

Hörclubs

mit Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf

Gefördert vom Bayerischen Staatsministerium für Unterricht und Kultus



Inhalt

Vorwort	5
1. Zuhörförderung in Hörclubs und als Unterrichtsprinzip	7
2. Zuhörförderung mit Kindern mit sonderpädagogischem Förderbedarf	13
3. Erfolgreich eingesetzte Hörspiele	19
4. Beliebte Zuhörspiele	59
5. Eigene Hörstücke aufnehmen und gestalten	69
6. Schulradio	79
Literaturtipps	91
Das Team	93

Die Autoren:

Dieser Leitfaden fasst die Erfahrungen von 20 Förderschullehrern und -lehrerinnen zusammen, die über mehrere Jahre hinweg Methoden der Zuhörförderung an ihren Schulen erproben:

Maria Brücken
Britta Friedl
Elly Geiser-Bohl
Ulrike Girardet
Angi Hatzinger
Sandra Hintner
Karin Leopold
Anke Rabhansl
Bettina Röthlein
Kathrin Schmidt
Marianne Schwarzbach
Barbara Stark
Andreas Vonier
Marion von Vlahovits
Andrea Waidelich
Verena Weber
Elfriede Weigelt
Albrecht Widmann
Stefanie Wiesner-Lebender

Fachliche Beratung: Dieter Boldt, Staatsinstitut für Schulqualität und
Bildungsforschung, München
Projektleitung: Judith Schönicke, Stiftung Zuhören
Mitarbeit: Geli Schmaus, Stiftung Zuhören
Redaktion: Geli Schmaus, Judith Schönicke

Die Empfehlungen zu den Hörspielen und die Sammlung beliebter Spiele fassen Berichte und Notizen mehrerer Lehrkräfte zusammen und sind daher nicht namentlich gekennzeichnet.

Bei allen übrigen Ausführungen ist der Verfassername zu Beginn angegeben.

Weitere Informationen zu den Autoren siehe Seite 95

Herausgegeben von der Stiftung Zuhören
2. korrigierte und ergänzte Auflage
Gestaltung: Martin Hasieber Kommunikationsdesign, www.mhkd.de
Fotos: Stiftung Zuhören
© Stiftung Zuhören 2011

Vorwort

Die von der Stiftung Zuhören initiierten Hörclubs sind ein Erfolgsmodell: An mittlerweile über 2000 Schulen, Kindergärten und anderen Bildungseinrichtungen treffen sich jede Woche Kinder, um frei von Leistungsdruck spielerisch das genaue Hinhören und Zuhören zu üben. Damit wird eine Schlüsselkompetenz gestärkt, die unerlässlich ist für Lernerfolge in der Schule, gelingendes soziales Miteinander und für das Entdecken der vielen Klänge, die unsere Welt bereichern.

Auch viele Förderschullehrer haben deshalb die Hörclubs als Modell der Zuhörförderung entdeckt: Die Schüler spielen Zuhörspiele, erzeugen Geräusche und nehmen sie auf, und sie hören gemeinsam die Hörspiele aus den von der Stiftung Zuhören angebotenen HörSpielSets. Dabei stehen die betreuenden Pädagogen jedoch vor einer Herausforderung: Für Kinder und Jugendliche mit sonderpädagogischem Förderbedarf muss die Auswahl der Hörspiele an ihre besonderen Bedürfnisse angepasst werden. Manche Hörspiele sind wegen ihrer akustischen Gestaltung für Schüler mit eingeschränkter Hörfähigkeit nur schwer verständlich. Andere wiederum können von schwerhörigen Kindern sehr gut erfasst werden, überfordern aber Schüler mit Förderbedarf im Bereich Sprache oder sollten erst in höheren Klassenstufen eingesetzt werden.

Die Stiftung Zuhören hat deshalb, unterstützt vom Bayerischen Kultusministerium, eine Arbeitsgruppe von Förderschullehrern gebildet und mit ihnen gemeinsam den vorliegenden Leitfaden erarbeitet. Er richtet sich sowohl an Lehrkräfte an Förderschulen, die einen Hörclub einrichten wollen, als auch an Kollegen allgemeiner Schulen, wo im Zuge der Inklusion zunehmend Schüler mit unterschiedlichen Begabungen und Lernvoraussetzungen gemeinsam unterrichtet werden.

Der Leitfaden geht auf folgende Förderschwerpunkte ein:

- Förderschwerpunkt emotional-soziale Entwicklung
- Förderschwerpunkt Lernen
- Förderschwerpunkt Sprache
- Förderschwerpunkt Hören
- Förderschwerpunkt geistige Entwicklung

Der Leitfaden zeigt auf, welche Möglichkeiten die Zuhörförderung in den einzelnen Förderbereichen eröffnet und auf welche spezifischen Bedingungen Rücksicht genommen werden sollte. Er macht Vorschläge für den Einsatz von Hörspielen aus den HörSpielSets, die sich in den verschiedenen Förderschwerpunkten bewährt haben, weist auf weitere empfehlenswerte Produktionen hin und listet eine Reihe bewährter Zuhörspiele auf. Außerdem geht er auf die akustischen Rahmenbedingungen ein, die für eine gelingende Zuhörförderung unverzichtbar sind und gibt Tipps für die Produktion von Hörstücken mit Schülern. Einige Beispiele können ergänzend auf der Website der Stiftung Zuhören www.stiftung-zuhoeren.de angehört werden.

Wir hoffen, damit alle unterstützen zu können, die Hörclubs für Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf anbieten und wünschen ihnen und ihren Schülern viele unterhaltsame, bereichernde und spannende Zuhörstunden!

1. Zuhörförderung in Hörclubs und als Unterrichtsprinzip

von Judith Schönicke

„Fledermäuse“, „Lauschenden Luchse“ oder „Ohrenspitzer“ treffen sich in ihrer „Höroase“ oder im „Ohrclub“. Diese Namen, die sich Kinder für ihre Hörclubs ausgesucht haben, weisen auf ein wichtiges Kennzeichen dieses Konzepts zur Zuhörförderung hin: Es macht Freude. Denn die Zuhörkompetenz der Kinder und Jugendlichen wird in Hörclubs spielerisch gestärkt, frei von Leistungsdruck. Zuhörspiele werden gespielt, Geräuschrätsel gelöst, eigene Klänge produziert und aufgenommen. Im Mittelpunkt steht das gemeinsame Anhören von Hörspielen und die anschließende Reflektion des Gehörten durch Gespräche, Rollenspiel, bildnerisches Gestalten, musikalische Inszenierungen und Bewegungsspiele.

Viele Elemente der Zuhörförderung können aber auch in den Unterricht integriert werden, sowohl als Vorbereitung auf die akustische Vermittlung von Informationen als auch als Methode bei der Erarbeitung von Lerninhalten: Übungen aus dem Hörclub-Repertoire machen die Kinder aufnahmefähig und Aufgaben aus Mathematik, Deutsch, Heimat- und Sachkunde werden mit Zuhörelementen gestaltet.

Noch weiter gehen Einrichtungen, die das Zuhören im gesamten Schulalltag im Blick behalten, um sich zur zuhörfreundlichen Schule weiterzuentwickeln, in der eine Kultur des wertschätzenden einander-Zuhörens herrscht. Dies beginnt mit der Überprüfung der täglichen Abläufe im Schulleben auf ihre Auswirkungen auf das Zuhören (siehe dazu auch das folgende Kapitel „Wünschenswerte Rahmenbedingungen“).

Das Projekt „Ganz Ohr sein“ der Ludwig-Maximilians-Universität München zeigte, welche Effekte regelmäßige Zuhörförderung hat: Die Kinder werden sensibler für die akustischen Gegebenheiten ihrer Umgebung und in der Folge gehen die wahrgenommene Ablenkung durch den Banknachbarn und die wahrgenommene Lautstärke in der Klasse zurück.¹ Die Schüler stellen eine bessere Verständlichkeit der Lehrerstimme fest und einzelne Lehrerinnen konstatieren einen Zuwachs an Sprechdeutlichkeit und -genauigkeit der Kinder.

