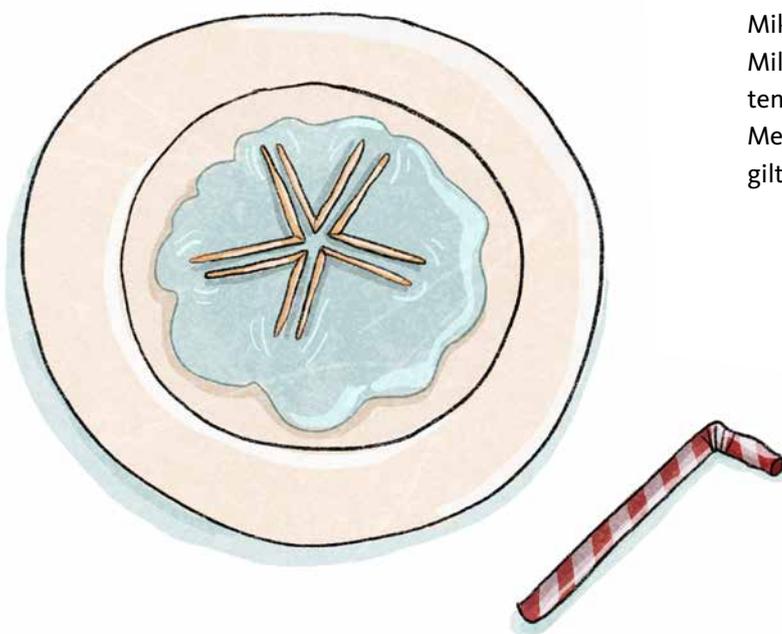
- einen Magneten
- ein flaches Schälchen

So funktioniert's:

- mit einem flachen Gefäß Regenwasser aus einer Dachrinne oder einer Pfütze schöpfen
- warten, bis sich Schmutzpartikel am Boden abgesetzt haben
- vorsichtig das meiste Wasser abgießen, ohne den Staub wegzuschütten
- die Schüssel in die Sonne oder auf die Heizung stellen und abwarten, bis das restliche Wasser verdampft ist
- den Magneten dicht über die getrockneten Staubkörner halten
- die Körner, die vom Magneten angezogen werden, stammen mit großer Wahrscheinlichkeit aus dem Weltall

Warum das so ist:

Wenn Meteoriten in die Erdatmosphäre gelangen, werden sie meist zerstört. Dabei entstehen Staubpartikel, die sich an Wassertropfen heften und als Regen auf die Erde fallen. Der Dreck, der sich in Pfützen oder Dachrinnen sammelt, ist also voller Mikrometeoriten. Sie sind nur weniger als zwei Millimeter groß. In Meteoriten sind Metalle enthalten, die magnetisch sind, zum Beispiel Eisen. Für Meteoriten, die vom Mond oder Mars stammen, gilt das aber nicht.



Aufgewacht und mitgemacht! Spielen und Bewegen

Im Dunkel-Restaurant

Dunkelt das Klassenzimmer ab. Deckt den Tisch und führt eure Gäste herein. Immer zwei Kinder nehmen Platz und versuchen, sich im Dunkeln zurechtzufinden. Aufgabe ist es, nichts zu verschütten und herauszufinden, was ihr da esst. Wer nicht kleckert, nichts verschüttet und alles errät, hat gewonnen.

Tipp: Wenn ihr das Klassenzimmer nicht ganz dunkel bekommt, dann verbindet euch die Augen.

Wo sich Fuchs und Eule gute Nacht sagen

Schärf deine Sinne für die Nacht. Beweg dich lautlos wie eine Eule, hör und riech wie ein Fuchs, sieh wie eine Katze. Wenn du dich absolut sicher in der Dunkelheit bewegen kannst und die eine oder andere knifflige Aufgabe löst, bekommst du den Nachtführerschein Klasse 1 (Seite 29).

1. Räumliches Empfinden entwickeln:

Schreibe mit verbundenen Augen deinen Vor- und Nachnamen an die Tafel oder auf ein Blatt Papier.

2. Den Geruchssinn im Dunkeln schärfen:

Erschnuppere mit verbundenen Augen, was vor dir steht, z. B. Senf, Ketchup, Zwiebeln, Knoblauch, Lavendel, Seife, Pfeffer, Zitrone oder Erdnussbutter.

3. Deine Merkfähigkeit testen:

Zwölf Gegenstände liegen auf dem Tisch. Du bekommst eine Minute Zeit, sie zu betrachten. Dann werden die Gegenstände abgedeckt und du musst sie alle aus dem Gedächtnis aufzählen.

