

Sylvia Schopf

Audio-Angebot April 2020

Wer reitet so spät durch Nacht und Wind - Grusel-Geister-Gänsehaut-Geschichten
interaktives Hör.Spiel.Programm

Für Klasse 3 bis 7

Was Fantasy-Geschichten so reizvoll macht, findet man auch in vielen Balladen. Sie erzählen von geisterhaften & magischen Welten, bereiten Kids das beliebte Schaudern und bieten anregende Anlässe für Gespräch und eigenes Fabulieren.

Das Programm besteht aus fünf mp3-Dateien: Balladen werden gelesen und sind z.T. auch akustisch untermalt; außerdem gibt es Mitmach-Angebote.

1. Einführung/Einleitung:

- Zu mir: Geschichten spielen - erfinden – erzählen
- Ratespiel zu Begriff wie „Der Freund muss mir erleichen...“
- Gruseln – Geister – Gänsehaut. Was ist unheimlich?

2. Unheimliche Orte

- „Der Knabe im Moor“ (Annette von Droste-Hülshoff)
- „Der Totentanz“ (J.W. von Goethe) + Klangvolles zum Mitmachen

3. Unheimliche Gestalten

- „Der Feuerreiter“ (Eduard Mörike) + Anregungen zum Geschichten-(Er-)Finden
- „Der Erlkönig“ (Goethe) + wie ich mich davon inspirieren ließ: die Parodie „Würmeling, das Wurmelkind“

Zum Buch: *“Wer reitet so spät durch Nacht und Wind ” Sylvia Schopf, Ill.: Yvonne Hoppe-Engbrink, KerLE VerlagMünchen; auch als Hör-CD bei Igel Records*