Die positiven Auswirkungen von Zuhörförderung gehen aber noch viel weiter und können in einem plakativen Satz zusammengefasst werden: Zuhören können macht schlau. Denn Zuhörförderung stärkt Kinder darin, sich auf nur einen Sinn zu konzentrieren, ihre Aufmerksamkeit zu richten, über einen längeren Zeitraum zu halten und bewusst hinzuhören. Die auditive Wahrnehmung wird geschult und damit in der Folge die Kommunikationskompetenz und Sprachkompetenz gestärkt. Damit wird das Verstehen von Zusammenhängen und Inhalten ermöglicht, die sonst nicht begreifbar gewesen wären. Zuhörkompetenz stellt somit eine Basiskompetenz dar.

Zuhörförderung ermöglicht den Schülern zudem eine Begegnung mit Kultur. Denn ein zentrales Element der Zuhörförderung in Hörclubs ist das gemeinsame Anhören von CDs mit Hörspielen und Lesungen. Kindern und Jugendlichen, die sich mit dem Lesen schwer tun, wird somit eine Alternative

¹ Projekt „GanzOhrSein“, Lehrstuhl Grundschulpädagogik und –didaktik, LMU München, Zusammenfassung der wichtigsten Ergebnisse, abrufbar unter http://www.paed.uni-muenchen.de/~gos/ganz_ohr_sein/pdfs/theorie_evaluation_ergebnisse.pdf

eröffnet, literarische Texte kennen zu lernen, zu genießen und am Austausch über Literatur teilzuhaben. Wenn die Schüler im Hörclub selbst Hörereignisse gestalten, werden darüberhinaus Fantasie und Kreativität gestärkt.

Schließlich trägt die Form der Zuhörförderung, wie sie in Hörclubs praktiziert wird, zur Medienerziehung bei: Sie lernen sowohl Medien sinnvoll einzusetzen und bewusst zu konsumieren als auch selbst Medienbeiträge zu produzieren.

1.1. Wünschenswerte Rahmenbedingungen für die Zuhörförderung

Schüler, die einem Lehrer zuhören, leisten eine gewaltige Aufgabe: Sie müssen sich motivieren und Interesse für das Vorgetragene entwickeln, ihre Aufmerksamkeit darauf richten und sich konzentrieren, sie müssen Nebengeräusche ausblenden, das Gehörte sprachlich erfassen, analysieren und seinen Sinn verstehen, die neu vermittelten Inhalte mit ihrem Vorwissen abgleichen und integrieren und schließlich Schlüsse aus dem Gesagten ziehen.² Dieser anspruchsvolle Prozess gelingt nur, wenn die Akustik der Klassenräume ein gutes Hören ermöglicht und sich alle Beteiligten rücksichtsvoll verhalten.

Eine geringe Nachhallzeit im Klassenzimmer ist aus drei Gründen wichtig: Die Sprachverständlichkeit ist in halligen Räumen schlecht, weil nachfolgende Silben von den vorangegangenen übertönt werden. Außerdem können Nebengeräusche, wie z. B. Blättern, die Stimme des Sprechers überlagern und damit das Verständnis erschweren. Und schließlich stören Störgeräusche das Kurzzeitgedächtnis, das beim Lesen und beim Hören benötigt wird, um den Sinn von Sätzen zu erfassen.³

Bei sehr schlechter Akustik wird nur ein Einbau schallschluckender Absorberplatten an der Decke u.ä. helfen. Doch oft können Lehrkräfte und Schüler bereits mit kleinen Maßnahmen viel bewirken: Knarrende Türen werden geölt, Filzgleiter an Stühle angebracht, Tischunterlagen aus Moosgummi gebastelt, Türen mit Korkplatten oder schallschluckenden Folien beklebt, schallschluckende Stoffbahnen aufgehängt. Materialien, wie z. B. Stifte, werden in ausgepolsterten Schachteln oder Körben aufbewahrt anstatt in Blechdosen. Dass die verwendeten CD-Spieler von guter Qualität sein müssen, nicht dumpf klingen, rauschen oder dröhnen, versteht sich von selbst. Bei der Raumgestaltung sollte man darauf achten, dass eine gemütliche Zuhörumgebung für Phasen des längeren Zuhörens entsteht, die den Bedürfnissen der Schüler entspricht: Wer will, legt sich auf einen gemütlichen Teppichboden oder macht es sich mit einem Zuhörkissen auf der Schulbank bequem. Viele Schüler mögen es, wenn das Zimmer etwas verdunkelt wird. Wichtig ist, dass möglichst viele Außenreize ausgeschaltet werden.

Auch rücksichtsvolles Verhalten aller in der Schule Tätigen trägt dazu bei, das Zuhören zu erleichtern und konzentriertes Arbeiten zu unterstützen: So kann vereinbart werden, dass nicht mehr angeklopft wird, bevor jemand einen Raum betritt, oder ein entsprechendes Schild an der Tür bittet

2 s. Imhof, Margarete: Zuhören lernen und verstehen. In: Zuhörkompetenz in Unterricht und Schule, hrsg. von Bernius, Volker, Imhof, Margarete, Vandenhoeck und Ruprecht 2010

3 s. Initiative Neue Qualität der Arbeit: Lärm in Bildungsstätten, hrsg. von Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin, Dortmund, 2006 und Klatte, Maria: Lärm in Bildungsstätten und seine Wirkung auf Lernende und Lehrende. In: kjl & m 3/2008, S. 61–66.

darum, das Zimmer leise zu betreten. Alle versuchen, sich während des Unterrichts möglichst leise auf den Fluren zu bewegen. In manchen Schulen gibt es während der Stunden keine Durchsagen mehr und einige haben den Gong abgeschafft: Die Lehrkräfte behalten selbst die Uhr im Auge und beenden die Stunde, wenn eine Arbeitsphase, in der sich die Kinder konzentrieren müssen, tatsächlich abgeschlossen ist.

Das Bewusstsein für den täglichen Lärm in Klassenzimmer und Schulgebäude kann mit verschiedenen Projekten gefördert werden: Hausschuhtage machen für Schüler und Lehrer erfahrbar, wie viel jeder Einzelne zum täglichen Lärm im Schulhaus beiträgt. Eine Lärmampel (auszuleihen bei Schulämtern, Unfallkassen oder Kommunen) führt vor Augen, wann und wie laut es ist. Gemeinsam beraten die Schüler dann über mögliche Konsequenzen.

1.2. Der Einsatz von Hörspielen im Rahmen der Zuhörförderung

Im Mittelpunkt der Hörclubstunden steht das Anhören von CDs mit Hörspielen oder Lesungen. Dabei machen die Kinder die Erfahrung, dass es ein besonderer Genuss ist, eine Geschichte nicht alleine zu „konsumieren“, sondern gemeinsam zuzuhören, zu lachen, zu rätseln, wie es wohl weitergeht und anschließend über das Gehörte zu sprechen oder es in anderer Form zu reflektieren.

Anfangs können die Kinder in der Regel nur wenige Minuten aufmerksam folgen. Die Geschichte sollte deshalb in kleinen Abschnitten gehört werden. Mit der Zeit wächst die Zeitspanne, während der die Schüler konzentriert zuhören können.

Wird das Anhören erst nach einem oder mehreren Tagen fortgesetzt, sollte zunächst rekapituliert werden, was bisher in der Geschichte geschah und welche Personen darin vorkamen. Als hilfreich hat sich dabei erwiesen, den Schülern Schlüsselstellen der CD vorzuspielen. Bei einigen Abspielgeräten kann man innerhalb eines Tracks schnell „vorspulen“ und damit bestimmte Stellen ansteuern. Ist dies nicht möglich, kann man die benötigten Tracks der CD per Computer zunächst „ripen“, also kopieren, dann mit einem Schnittprogramm⁴ aufrufen, die benötigten Stellen ausschneiden und entweder als Audiofiles wieder auf CD brennen oder auf einem USB-Stick speichern und über ein Laptop in der Schule abspielen.