Variante: Was ist anders? Ein Kind aus der Gruppe verlässt kurz den Raum, die anderen verändern etwas, das erraten werden muss. Das kann ein verstellter Gegenstand sein oder zwei Kinder haben ihre Jacken vertauscht.

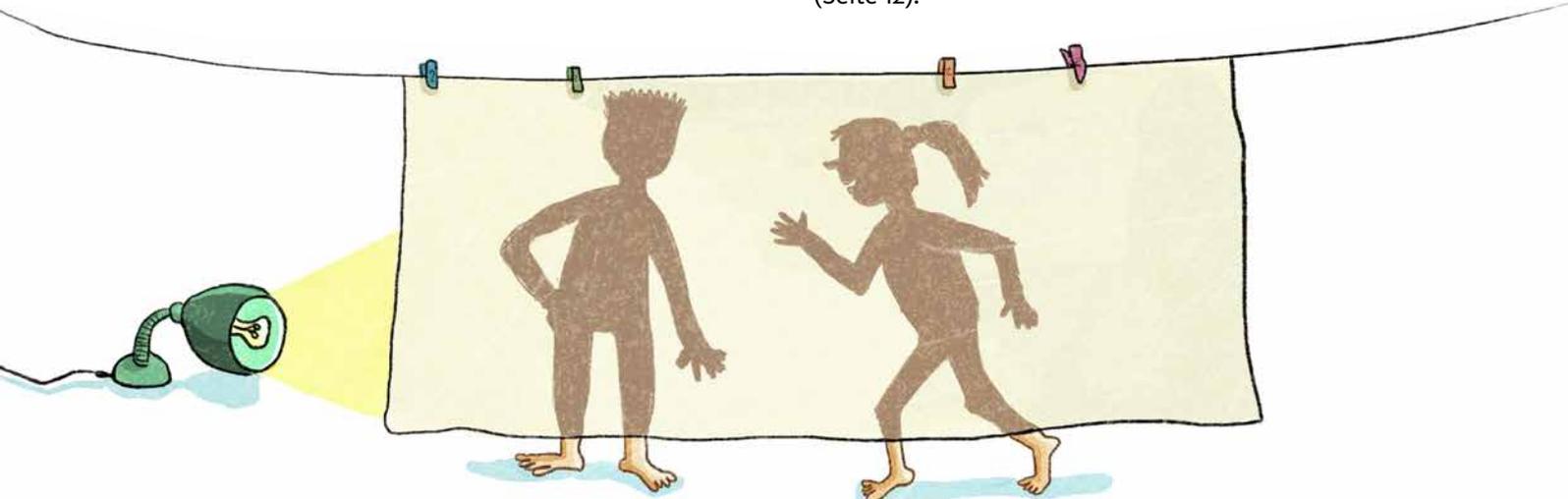
4. Umrise erkennen:

Hängt in einem dunklen Raum ein weißes Bettlaken auf und beleuchtet es von hinten, z. B. mit einer Stehlampe. Dann geht ein Kind unbemerkt dahinter und die anderen müssen an der Frisur oder Figur erkennen, wer es ist. Das Spiel geht auch mit Gegenständen. Das ist besonders lustig, weil Schattenbilder verzerrt aussehen können, je nachdem, wie der Gegenstand vor die Lampe gehalten wird.

5. Bewegung erlauschen:

Ein Kind sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte. Alle anderen sitzen im Kreis drum herum. Immer ein Kind steht auf und schleicht so leise wie möglich zu einem anderen Platz. Wird es ertappt, muss es als nächstes in die Mitte und in den Raum lauschen.

Variante: Mit verbundenen Augen Geräusche erkennen, z. B. trockene Nudeln, Erbsen, Büroklammern, Radiergummis in einem Glas schütteln (Seite 12).



Leuchtturm-Spiel

Leuchttürme sind für Schifffahrtsleute, Piratinnen und Seeräuber sehr wichtig! Sie dienen als Orientierungspunkt im stürmischen Meer und in dunkler Nacht. Mit ihrem Lichtkegel sorgen sie aber auch dafür, dass niemand ungesehen ankern oder an Land gehen kann. Probiert es aus! Versammelt euch in der Dämmerung auf dem Schulhof oder in einem größeren Raum mit einigen Versteckmöglichkeiten. Ein Kind bekommt eine Taschenlampe und ist der Leuchtturm. Während es sich langsam im Kreis dreht, versuchen die anderen, sich an den Leuchtturm heranzuschleichen, ohne vom Lichtstrahl der Taschenlampe getroffen zu werden. Wer schafft es zuerst, den Leuchtturm zu berühren?

Wunsch für den Himmel

Habt ihr schon mal eine Sternschnuppe nachts am Himmel gesehen? Falls ja, habt ihr euch hoffentlich rasch etwas gewünscht. Einfacher geht es mit einer Taschenlampe. Legt euch gemütlich auf den Rücken, schaltet das Licht aus und schreibt mit einer Taschenlampe euren Wunsch in den Himmel. Die Zimmerdecke tut's übrigens auch. Dann die Augen schließen und sich fest die Wunsch-erfüllung vorstellen. Viel Glück!



Tanzt den Werwolf

Habt ihr schon mal von Werwölfen gehört? Das sind Kreaturen, die sich bei Vollmond in wilde Tiere verwandeln und durch die Nacht streifen. Bei ihrer Verwandlung heulen sie oft den Mond an. Um selbst zum Werwolf zu werden, braucht ihr nur ein bisschen Platz zum Tanzen und Musik.

Stellt euch in einer Reihe oder einem Kreis auf. Wenn die Musik beginnt, tanzt ihr los. Bewegt eure Arme und Beine und zeigt eure besten Werwolf-Schritte. Aber passt auf: Wenn die Musik plötzlich stoppt, müsst ihr sofort aufhören zu tanzen und als Werwolf den Mond anheulen. Hebt euren Kopf in die Luft und heult laut und wild wie ein echter Werwolf. Überhört ihr das Signal oder seid ihr zu spät, scheidet ihr leider aus. Das Spiel geht weiter, bis nur noch ein Werwolf übrigbleibt und zum Gewinner gekrönt wird.



Medientipps



Zum Hören

In der ARD Audiothek gibt es in der Rubrik „Kinder“ ein großes Angebot aller ARD-Kinderfunkredaktionen. Hier eine kleine Auswahl zum Thema Nacht:

Wer ist denn da noch wach? Tiere in der Nacht Wunderwigwam – der Spaß- und Wissenspodcast für Grundschul Kinder

Fledermäuse gleiten durch verlassene Gemäuer, Igel trappeln über Wiesen und mancher Vogel fliegt durch die Dunkelheit. Viele Tiere sind in der Nacht unterwegs. Warum sie munter werden, wenn wir schlafen gehen, wie sie sich im Dunkeln zurechtfinden und was sie nachts alles machen, verrät Martina Weiser vom Zoo Frankfurt einem neugierigen kleinen Spatzen. Fox Schlaufuchs und Polly Plapperschlange reisen um die Welt und finden Antworten auf spannende Fragen.

hr2-Podcast, ARD Audiothek (Kinderbereich/Wissenspodcasts) oder mit Zusatzinfos auf www.wunderwigwam.de, 21 Min., ab 8

Schlafen Bäume und Pflanzen? Lachlabor – Lustiges Wissen für Kinder zum Miträtseln

Machen Pflanzen ein Nickerchen wie Menschen und Tiere? Geht das, so ganz ohne Hinlegen und Augen-Zumachen? Tina und Mischa machen viele Experimente und versuchen, ihre Grünpflanzen in den Schlaf zu singen. Vielleicht schnarchen die Pflanzen dann ja sogar.

BR-Podcast, ARD Audiothek (Kinderbereich/Wissenspodcasts), 24 Min., ab 6

CheckPod Nacht – der Podcast mit Checker Tobi Von monatelanger Dunkelheit und riesigen Pupillen

Hier wird gecheckt, warum man sich im Dunkeln fürchtet, wer nachts am besten sehen kann und wie es wäre, wenn immer Nacht wäre?

BR-Podcast, ARD Audiothek (Kinderbereich/Wissenspodcast), 25 Min., ab 6

Sabine Städing: Achtung, Übernachtung! Das Geheimnis um das blaue Gespenst. Teil 1

Alexander Huhn, genannt Hühnchen, und sein Freund Matz sind schwer enttäuscht. Ihre Eltern sind auf eine Kostümparty eingeladen, während ihnen schon wieder ein öder Abend mit Babysitter bevorsteht. Als ihre Eltern dann einwilligen und Matz bei Hühnchen übernachteten darf, beschließen die beiden Jungs kurzerhand auf der Party vorbeizuschauen. Verkleidet, versteht sich. Als doppelstöckiges Gespenst mischen sie sich unter die Gäste und werden prompt Zeuge eines wirklich dreisten Diebstahls.