Viele Hörspiele sind Inszenierungen von Kinder- oder Jugendbüchern. Manche Lehrkräfte lesen mit ihren Schülern zunächst, zumindest auszugsweise, diese literarischen Vorlagen, bevor sie das Hörspiel vorspielen. Sie haben die Erfahrung gemacht, dass die Sensibilität für das Zuhören so größer wird.

Ein Hörspiel kann durchaus mehrere Male angehört werden: Kinder lieben es, die selbe Geschichte immer wieder zu hören und auf ihre Lieblingsstellen zu warten und sie werden immer wieder etwas Neues entdecken.

⁴ Empfehlenswert ist das kostenlose Schnittprogramm Audacity, herunterzuladen unter <http://audacity.sourceforge.net/>

1.3. Was ist ein gutes Hörspiel?

Zur Beurteilung der Qualität von Hörspielen sollte man nicht nur den Inhalt betrachten, sondern auch die akustische und sprachliche Gestaltung. Zudem spielen für die Auswahl von Hörspielen für Hörclubs noch einige Kriterien eine Rolle, die man vernachlässigen kann, wenn Kinder die CD zuhause anhören.

Folgende Fragen können nützlich sein bei der Bewertung von Hörspielen:

- akustische Gestaltung:
 - Klingen die Stimmen der Sprecher angenehm?
 - Passen die Stimmen zu den Figuren, die sie darstellen sollen, zu ihrem Temperament und ihrem Alter?
 - Sind die Sprecher gut zu verstehen?
 - Klingen die Geräusche, die eingesetzt werden, realistisch? Werden sie fantasievoll eingesetzt?
 - Klingen die Hintergrundgeräusche, die sogenannte Atmo (von Atmosphäre), für den angelegenen Schauplatz realistisch?
 - Ist nachvollziehbar, warum Musik eingesetzt wird? Unterstreicht sie die Aussage, charakterisiert sie Personen, fügt sie neue Bedeutung hinzu, gliedert sie das Gehörte oder schafft sie Pausen?

- sprachliche Gestaltung:
 - Ist der Wortschatz dem Entwicklungsstand der Kinder angemessen?
 - Ist er abwechslungsreich und bietet den Kindern damit die Möglichkeit, ihr eigenes Repertoire an Begriffen und Formulierungen auszubauen?

- inhaltliche Gestaltung:
 - Ist die behandelte Thematik angemessen für den Entwicklungsstand der Kinder?
 - Wie ist die Geschichte aufgebaut? Wird die Handlung linear erzählt oder springt die Erzählung vor und zurück? Macht das die Geschichte interessant? Können die Kinder dies nachvollziehen, ist es ihrem Entwicklungsstand angemessen?
 - Bleiben Konflikte am Ende ungelöst und bleiben Fragen offen? Ist dies anregend für die Kinder oder überfordert sie dies?

- Hörclubeignung:
 - Könnte die Thematik die meisten Kinder zumindest ansatzweise ansprechen?
 - Regt die Geschichte zu Gesprächen an?
 - Bieten die Handlung, die akustische Gestaltung oder die sprachliche Gestaltung Möglichkeiten der Anschlusshandlung?
 - Kann die CD in sinnvolle Abschnitte unterteilt werden?

2. Zuhörförderung mit Kindern mit sonderpädagogischem Förderbedarf

Das Schlagwort „Heterogenität“ beschreibt ein Phänomen, mit dem viele Lehrkräfte konfrontiert sind: Die Schüler ihrer Klasse haben sehr unterschiedliche Begabungen und Bedürfnisse. Und dies nicht nur, seit im Zuge der Inklusion zunehmend Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf in allgemeinen Schulen unterrichtet werden. Denn oft braucht ein Kind in manchen Teilbereichen besondere Unterstützung, ohne dass von offizieller Seite diagnostiziert wurde, es habe „sonderpädagogischen Förderbedarf“. Auch an Förderschulen sind die Voraussetzungen, die die Kinder mitbringen, sehr unterschiedlich und es ist für die Lehrkräfte häufig schwer, allen gerecht zu werden.

Hörclubs bieten allen Schülern die Gelegenheit, Talente und Fähigkeiten zu entdecken und einzusetzen, die im Unterricht oft nicht zur Geltung kommen können: Manche haben sehr schöne Stimmen, denen man gerne zuhört, andere sind sehr geschickt im Umgang mit Aufnahmegegeräten oder beim Audioschnitt. Einige sind sehr fantasievoll und lassen sich spannende Geschichten einfallen, andere sind sehr kreativ, wenn es gilt, Geräusche selbst herzustellen. Hörclubs können damit Erfolgserlebnisse und Anerkennung durch Lehrer und Mitschüler ermöglichen.

Sie bieten darüberhinaus eine Möglichkeit, die Schüler gezielt in den Bereichen zu stärken, in denen sie Förderbedarf haben: Es gelingt ihnen besser, sich für emotionale Themen zu öffnen, sie verbessern ihren sprachlichen Ausdruck und entwickeln eine aufmerksame Hörhaltung. Allerdings sehen sich Lehrkräfte teilweise auch mit besonderen Schwierigkeiten konfrontiert, wenn sie mit Kindern mit sonderpädagogischem Förderbedarf arbeiten. Im Projekt haben Lehrer aus den Förderschwerpunkten geistige Entwicklung, Hören, Lernen, sozial-emotionale Entwicklung und Sprache Methoden der Zuhörförderung erprobt, mit ihren Schülern Hörspiele gehört und eigene Aufnahmen und Hörstücke angefertigt. Ihre Erfahrungen schildern die folgenden Kapitel.

2.1. Zuhörförderung bei Förderbedarf im Bereich Lernen, Sprache und emotional-soziale Entwicklung

von Sandra Hintner

Die Förderschwerpunkte Lernen, Sprache und emotional-soziale Entwicklung sind grundsätzlich eigene Fachbereiche mit unterschiedlichen Voraussetzungen, Anforderungen und Fördermaßnahmen. Schüler und Schülerinnen zeigen aber in der Praxis häufig eine Kombination von Förderschwerpunkten aus den verschiedenen Bereichen, so dass diese selten isoliert betrachtet werden können. Aus diesem Grunde werden in Sonderpädagogischen Förderzentren in der Regel mehrere Förderschwerpunkte zusammengefasst und meist auch in gemeinsamen Klassen unterrichtet.

Zuhörförderung an Förderzentren muss dementsprechend immer mehreren Förderschwerpunkten gleichzeitig gerecht werden. Die Lehrkraft ist gefordert, ihre Angebote nicht nur an die jeweilige Altersstufe, sondern natürlich auch an den Förderbedarf der einzelnen Schüler der Klasse oder Fördergruppe anzupassen. Hierbei stellt die starke Heterogenität der Schülerschaft bisweilen eine große Hürde in der Auswahl der Förderangebote dar: die unterschiedliche kognitive Leistungsfähigkeit von Schülern mit erheblichen Lernschwierigkeiten bis hin zu durchschnittlich begabten Kindern oder

Jugendlichen, die sprachlichen Unterschiede bezüglich Sprachverständnis und -verarbeitung, Wortschatz, uvm. und die Schwierigkeiten in den Bereichen Konzentration und Aufmerksamkeit, Sozialverhalten, etc. Hinzu kommen unterschiedliche Voraussetzungen bezüglich des sozialen, kulturellen oder religiösen Hintergrunds der Kinder und Jugendlichen. Jede Lehrkraft muss daher individuell für ihre Klasse entscheiden, welche Angebote sie im Klassenverband machen kann – z. B. in Form von regelmäßigen Ritualen – und welche besser in einer Kleingruppe im Rahmen von Förderunterricht oder einer Arbeitsgemeinschaft umgesetzt werden können. Die möglichen Angebote reichen von Stilleübungen und kleinen Spielen, der Arbeit mit Geräuschen, Lesungen und Hörspielen bis hin zur Produktion von Hörspielen und Schulradiosendungen.