Lübbe Audio, ab 8

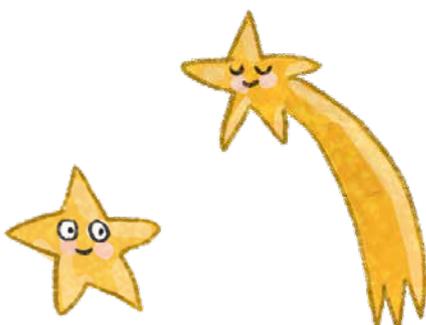
Zum Stöbern (Sachbücher)

Sophie Collins: Schattenfiguren – 100 Tiermotive mit der Hand gezaubert

Schattenfiguren versetzen Groß und Klein in Erstaunen. Alles, was man dazu braucht, ist eine Lichtquelle, eine weiße Wand, die eigenen Hände und etwas Fingerfertigkeit – schon steht einem effektvollen Schattentheater nichts mehr im Wege. Von der zischenden Schlange bis zum zauberhaften Einhorn finden sich in diesem Buch 100 Tiermotive, die mit den Händen dargestellt werden können.

Bassermann Verlag

ARD  Audiothek



Claude Delafosse: Licht an! Die Reihe mit der magischen Taschenlampe

Bei dieser Sachbilderbuchreihe können kleine Forscher mit der beiliegenden Taschenlampe das entdecken, was normalerweise im Dunkeln verborgen liegt.

Fischer Sauerländer

Nicola Edwards: Die Nacht ist voller Wunder: Das Buch über die Magie und die Geheimnisse der Dunkelheit

Warum haben wir Angst im Dunklen? Wieso finden wir den Mond so faszinierend? Was sind Sternschnuppen, Polarlichter und Lichtverschmutzung? Ein Blick zu Tier und Mensch an verschiedene Orte der Erde veranschaulicht die faszinierende Welt der Nacht. Nicht nur für Nachtschwärmer spannend!

360 Grad-Verlag, ab 8

Beatrix Mannel / Karolina Benz (Illus.): Wer schläft, wer wacht in der Nacht? Warum Giraffen eingeklappt schlafen und Kraken nicht schnarchen

Träumen Tiere? Welcher Vogel kann beim Fliegen schlafen? Und warum sind manche Tiere in der Nacht munter und andere nicht? Eindrucksvoll illustrierte kuriose und wissenswerte Fakten rund ums Schlafen und Träumen in der Tierwelt.

Rowohlt Taschenbuch, ab 8

Britta Teckentrup: Mond. Eine Reise durch die Nacht

Eine Liebeserklärung an den Mond mit wunderschönen Illustrationen. Durch Stanzungen im Papier erlebt man alle Phasen eines Mondzyklus.

Ars edition

Vicky Woodgate: Alles übers Schlafen: Warum wir träumen, wie Tiere schlafen und wie wir richtig müde werden

Was passiert im Körper, während wir schlummern? Warum plagen uns manchmal Alpträume? Und schlafen auch Pflanzen oder träumen Tiere? Eine kleine Katze verrät anhand von witzigen Infografiken Erstaunliches rund um den Schlaf, hat Tipps für schnelles Einschlafen und ein Quiz gibt es auch.

Dorling Kindersley, ab 8

Zum Lesen

Ruth Johanna Benrath / Lucie Göpfert (Illus.): Hase und Mond

Dem kleinen Hasen steht eine große Prüfung bevor. Wie gut, dass ihm der Mond auf dem Weg in seinen wohlverdienten Feierabend über den Weg läuft. Denn der ist nicht nur freundlich, sondern kann auch gut zuhören. Das hilft ja schon in den meisten Fällen. Und wenn die Handlung mal nicht ganz logisch ist oder nicht recht vorankommt, mag, weiß Odilia, die diese Geschichte erzählt bekommt, immer einen guten Rat.

Windy-Verlag, ab 8

Thomas Montasser: Die magische Lesenacht

Amelie ist aufgeregt: In ihrer Schule findet eine Lesenacht statt! Alles ist wunderschön dekoriert, aber viel wichtiger ist natürlich, wer neben wem liegt, warum der Kuschelbär ihrer Klassenlehrerin Mozart heißt und ob Cerberus, der Hund vom Hausmeister, auch mit von der Partie ist. Dass diese Nacht zu einer besonderen wird, merken die Kinder spätestens, als sie sich abwechselnd aus dem Buch „Die magische Lesenacht“ vorlesen. Die Geschichte spielt auf Tollington Castle, einer Schule, in der nachts Zauberschüler unterrichtet werden. Und spätestens als vom Schuldachboden seltsame Geräusche dringen, wird auch für Amelies Klasse die Nacht so richtig magisch. Welche spannenden Dinge dort oben wohl vor sich gehen?

cbj, ab 8



**Charlotte Habersack, Frédéric Bertrand (Illus.):
BITTE NICHT ÖFFNEN – DURSTIG! (Band 3)**

Schon wieder liegt ein Paket vor Nemos Haus – und wieder steht die gleiche Adresse drauf: An Niemand! / Wo der Pfeffer wächst / Am Arsch der Welt.

Zwei Mal schon hat Nemo solche Pakete erhalten – und sie beide Male aufgemacht. Das hat zu tagelangen Abenteuern geführt, bei dem es einmal pausenlos schneite, das andere Mal regnete. Daher ist Nemo diesmal schlauer und bringt das Paket ungeöffnet zurück zur Post. Dumm nur, dass der Postbote es dort voller Neugier aufmacht – und es schlagartig stockdunkel wird in der kleinen Stadt Boring. Keine Frage: Nemo und seine Freunde Fred und Oda müssen herausfinden, was in dem Paket war. Das ist im Dunkeln aber gar nicht so leicht ...

Carlsen Verlag, ab 8

**David Walliams: Gangsta-Oma –
Bens Abenteuer, Band 1
Gangsta Oma schlägt wieder zu –
Bens Abenteuer, Band 2**

Ben muss jeden Freitag bei seiner Oma verbringen, wenn seine tanzverrückten Eltern das Tanzbein schwingen. Bens Oma ist zwar nett, aber soooo langweilig! Immer will sie bloß Scrabble spielen und isst den ganzen Tag nichts anderes als Kohlsuppe – igitt! Doch eines Tages findet Ben heraus, dass seine Oma ein Geheimnis hat: Sie war früher eine berühmte Juwelendiebin! Und jetzt plant sie ihr größtes Ding: Sie will die Kronjuwelen der englischen Königin stehlen! Ben ist Feuer und Flamme. Was für ein Abenteuer! Von nun an können die Freitage gar nicht schnell genug kommen.

In Band 2 muss Ben ganz alleine einem Geheimnis auf die Spur kommen. Dabei gerät er nicht nur ins Visier seines alten Erzfeindes Mr. Parker, sondern erlebt mit seinem Freund, dem Kioskbesitzer Raj, ein geradezu irrwitziges Abenteuer in der Londoner Nacht.

Rowohlt Taschenbuch, ab 10

Zum Spielen

Hexentanz – das verhexte Verwirrspiel

Nachts sind alle Katzen grau und alle Hexen schwarz. Sie tanzen ums Feuer und es geht vor und zurück. Doch bis zum Morgengrauen müssen sie zurück nach Hause gebracht werden. Aber wie soll man unter all den schwarzen Umhängen die rote Feuerhexe von der grünen Kräuterhexe unterscheiden? Ein lustiges Brettspiel, bei dem ein gutes Gedächtnis hilft.

Ravensburger, ab 8

Waldschattenspiel

Hier kommt man nur gemeinsam ans Ziel – und man muss unbedingt im Dunklen spielen. Denn ein Teelicht, das über das Spielfeld geschoben wird, wirft Licht und Schatten und hilft dabei, die Zwerge sicher durch den Wald nach Hause zu bringen. Am besten spielt man zusammen mit Erwachsenen.

Walter Kraul

Die Werwölfe von Dusterwald

Die Nacht beginnt, das Dorf schläft, die Werwölfe erwachen. Ein Rollenspiel für große Gruppen, die ein bisschen Grusel aushalten. Mittlerweile gibt es viele Varianten davon in unterschiedlichen Verlagen.

z. B. Asmodee, ab 10



Kostenlos
und ohne
Anmeldung

Ein Adventure-Hörspiel von Lisa Krumme

DIE VILLA IM WALD

Dein Spiel. Deine Entscheidung!



Illustrationen: _phasmophobia.arts

NDR Info

BR BAYERN 2

rbb KULTUR

WDR 5

hr2
kultur

Im neuen Adventure-Hörspiel der ARD erwarten dich spannende Entscheidungen, eine mitreißende Story und knifflige Rätsel.

Du hast die Wahl, wie es weitergeht, und begleitest Maya und ihre Freunde auf einem Abenteuer mit gruseligen Begegnungen!