Grundsätzlich profitieren Schüler aller drei Förderschwerpunkte von Zuhörförderung. Sie vermittelt elementare Fähigkeiten für erfolgreiches schulisches Lernen und den sozialen Umgang miteinander. Sie kann im Rahmen des Deutschunterrichts z. B. zur Förderung phonologischer Bewusstheit, bei der Sprachbetrachtung und zum kreativen Umgang mit Sprache beim Erzählen und Schreiben genutzt werden. Sie kann aber auch gezielt für die einzelnen Förderschwerpunkte eingesetzt werden: z. B. zur Wortschatzarbeit in der sprachlichen Förderung, zur Verbesserung von Konzentration und Aufmerksamkeit bei Lernschwierigkeiten oder über die Inhalte von Hörspielen zur Bearbeitung emotional-sozialer Themen. Über die Arbeit mit Hörspielen kann zudem die Auseinandersetzung mit verschiedenen Kulturen und Werten angeregt werden sowie eine Beschäftigung mit hochwertigen auditiven Medien im Rahmen der Freizeit. Davon profitieren nicht zuletzt Schüler mit sozial-schwachem oder bildungsfernem Hintergrund.

2.2. Zuhörförderung bei Förderbedarf im Bereich geistige Entwicklung

von Anke Rabhansl und Bettina Röthlein

Wie in allen Förderbereichen liegt auch im Förderschwerpunkt geistige Entwicklung eine besondere Herausforderung in der extremen Heterogenität der Schülerschaft. Nichtsprechende, mehrfachbehinderte Schüler mit einem erhöhten Pflegebedarf werden gemeinsam unterrichtet in einer Klasse mit Schülern, die aus dem Förderschwerpunkt Lernen kommen, sowie mit Kindern, deren Muttersprache nicht Deutsch ist. In den Lehrplanbereichen „Kommunikation und Sprache“ und „Deutsch“ finden sich sowohl Ziele zur sogenannten „Unterstützten Kommunikation“ (Arbeit mit Gebärden, elektronischen Kommunikationshilfen, etc.) als auch zu den Bereichen „Grammatik“ und „Textgestaltung“. Durch Binnendifferenzierung und die „Arbeit am gleichen Objekt“ auf verschiedenen Niveaus versuchen Lehrer und Heilpädagogen, allen Schülern in ihrer Unterschiedlichkeit gerecht zu werden.

In allen Altersgruppen muss auf einfache, klare Sprachstrukturen und einen überschaubaren (möglichst selbsterklärenden) Wortschatz geachtet werden. Das gilt in besonderem Maß bei der Auswahl von Hörstücken. Im Unterschied zu direkter Kommunikation, bei der mir ein Gegenüber zugewandt ist, mit Mimik, Körpersprache und Blickkontakt, und sich mir Inhalte dadurch vielfältig erschließen, reduziert sich die Sinnentnahme bei Hörstücken auf nur einen Sinn, das Ohr. Die Fertigkeit, sich auf ein Hörstück zu konzentrieren und dem Gehörten einen Sinn zu entnehmen, kann bei Schülern aus dem Förderbereich Geistige Entwicklung nicht selbstverständlich vorausgesetzt werden.

Deshalb sind außer einfachen Sprachstrukturen und einem selbsterklärenden Wortschatz eine deutliche Aussprache, sparsam eingesetzte Hintergrundgeräusche und angemessene Sprechtempi erforderlich.

Bei der Auswahl geeigneter Hörstücke in höheren Jahrgangsstufen muss besonders auf die inhaltliche Altersangemessenheit geachtet werden, ohne die Schüler sprachlich zu überfordern.

Zuhörförderung im Bereich geistige Entwicklung beginnt beispielsweise mit der Rezeption und Produktion von Geräuschen und kann in kleinsten Schritten unter Zuhilfenahme von Bildmaterial, Handpuppen und diverser anderer Requisiten bis hin zur Arbeit mit längeren Hörspielen, mit eigenen Aufnahmen und dem Umgang mit der technischen Ausrüstung eingeübt werden.

2.3. Zuhörförderung bei Förderbedarf im Bereich Hören

von Ulrike Girardet

Der Einsatz von Hörspielen im Unterricht mit hörgeschädigten Schülern stellt einerseits eine besondere Herausforderung dar und muss auf Grund der hohen Heterogenität der Schülerschaft und dem direkten Bezug des Mediums zur Behinderung sehr individuell und differenziert erfolgen. Andererseits bietet es im Sinne der Hörerziehung auch die Möglichkeit eines spezifischen Hörtrainings, welches für die Weiterentwicklung der individuellen Hörerfahrung der Schüler von hoher Bedeutung ist. Die große Heterogenität der Schüler mit Hörschädigungen an Förderzentren und Regelschule liegt sowohl an der großen Bandbreite möglicher Hörschädigungen (von einseitigem über leichtgradigen bis hochgradigen Hörverlust bzw. gehörlosen Kindern) oder Kindern mit auditiven Verarbeitungs- und Wahrnehmungsstörungen, an der Versorgung mit unterschiedlichen individuellen Hörhilfen (z. B. Hörgeräte oder Cochlea-Implantate) und den unterschiedlichen sprachlichen Orientierungen (laut- bzw. gebärdensprachliche Orientierung). Hinzu kommen, wie inzwischen in allen Bereichen, Schüler mit zusätzlichem Förderbedarf, sowie Kinder mit nichtdeutscher Muttersprache.

Gerade die sprachlichen Voraussetzungen sowie die Fähigkeit, (laut-)sprachliche Inhalte ohne visuelle Kompensationsmöglichkeiten wahrzunehmen, weisen eine enorme Bandbreite auf. Hinzu kommt, dass die auditorischen Wahrnehmungsprozesse bei diesen Kindern oft verlangsamt ablaufen. Bei der Auswahl von Hörspielen für Kinder mit Förderbedarf im Bereich Hören wurde daher darauf geachtet, dass diese beispielsweise eine übersichtliche sprachliche und inhaltliche Struktur aufweisen und genügend Zeit bieten, um gedanklich folgen zu können. Da Kinder mit Hörschädigungen oder Störungen in der auditiven Verarbeitung und Wahrnehmung oft über einen eingeschränkten auditiven Kurzzeitspeicher verfügen und deutlich Probleme haben, Sprache aus Störschall herauszufiltern, wurden dabei auch Kriterien beachtet, wie beispielsweise die eindeutige Zuordnung von Sprechern, ein übersichtlicher und schrittweiser Handlungsaufbau, eine klare Trennung von Hintergrundgeräuschen und Sprache, häufige inhaltliche Wiederholungen etc.

Daneben gibt es noch eine Reihe an zusätzlichen allgemeinen und hörgeschädigtenspezifischen Hilfen, die das Sprachverständnis bei rein auditiver Vermittlung unterstützen können:

- Störschallarme Übertragung: Die akustische Qualität der Hörumgebung hat für hörgeschädigte Schüler eine außerordentliche Bedeutung. Dies betrifft sowohl die akustischen Eigenschaften des Raumes als auch die „Zuhör-Disziplin“ der Schülergruppe.
- Technische Hilfen: Neben den individuellen Hörhilfen wie Hörgerät oder Cochlea-Implantat sollte, wenn vorhanden, die individuelle FM-Anlage oder die Klassenhöranlage verwendet werden.

- Wortschatzvorentlastung: Überprüfung des Hörspiels auf wesentliche Begriffe (oder auch Sprachmuster), die möglicherweise unbekannt oder zu wenig eindeutig geklärt sind und somit das Verständnis erschweren; Klären und Absichern dieser Begriffe vor dem Abspielen des Hörstücks
- Kleinschrittiges Vorgehen: Hörspiel in Sinneinheiten zerlegen und schrittweise abspielen; jeden Schritt inhaltlich überprüfen, ggf. klären und vor dem Weitergehen wiederholen.
- Wiederholung: Durch wiederholtes Vorspielen einzelner Passagen des Hörspiels, ist es den Schülern leichter möglich, sich in den spezifischen Klang des Hörspiels einzuhören und sich auf die einzelnen Sprecher einzulassen. So kann das Sprachverständnis verbessert werden.
- Visuelle Hilfen: Zentrale Inhalte können bildlich oder schriftlich fixiert werden und stehen so jederzeit zur Verfügung. Dies kann je nach Alter auch durch die Schüler selbst geschehen, die sich z. B. Stichpunkte zu dem Gehörten machen oder Bilder gestalten. Je nach Zielsetzung können auch Teile oder ganze Hörspiele für einzelne Schüler oder bestimmte Schülergruppen als Textvorlage zum Mitlesen vorliegen oder über LBG oder DGS dargestellt werden.
- Hörpausen einplanen: Mit eingeschränktem Hörvermögen ist das reine Zuhören sehr anstrengend und erfordert Pausen, um das Gehörte einordnen und abspeichern zu können. Es gilt zu verhindern, dass der Schüler aus Überforderung innerlich „abschaltet“ und so möglicherweise die Freude am Zuhören verliert.
- Digitale Bearbeitung: Es gibt die Möglichkeit, ein Hörspiel mit geeigneter Software (z. B. Audacity) langsamer abzuspielen, ohne dass die Klangqualität verändert wird.

2.4. Die Auswahl von Hörspielen für Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf

Abgesehen von spezifischen Anforderungen, die sich in einigen Förderbereichen ergeben und in den vorangegangenen Kapiteln geschildert wurden, gibt es Kriterien für die Auswahl von Hörspielen, die für alle Förderbereiche formuliert werden können. Der Arbeitskreis aus Förderschullehrkräften hat eine gemeinsame Checkliste erarbeitet, die herangezogen werden kann, wenn eine Lehrkraft nach einem geeigneten Hörspiel sucht und dabei die Bedürfnisse von Schülern mit Förderbedarf im Bereich Hören, geistige Entwicklung, Lernen, sozial-emotionale Entwicklung oder Sprache berücksichtigen will.

Wie wichtig die einzelnen Gesichtspunkte sind, muss die Lehrkraft selbst beurteilen und dabei die individuellen Bedürfnisse der jeweiligen Schüler berücksichtigen. Denn selbst innerhalb einer Klassenstufe eines Förderschwerpunkts sind die Voraussetzungen, die die Kinder mitbringen höchst unterschiedlich.

Sprache:

- Es sollte auf kurze Sätze mit einfachen Satzstrukturen geachtet werden. Der Wortschatz muss an den Förderbedarf angepasst sein und ggf. auch die Zweisprachigkeit der Schüler berücksichtigen. Oft sind Reimformen und Wiederholungen vorteilhaft.

Akustische Gestaltung:

- Die Sprecher sollten deutlich und ggf. auch langsam sprechen. Kommen mehrere Figuren in einem Hörspiel vor, die von mehreren Sprechern dargestellt werden, sollten sich ihre Stimmen deutlich voneinander unterscheiden.
- Sprache sollte nicht von Musik oder Geräuschen überlagert werden.

Länge der Produktion:

- Kurze Hörspiele sind empfehlenswert, die die in der Regel geringe Aufmerksamkeits- und Konzentrationsspanne der Schüler berücksichtigen. Bei längeren Hörspielen sollte es möglich sein, sie in kurze Sequenzen einzuteilen.

Inhalt:

- Er sollte die Lebenswelt der Schüler aufgreifen und auch ihren Entwicklungsstand berücksichtigen. Dies wird insbesondere bei Jugendlichen mit Förderschwerpunkt geistige Entwicklung zur Herausforderung, wenn Hörspiele mit einfachem Wortschatz gesucht sind, die ihre Interessen als junge Erwachsene angemessen berücksichtigen. Die Empfehlung, die Lebenswelt der Schüler aufzugreifen, sollte dabei nicht in dem Sinne missverstanden werden, dass Schwierigkeiten, die die Schüler teilweise im privaten Umfeld erleben, auch in den Geschichten thematisiert werden. Viele Kinder mögen es nicht, auch in Hörspielen mit ihren persönlichen Problemen konfrontiert zu werden.
- Als geeignet haben sich Geschichten erwiesen, deren Inhalt sich gut visualisieren lässt, um das Verständnis zu unterstützen.
- Spannende und witzige Geschichten sind bei vielen Schülern beliebt, der Witz sollte jedoch nicht zu hintergründig sein.

Dramaturgische Gestaltung:

- Wenige, linear erzählte, Erzählstränge gewährleisten, dass die Handlung gut erfasst werden kann.

3. Erfolgreich eingesetzte Hörspiele

Dieser Leitfaden soll sowohl eine Hilfestellung sein für Lehrerinnen und Lehrer, die bereits einen Hörclub eingerichtet haben und über eine HörSpielBox der Stiftung Zuhören verfügen als auch für Kollegen, die diese Form der Zuhörförderung erstmals an ihrer Schule etablieren wollen und überlegen, welche Materialien für ihren Einsatzzweck am besten geeignet sind.

Deshalb hat der Arbeitskreis schwerpunktmäßig Empfehlungen für CDs aus den HörSpielSets der Stiftung Zuhören erarbeitet. Dies können auch Produktionen sein, die über lange Jahre hinweg ein fester Bestandteil eines HörSpielSets waren, und deshalb an vielen Schulen vorhanden sind, mittlerweile aber ersetzt werden mussten, weil der herstellende Verlag sie aus seinem Sortiment genommen hat.

Der Arbeitskreis hat darüber hinaus einige Produktionen getestet, die auf dem freien Markt verfügbar sind und die vielversprechende Ergänzungen für die Hörspiele und Lesungen aus den HörSpielSets sein könnten.

Aus über 60 CDs traf die Stiftung Zuhören zunächst eine Vorauswahl nach den vom Arbeitskreis besprochenen Kriterien (s. Kapitel 2). In Arbeitskreissitzungen wurden diese Produktionen gemeinsam bewertet und eine engere Auswahl von ihnen dann in Schulen mit unterschiedlichen Förderschwerpunkten und in verschiedenen Jahrgangsstufen eingesetzt. Bei 19 Produktionen konnten die Pädagogen schließlich feststellen, dass sie Kindern eines gewissen Alters gefielen, dass sie den speziellen Bedürfnissen mindestens eines Förderschwerpunktes gerecht wurden und dass sich vielfältige Möglichkeiten für die anschließende Reflektion des Gehörten entwickeln ließen:

- Das Allerwichtigste
- Der Grüffelo
- Der Zauber der Schildkröte
- Die Königin der Farben
- Die vergessene Tür
- Gehen wir heim kleiner Bär
- Kleine Hexe Billerbix
- Dagobert Dünkelstein, der Detektiv
- Die besten Beerdigungen der Welt
- Die Olchis fliegen in die Schule
- Ein gutes Schwein bleibt nicht allein
- Eine Geburtstagstorte für die Katze
- JAguar und NEINguar
- Laute Flaute, stiller Sturm
- Major Dux
- Mercy Watson Wunderschwein
- Oma, schreit der Frieder
- Tagebuch einer Killerkatze
- Wer ruft denn da?