Für alle ab 9 Jahren - ab dem 01.10.2023

Traust du dich?
Dann scan mich:



www.adventure-hoerspiele.ard.de

radiomikro das Magazin für Kinder

Montag bis Samstag um 18.30 Uhr und
an Sonn- und Feiertagen um 7.05 Uhr auf Bayern 2

radiomikro-Reporterinnen und Reporter

entdecken für euch die Welt: Sie finden heraus, ob Tausendfüßler besonders oft stolpern, erklären das Zuckerfest oder wie man ein Baumhaus baut.

Und immer wieder seid ihr dran – stellt dienstags eure Fragen und diskutiert in der **Anrufsendung** mit, wenn dort Glücksforscher, Ballonfahrer oder Experten für Künstliche Intelligenz zu Gast sind. Oder ihr spielt donnerstags bei den **Rätselsendungen** mit. Die kostenlose Telefonnummer ins Bayern 2-Studio ist: **0800 246 246 7.**

Samstags und an Feiertagen gibt es **Krimis, Hörspiele** und **lange Geschichten**. Und am Sonntag erforscht das **Lachlabor** besonders knifflige Fragen. Etwa, ob man Puppe bei Kälte als Wolke sehen kann? Außerdem sonntags dabei: Das **Sonntagshuhn** und sein Kükenbruder Max, die die Welt auf ihre ganz eigene Weise erkunden.

Das **Betthupferl** sagt euch von Montag bis Samstag um 18.53 Uhr Gute Nacht!

Ihr braucht mehr für eure Ohren? Hört einfach unsere Podcasts: **Lachlabor, Geschichten für Kinder, Betthupferl, CheckPod – der Podcast mit Checker Tobi, Anna und die wilden Tiere** oder **Do Re Mikro**.





hr2
kultur

Literarisches und musikalisches für Kinder

Die Lauschinsel

Hörspiele, Lesungen und mehr aus der Welt der Bücher sowie Geschichten rund um die klassische Musik – sonn- und feiertags von 8.04 bis 9 Uhr. Außerdem: Der Wunderwigwam – ein Spaß- und Wissenspodcast für Grundschulkinder mit Fox Schlaufuchs und Polly Plapperschlange. Auf hr2.kultur.de und wunderwigwam.de sowie in der ARD Audiothek.

hr2-kultur. Schön zu hören!

MDR TWEENS

WIR FUNKEN  DAZWISCHEN

MDR TWEENS ist das Radio für euch Kids!

Hört uns über DAB+ oder klickt euch zum Livestream auf mdrtweens.de.

Bei uns hört ihr eure Lieblingslieder, coole Wissensshows und Musiksendungen mit euren Stars. Live sind wir für euch von Montag bis Freitag von 16 bis 18 Uhr am Start.

Samstags zwischen 10 und 11 Uhr hört ihr Abenteuer aus "Figarinos Fahrradladen". Weitere spannende Geschichten gibt's auch sonntags für euch zwischen 10 und 11 Uhr.



www.mdrtweens.de



POST
MDR TWEENS
Gerberstraße 2
06108 Halle (Saale)

TELEFON
0800 6886642

EMAIL
tweens@mdr.de



TWEENS

Mikado

Radio für Kinder



**Alle Sendungen
gibt's auch als Podcast!**

Unter [ndr.de/mikadopodcast](https://www.ndr.de/mikadopodcast)
und in der ARD Audiothek

**Jetzt Reinhören und
abonnieren!**

Mikado am Morgen

Immer sonntags von 8:05 – 9:00 Uhr
auf NDR Info

Wir entdecken mit euch die unterschiedlichsten Themen von spannenden Hobbys über Wissenschaft bis hin zu Traumberufen! Dazu gibt es jeden Monat unser Quiz zum Mitmachen „Rätselhaft! Die Sendung mit dem Hund“

Mikado Klassik

Immer sonntags von 7:05 – 8:00 Uhr
auf NDR Kultur

Hörspiele, Lesungen und Lesetipps vom
Bücherwurm

Was diese Woche wichtig war: Nachrichten für Kinder

Immer samstags um 11:38 Uhr, 14:38 Uhr
und 17:38 Uhr auf NDR Info

Ohrenbär

Täglich um 18:50 Uhr und 19:50 Uhr
auf NDR Info Spezial (DAB+)

Hörgeschichten für Kinder

Hörspiel-Tipps:

Die Villa im Wald

Infos dazu findet ihr hier: [ndr.de/mikado](https://www.ndr.de/mikado)

Bei einer Geburtstagsparty wird es gruselig: Die Eltern von Maya verschwinden plötzlich. Die Suche führt die Kinder zu einer unheimlichen Villa. Wie die Geschichte ausgeht? Das entscheidet ihr! Bei diesem interaktiven Hörspiel könnt ihr bestimmen, wie es weitergeht.