Diese letztlich getroffene Auswahl erhebt keinesfalls den Anspruch, repräsentativ oder allgemeingültig zu sein. Sie spiegelt die individuellen Erfahrungen der Mitglieder des Arbeitskreises wider, die natürlich abhängig waren von der jeweils aktuellen Zusammensetzung der Lerngruppe sowie von weiteren Einflussfaktoren. Deshalb kann der Arbeitskreis auch keine Empfehlungen für Hör-CDs für Schüler mit einem bestimmten Förderschwerpunkt aussprechen. Er kann nur darauf hinweisen, dass diese Produktionen in bestimmten Jahrgangsstufen und in bestimmten Förderschwerpunkten erfolgreich eingesetzt wurden. Die Tabelle fasst diese Hinweise zusammen:

Hör-CD	Klassenstufe									
	SVE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Das Allerwichtigste	SLE	SLH G	SLH G			E (engl.)				
Der Grüffelo	SLE h	SLE h	SLE hg	SLE hg	SLE hg	SLE h				
Der Zauber der Schildkröte					LE	LE	L	SLE h	SLE	
Die Königin der Farben			E	E	E	EH	EH			
Die vergessene Tür			E	H		LEH	SLE	SLE	SLE	
Gehen wir heim kleiner Bär	SLE	SLE HG	SLE HG							
Kleine Hexe Billerix		L	L	L	L					
Dagobert Dünkelstein, der Detektiv			H	H	H	SLE H	SLE	GH/h	Gh	G
Die besten Beerdigungen der Welt	SLE	SLE			h	E	SLE*	SLE		
Die Olchis fliegen in die Schule				LH	LH					
Ein gutes Schwein bleibt nicht allein				G	G	GSLE H	GSLE H	SLE H		
Eine Geburtstagstorte für die Katze	LE	LE	LE							
Jaguar und NEInguar				S	S					
Laute Flaute, stiller Sturm	HG	SLE G	SLE G	SLE G	SLE G	SLE G	SLE G	SLE G	G	G
Major Dux				LE	LE	LE	LE			
Mercy Watson Wunderschwein		G	G	G	G	G	G			
Oma, schreit der Frieder			E	SLE	E	LE	L			
Tagebuch einer Killerkatze						SLE	SLE	SLE	SLE	SLEG
Wer ruft denn da?	HSLE	LEHG	HG							

Erklärung der verwendeten Abkürzungen:

S = Förderschwerpunkt Sprache

L = Förderschwerpunkt Lernen

E = Förderschwerpunkt emotional-soziale Entwicklung

H = Förderschwerpunkt Hören

G = Förderschwerpunkt geistige Entwicklung

h = Im Förderschwerpunkt Hören konnten einige Hör-CDs nur mit Einschränkungen erfolgreich eingesetzt werden, sie sind mit einem kleinen „h“ markiert.

g = Im Förderschwerpunkt Hören konnten einige Hör-CDs nur mit Einschränkungen erfolgreich eingesetzt werden, sie sind mit einem kleinen „g“ markiert.

Im Folgenden werden die einzelnen Hör-CDs ausführlich beschrieben.

Neben den bibliografischen Angaben zu Autor, Sprecher, Regie und Verlag finden Sie zunächst einen Hinweis, ob es sich um ein Hörspiel, eine Lesung oder eine Geräusch-CD handelt, sowie eine Angabe zur Länge der Produktion.

Danach folgt eine kurze Zusammenfassung des Inhalts. Die anschließenden Anmerkungen geben Hinweise, welche Eigenschaften dieses Hörspiel für einzelne Förderschwerpunkte besonders wertvoll machen können, aber auch, welche Schwierigkeiten sich eventuell ergeben könnten.

Unter „Ideen zur Umsetzung“ sind schließlich anschließend Tipps zusammengefasst, wie das Anhören des Hörspiels vorbereitet werden kann, welche Möglichkeiten es gibt, das Verständnis abzusichern und wie das Gehörte gemeinsam durch Spiele, Gestalten, Experimente, Rollenspiel und weitere Aktionen vertieft und weiterentwickelt werden kann.



Das Allerwichtigste

Lesung mit Musik

Autorin:	Antonella Abbatiello
Regie:	o.A.
Sprecher:	Lori Lorenzen, Kristy Clark Koth, Jean-Yves de Groote, Panagiota Skandali, Luca Canzonieri, Evgenij Vischnevski, Olga Balboa Sánchez, Savaş Tetik
Verlag:	Edition bi:libri 2009
Länge:	7 bis 8 Minuten, je nach Sprachversion

Inhalt

Die Tiere des Rotwiesenwaldes streiten sich, was wichtiger ist: der lange Hals der Giraffe, die Stacheln des Igels oder vielleicht die Ohren des Hasen? Die weise Eule macht ihnen schließlich klar, dass alles gleich wichtig ist.

Eine einfache aber sehr ergiebige Geschichte, die vermittelt, dass jeder seine eigenen individuellen Stärken hat und nicht alle gleich sein müssen. Sie wurde als Lesung mit Musik inszeniert und liegt einem Bilderbuch bei, das in mehreren zweisprachigen Versionen erhältlich ist: Deutsch-Englisch, Deutsch-Französisch, Deutsch-Griechisch, Deutsch-Italienisch, Deutsch-Russisch, Deutsch-Spanisch und Deutsch-Türkisch.

Auf der Hör-CD wird die Geschichte in allen acht Sprachen jeweils von Muttersprachlern vorgelesen und mit Musik untergliedert.

Anmerkungen

Die Geschichte ist von den Satzmustern und vom Wortschatz her sehr einfach gestaltet. Sprachschwache Kinder und Schüler mit Deutsch als Zweitsprache können sie gut erfassen und übernehmen.

Die verschiedenen Sprachversionen bieten eine weitere Möglichkeit, Kinder mit sehr geringen Deutschkenntnissen zu integrieren. Aber auch deutschsprachige Kinder sind von den verschiedenen Sprachen fasziniert.

Die Aussagen der Tiere lassen sich zum Einüben der Artikel, für Einzahl- und Mehrzahlübungen und zum Üben von Nebensatzerweiterungen (Kausalsätzen) nutzen.

Ideen zur Umsetzung

Für die LehrerIn:

- CD und Buch zunächst einer Kleingruppe aus vier bis fünf Kindern vorstellen. Diese Gruppe stellt die Geschichte dann den übrigen Kindern vor. Dabei setzen sie Tierfiguren aus Holz ein und stellen die einzelnen Tiere vor.

Für alle:

- Besorgt euch Spielfiguren aus Holz oder einem anderen Material, die die Tiere darstellen, die im Buch vorkommen. Schaut sie euch genau an: ihre Hälse, ihre Ohren, ihre Stacheln usw.
- Spielt die Geschichte mit diesen Spielzeugtieren nach.
- Stellt die Geschichte pantomimisch nach.
- Malt Bilder der Tiere, die in der Geschichte vorkommen. Ihr könnt auch ein Tier malen, das alle Eigenschaften hat, die beschrieben werden.
- Gestaltet Sprechblasen für die Tiere, in denen sie sagen, warum sie wichtig sind.
- Welche Eigenschaften gibt es noch, die wichtig sind?
- Was ist für euch das Allerwichtigste?
- Malt ein Bild von euch selbst.
- Schreibt einen Steckbrief von euch selbst.
- Gestaltet eine „Ich-Ausstellung“ mit euren Selbstporträts und Steckbriefen.
- Überlegt euch, welche Laute und Geräusche die Tiere von sich geben, die in der Geschichte vorkommen.
- Hört euch die Tierlaute auf einer Geräusch-CD an.



Der Gruffelo

Szenische Lesung

Autoren: Axel Scheffler, Julia Donaldson

Regie: Angelika Schaack

Sprecherin: Ilona Schulz

Verlag: Hörcompany 2005

Länge: 25 Minuten

Inhalt

Eine kleine Maus erfindet den grässlichen Freund Gruffelo, um sich vor Fuchs, Eule und Schlange zu schützen, die sie sonst auffressen würden. Doch dann begegnet sie dem Gruffelo tatsächlich und muss auch ihn austricksen.

Anmerkungen

Der Sprecherin gelingt es wunderbar, die einzelnen Figuren lebendig darzustellen. Als Maus spricht sie allerdings so piepsig, dass hochgradig schwerhörige Kinder Schwierigkeiten haben, sie zu verstehen. Auch für Autisten können die hohe piepsige Stimme der Erzählerin und die zahlreichen vorkommenden Geräusche eine Überforderung darstellen.

Die Handlung ist durch einfache, immer wiederkehrende Abläufe charakterisiert. Dabei ist die Geschichte aber sehr spannend und fesselt die Schüler sehr. Mit zusätzlicher Unterstützung durch das Bilderbuch können auch Schüler mit hohem Förderbedarf im Bereich geistige Entwicklung die Geschichte gut nachvollziehen. Das Hörspiel fordert dazu auf, die darin beschriebenen Bewegungen der Tiere nachzuahmen.

Das Hörspiel lässt sich gut in einzelne Szenen einteilen und kann so schrittweise gehört und erarbeitet werden. Es kann fächerübergreifend im Deutschunterricht (Reimwörter, Adjektive), im Kunstunterricht, in Musik und im Heimat- und Sachkundeunterricht eingesetzt werden.

Als Begleitmaterial können die gleichnamigen Bilderbücher (Verlag Beltz & Gelberg) genutzt werden. Im selben Verlag ist auch ein „Gruffelo Mitmachbuch“ erschienen mit Rätseln, Aufklebern, einer Gruffelo-Masken-Vorlage u. v. m.

Ideen zur Umsetzung

Vor dem Hören

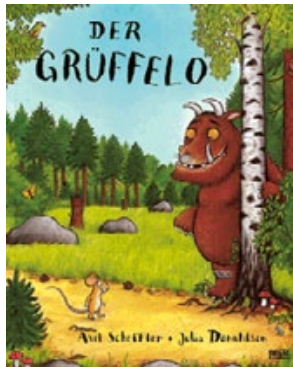
- Schaut euch ein Bild oder eine Zeichnung von einem Wald an. Wart ihr schon einmal im Wald?
- Im Hörspiel geht es um eine Maus. Wie groß ist eine Maus? Wo lebt sie? Wer ist gefährlich für sie?

Beim Hören

- Macht eine Pause nach jedem Tier, dem die Maus begegnet und beantwortet dann jeweils die Fragen vom Grüffelo-Quiz (s. folgende Seiten).
- Stoppt an der Stelle, als die Maus ganz fürchterlich schreit und erkennt, dass es den Grüffelo doch gibt (Track 2, 0'23). Wie geht es jetzt wohl weiter?
- Malt ein Bild vom Grüffelo: Wie sieht er wohl aus?

Nach dem Hören

- Schreibt einen Steckbrief, der den Grüffelo beschreibt.
- Wieso konnte die Maus sich gegen alle Tiere wehren, obwohl sie doch so klein und schwach ist?
- Was fressen Mäuse, Füchse, Eulen und Schlangen? Wo leben sie?
- Lasst euch von eurer Lehrerin eine Zeichnung mit den Umrissen des Grüffelo geben (z. B. aus dem „Grüffelo-Mitmachbuch“). Hört euch das Hörspiel noch einmal an und zeichnet immer die Details des Grüffelos ein, die gerade beschrieben werden.
- Wollt ihr euch einmal fühlen wie ein Grüffelo? Dann bastelt euch Masken aus Federn und Papier und Pappmaschee und Fell, die so aussehen wie der Grüffelo.
- Gestaltet Stabpuppen von den Tieren, die im Hörspiel vorkommen.
- Versucht mal, euch zu bewegen wie der Grüffelo, die Maus und die anderen Tiere. Im Sportunterricht könnt ihr einen Bewegungsparcours aufbauen: Erst hüpfst ihr wie die Maus durch die ganze Halle und macht kleine aber schnelle Bewegungen. Dann bewegt euch wie der Grüffelo: langsam und behäbig. Oder baut ein paar Sportgeräte auf und schlängelt euch durch sie hindurch wie eine Schlange.
- Spielt „Wer schleicht da?“. Jede und jeder von euch kommt dran. Ihr flüstert eurer Lehrerin ins Ohr, welches Tier ihr darstellen wollt und bewegt euch wie dieses durch die Turnhalle. Die anderen Kinder sollen erraten, was ihr seid. Sobald sie es erraten haben, bewegt ihr euch alle wie dieses Tier durch die Halle. Und dann ist der oder die nächste dran. Natürlich könnt ihr auch Tiere darstellen, die im Wald leben und nicht im Grüffelo-Buch vorkommen.
- Spielt „Das wilde Tier erscheint um Zwölf“. Ihr geht paarweise durch die Halle und singt das Grüffelo-Lied. Nur einer von euch ist der Grüffelo und lauert in einer Ecke. Bei einem Stichwort, das vorher abgesprochen wird, saust er aus der Ecke und ihr lauft auseinander. Der Grüffelo versucht, jemanden von euch zu fangen. Wer gefangen wird, wird selbst zum Grüffelo.
- Gestaltet einen Hörparcours mit verschiedenen Stationen, an denen es so klingt, wie im Wald: Legt euch eine Kiste mit getrockneten Blättern zurecht und raschelt mit den Händen darin! Macht eine große Schale voll mit Wasser und bringt es mit den Händen zum Klingen. Oder blubbert mit einem Strohalm ins Wasser. Oder schöpft es heraus und lasst wieder hinein laufen.
- Spielt die Geschichte nach. Zusammen mit euren Masken und selbst erzeugten, passenden Geräuschen könnt ihr sogar ein ganzes Theaterstück daraus entwickeln und vorführen.



Der Grüffelo

Was ist der Grüffelo?

- ein Tier
- ein Spielzeug
- ein Kuchen

Beschreibe Grüffelo!

- schreckliche Hauer
- stinkende Nase
- schreckliche Zähne
- lange Zähne
- spitze Ohren

hässliche Tatze

nackte Knie

knotige Knie

giftige Warze

große Warze

feurige Augen

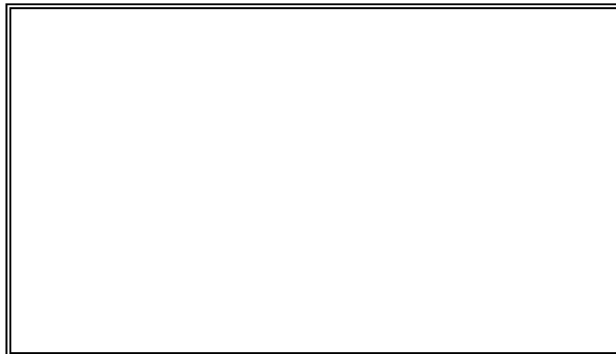
rote Augen

lange Zunge

spitze Stacheln

langes Fell

Male ein Bild vom Grüffelo!



Welchen Tieren begegnet die Maus?

Was liebt der Grüffelo?

Fuchsspieß

Wolfwurst

Papageibrot

Eule mit Zuckerguss

Eule mit Schokoladenguss

Schlangenbrei

Schlangenpüree

Warum haben die Tiere Angst vor der Maus?

Warum erschrickt die Maus so?

- sie trifft eine Katze
- sie trifft einen Grüffelo
- der Grüffelo will die Maus fressen
- die Katze will die Maus jagen

Warum folgt der Grüffelo der Maus in den Wald?

Wie geht die Geschichte weiter? Schreibe auf!



Der Zauber der Schildkröte – Fudukazis Magic

Lesung mit Musik

Autorin:	Gcina Mhlope
Regie:	Uwe Schareck
Sprecher:	Gcina Mhlope, Marianne Rogée, Matthias Ponnier, Eva Garg, Alexander Grill
Musik:	Francis Bebey
Verlag:	Patmos 2007 (WDR 1998)
Länge:	32 Minuten

Inhalt

Vor langer Zeit hatten die Tiere alle eine stumpf-braune Farbe. Im afrikanischen Urwald lebte aber eine Schildkröte, die Fudukazi hieß und ein bisschen zaubern konnte. Als die Leopardin ihr einmal zur Hilfe kam, gab sie ihr zur Belohnung ein wunderschön gemustertes Fell. Auch fast alle anderen Tiere bekommen nach und nach ein farbiges Aussehen von ihr.

Anmerkungen

Die berühmte afrikanische Geschichtenerzählerin Gcina Mhlope erzählt in der Tradition ihrer Heimat die Entstehungsgeschichte „Wie die Tiere zu ihren Farben kamen“. Der Wechsel zwischen den verschiedenen Sprachen Englisch, Zulu und Xhosa lässt erahnen, wie diese Geschichte in der Originalsprache klingt und spricht die Schüler sehr an. Auch die Musik wird auf afrikanischen Originalinstrumenten gespielt und vermittelt den Zauber dieser Geschichte.