Die Sache mit dem Zauberkasten

Am 29.10.23 um 8:04 Uhr auf NDR Info

Das Radio feiert Geburtstag: Vor genau 100 Jahren wurde es erfunden. Wir gratulieren mit einem Krimi-Hörspiel.

Zebra Vier

Jeden Sonntag auf Bremen Vier



Der Sonntagmorgen bei Bremen Vier gehört von 8:00h-11:00h ganz dir und dir und dir auch!
Also: euch!

Denn da gibt's Zebra 4 - das ist das Kinderradio von Radio Bremen. Wir reden mit euch und es gibt Spiele, Buchtipps, lustige Erklärungen für das, von dem ihr vielleicht noch nicht wusstet, dass ihr's wissen wollt! Sind Schafe doof? Wieso haben Giraffen soooo lange Hälse? Was ist der Nacktmull für ein Tier? Darüber sprechen wir!

Und natürlich haben wir unsere Kinderreporterinnen und -reporter! Die sind unter der Anleitung von Radio-Bremen Moderator Andree Pfitzner für euch mit dem Mikrofon in der Hand unterwegs und fragen viele Löcher in viele Bäuche, gucken hinter und auch mal in die Kulissen ganz unterschiedlicher Orte. Also, die sind total neugierig und trauen sich eigentlich überall hin – auch wenn's hoch, nass oder kalt ist – und sogar wenn's mal ganz doll stinkt ... Und sie trauen sich alles zu fragen und sie reden drüber – im Radio!

Und wir forschen an jedem Sonntag! „Zebra 4 forscht“ – das ist eine Stunde lang – mit schlaunen Gästen, die alles Mögliche erklären können ... Darum wisst ihr natürlich, wie das auf der „Polarstern“ am Nordpol und auch am Südpol war, wie die Wikinger gelebt haben, wieso die Null so wichtig ist, warum der Mars rot und das Wetter im Winter kalt ist und wie so ein Virus eigentlich um die Welt wandert, wie das funktioniert, dass Vulkane ausbrechen – und noch viel viel viel mehr! Also kurz gesagt: Wir finden Expertinnen und Experten, die erklären können, wie die Welt tickt und funktioniert. Wir sprechen darüber - verständlich und ganz selbstverständlich auch über die heißen Themen innerhalb und außerhalb des Bremen-Vier-Landes.

Das alles und noch viel mehr ist Zebra Vier. Und wir freuen uns wie verrückt, wenn ihr uns mal das eine oder andere Ohr schenkt!

Hört doch mal rein! Uns könnt ihr nicht nur in Bremen und Bremerhaven hören. Nee! Das ist weltweit möglich – über unseren Livestream auf:

www.bremenvier.de

OHRENBÄR

HÖRGESCHICHTEN FÜR KINDER



OHRENBÄR SENDUNG

Die Hörgeschichten für Kinder sind mal alltäglich, mal fantastisch, nachdenklich oder lustig. Alle Geschichten werden original für Kinder zwischen 4 und 8 Jahren geschrieben und von bekannten Schauspielerinnen und Schauspielern gelesen.

IM RADIO

- sonntags und an Feiertagen die komplette Hörgeschichte von 7:00 bis 8:00 Uhr auf rbbKultur
- tägliche Folge von 18:50 bis 19:00 Uhr und 19:50 bis 20:00 Uhr auf NDR Info Spezial

KINDERHÖRSPIEL

24.12.2023, 14:03 Uhr auf rbbKultur „Hans im Glück 2.0“ von Frauke Angel
Ausgewählte Hörgeschichten zu kaufen bei Audible, kixi, hearooz u. a.
Auf CD bei Jumbo: „Zwillinge im Doppelpass“ und „OHRENBÄR - Meine schönsten Schulgeschichten“

ALS PODCAST

Kostenlos auf www.ohrenbaer.de, in der ARD Audiothek, bei iTunes und spotify



OHRENBÄR postet regelmäßig bei @rbbKultur: aktuelle Folgen, Podcast- und Veranstaltungstipps für Kinder

KONTAKT

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

Eine Gemeinschaftssendung von rbb und NDR

SR1 DOMINO

Sendezeit

Jeden Sonntag zwischen 6.00 und 10.00 Uhr auf SR 1

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

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

Jeden Sonntagmorgen stellen wir bei SR 1 DOMINO spannende Dinge zum Zeitvertreib vor. Das kann ein spannendes Kinderbuch sein, ein witziges Gesellschaftsspiel für die ganze Familie oder auch ein neues Theaterstück speziell für junge Leute. Zu gewinnen gibt es das Buch, das Spiel oder Theatertickets dann im DOMINO Quiz.

Zwischendurch hat »Professorin DOMINO« Antworten auf die Fragen der jungen Hörerinnen und Hörer. Warum stehen Flamingos oft nur auf einem Bein? Warum haben so viele Comicfiguren nur vier Finger an einer Hand? Und wieso drücken wir auf die Tube, wenn wir es eilig haben? Professorin DOMINO sammelt und beantwortet Fragen, die Kinder faszinieren, aber auf die auch Erwachsene nicht immer eine Antwort wissen. Das macht SR 1 DOMINO zu seiner Sendung für Kinder – aber nicht nur!

Internet

www.sr1.de

Kontakt

Telefon: 0681 6022321

Email: domino@sr1.de

Frequenzen

Göttelborn	88,0
Blietal	92,3
Moseltal	91,9
Merzig	89,3
Mettlach	98,6
Saarbrücken	98,2
DAB-Block 9A.	

»SWR2 SPIELRAUM ... ist dein Radio!

SWR2 SPIELRAUM – Das Hörspiel

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

Sendezeiten

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

SWR2 SPIELRAUM online

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

Dort könnt ihr Hörspiele anhören und herunterladen.

SWR2 SPIELRAUM vor Ort

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



SWR2 SPIELRAUM Schule im Studio

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

SWR2 SPIELRAUM Hörspielbaukasten

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



**Die
Maus
zum Hören**

**auf die-maus.de, in der MausApp
als Podcast in der ARD Audiothek und auf DAB+**

Lösungen

Seite 19

Finde die Fehler



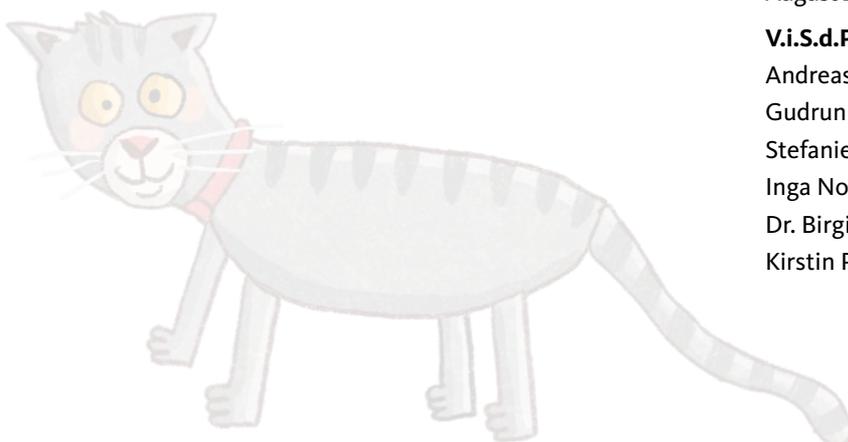
Seite 22

Plötzlich umnachtet

Die Tiere tauchen in folgender Reihenfolge auf: Fledermaus, Nachtfalter, Katze, Maus, Igel, Igel, Fuchs, Eule.

Katzenpuzzle

Na, hast du alle Einzelteile im Heft gefunden?
Hier kannst du sie einkleben.

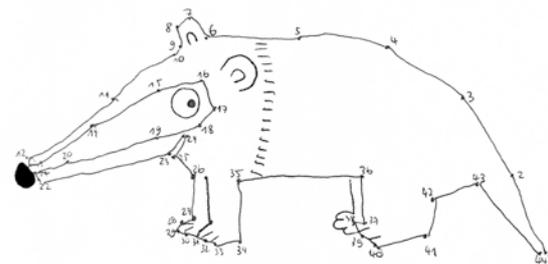


Seite 23

Nachts im dunklen Buchstabenwald

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

Wie viel Sternlein stehen?



Seite 32

Fröschlein hüpf

Auf dem linken Seerosenblatt erscheint in leichtem Grün der Frosch.

Impressum

Hrsg.

ARD-Hörfunk,
August 2023

V.i.S.d.P.

Andreas Blendin (WDR)
Gudrun Hartmann (hr)
Stefanie Hatz (hr)
Inga Nobel (BR)
Dr. Birgit Patzelt (rbb)
Kirstin Petri (SWR)

Mitarbeit

Katharina Luzia Becker
Louisa Bruch

Gestaltung

MichaelisDESIGN

Illustration

Stefanie Jeschke

Foto auf Seite 4

WDR/Annika Fusswinkel