Da die Handlung immer dem gleichen einfachen Schema folgt, lässt sie sich in der Regel gut nachvollziehen. Kognitiv und sprachlich schwache Schüler können aber Schwierigkeiten haben, sich den Inhalt zu erschließen.

Für manche Schülergruppen ist das Hörspiel zu lang und sollte dann in Abschnitten gehört werden.

Das Hörspiel eignet sich außer für den Deutschunterricht auch für den Einsatz in Ethik. Dort kann man z. B. besprechen, dass Worte verletzen können und gemeinsam überlegen, wie man miteinander sprechen sollte.

Ideen zur Umsetzung

Mögliche Einstiege ins Thema:

- Welche Laute geben Tiere von sich? Hört sie euch auf einer Geräusch-CD an und versucht sie nachzuahmen.
- Erzählt eine einfache Fortsetzungsgeschichte, in der Tiere vorkommen, und nehmt sie auf.

- Schaut euch ein Foto einer afrikanischen Steppenlandschaft an: Welches Land könnte das sein? Welche Tiere leben dort? Welche Sprachen werden dort gesprochen?

Nach dem Hören:

- Hört euch erst das gesamte Hörspiel an. In einer weiteren Schulstunde hört ihr dann einzelne Abschnitte der Geschichte und beantwortet die Fragen auf dem Arbeitsblatt, das hier abgedruckt ist.
- Gestaltet eine Wandausstellung zum Hörspiel mit Wasserfarben und Filzstiften: Malt z. B. die stumpfbraunen Tiere, die bunten Tiere, die Schildkröte, den Zauberspruch, den Titel des Hörspiels, usw.
- Malt ein „Afrikabild“ in den Farben gelb, braun, und rot. Fügt dann Tiere mit schwarzem Filzstift als Zeichnungen hinzu.
- Lasst weitere Tiere sprechen. Lasst euch Sprachen einfallen und dolmetscht diese dann.
- Erfindet weitere Tiere mit eigenen Sprachen.
- Schreibt „bissige Worte“ auf.
- Spielt ein Rollenspiel bei dem ihr ausprobier, auf verschiedene Weise miteinander zu sprechen: mit Gesten und Mimik, ohne Worte oder mit Worten. Euer Gegenüber zeigt euch jeweils, wie eure Botschaft bei ihm ankommt.
- Spielt das Spiel „Wir retten die Schildkröte“: Setzt dazu eine Schildkröte aus Stoff auf die Tafel. Ein Kind, dem die Augen verbunden werden, muss sie bewachen. Die anderen sitzen auf ihren Plätzen. Nun versucht ein Kind, die Schildkröte ganz leise zu retten, ohne vom „Bewacher“ gehört zu werden.

Name _____ Datum _____ Hörclub

Hörspiel

Der Zauber der Schildkröte

Fragen zum Hörspiel:

1) Was für ein Problem haben alle Tiere am Anfang der Geschichte?

2) Was wünschen sich manche der Tiere?

3) Was weißt du über die Schildkröte FUDUGAZI?

4) Was weißt du über HYENA?

5) Wie geht FUDUGAZIs Zauber?

6) Welche Tiere hat FUDUGAZI verzaubert?

7) Wie hat dir das Hörspiel gefallen?



Die Königin der Farben

Lesung mit Musik

Autorin:	Jutta Bauer
Regie:	Angelika Schaak
Sprecherin:	Katharina Thalbach
Musik:	Wolfgang v. Henko, Henning Stzoll, Frank Wulff
Verlag:	Hörcompany 2003 (Buchausgabe Beltz & Gelberg)
Länge:	4 oder 34 Minuten; je nach gewählter Variante

Inhalt

Die Königin der Farben ruft ihre Untertanen zu sich, die Farben Blau, Rot und Gelb. Sie werden jeweils durch ein musikalisches Motiv und einen kurzen Text in ihren Farbeigenschaften charakterisiert. Das zickige, gemeine Gelb beginnt dann einen Streit. Das sanfte Blau versucht zwar zu schlichten und auch das neugierige, dynamische Rot mischt sich ein. Aber alles wird dadurch grau, die Königin ist traurig und weint. Davon verschwindet schließlich das Grau wieder und die Farben kehren zurück. Sie spielen friedlich miteinander bis sie müde werden und das sanfte Blau sie zudeckt.

Anmerkungen

Track 1–6 beinhalten eine Lesung, die mit sehr viel Musik ergänzt ist, die die Sprache teilweise auch überlagert. In Track 7 ist die Geschichte als reine Lesung ohne Musik zu hören, was das Sprachverständnis erleichtert. Um Kindern mit geringem Hörvermögen (und dadurch resultierend auch geringen Sprachkenntnissen) einen Zugang zum Thema zu ermöglichen, kann das Bilderbuch eingesetzt werden. Je nach Hörvermögen spricht das Hörspiel die Schüler teilweise sehr stark an. Viele sind fasziniert von den Möglichkeiten, Gefühle mit Musik darzustellen und interpretieren Situationen in die Hörbeispiele hinein („Hier hört sich das an wie ein fröhliches Fest“). Ist das Hörvermögen der Kinder jedoch sehr stark eingeschränkt, ist das Hörspiel für sie ungeeignet.

Die CD kann außerdem auch als CD-ROM am PC verwendet werden: Die in der Musik verwendeten Instrumente werden auf ihr mit Fotos und Klangbeispielen vorgestellt, was viele Schüler ebenfalls sehr interessiert.

Schülern mit Deutsch als Zweitsprache bietet das Hörspiel durch die großen musikalischen Anteile eine gute Möglichkeit, auch bei geringen Sprachkenntnissen einen Zugang zum Inhalt zu finden.

Das Hörspiel kann gut im Kunstunterricht eingesetzt werden, wenn die Wirkung von Farben behandelt wird. Auch im Musikunterricht zum Thema „Rhythmus“ ist es gut einsetzbar.

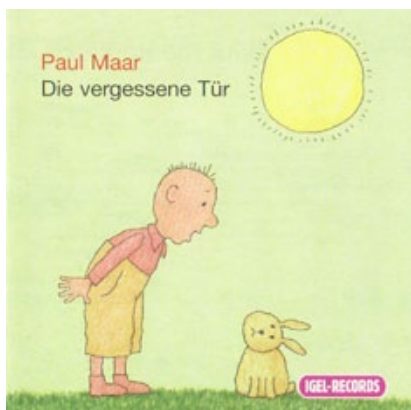
Ideen zur Umsetzung

Vor dem Hören (für die LehrerIn):

- Bei Kindern mit eingeschränktem Hörvermögen sollten die sinntragenden Begriffe unbedingt vorentlastet werden.

Nach dem Hören:

- Mischt die Farben, die im Hörspiel vorkommen und sich streiten. Welche neuen Farben entstehen?
- Malt ein Bild der Königin der Farben, in dem alle Farben vorkommen.
- Hört euch beliebige Ausschnitte aus dem Hörspiel an und überlegt gemeinsam, welche Farbe wohl gerade dargestellt wird.
- Hört euch auf der CD-ROM die Instrumente an. Welche klingen fröhlich, welche klingen traurig?
- Macht selbst Musik, die verschiedene Gefühle darstellt. Nutzt dazu z. B. Orff-Instrumente.
- Auch eure Stimme ist ein Instrument: Singt so, wie die Farben Rot, Blau, Gelb und Grau eurer Meinung nach klingen.



Die vergessene Tür

Lesung mit Musik

Autor: Paul Maar
Produktion: Rudi Mika
Sprecher: Friedhelm Ptok
Musik: Rudi Mika, Ralf Kiwit
Verlag: Igel Records 2005
Länge: 38 Minuten

Inhalt

Familie Gutbrod, die Eltern Karin und Willi und die Kinder Steffi und Markus, sitzen beim Abendessen. Da fällt Markus ein alter Schlüssel in die Spinatschüssel. Vater Willi erinnert sich: Diesen Schlüssel hatte er als Kind verloren und nie wieder gefunden. Er passt in das Schloss einer verborgenen Tür auf dem Dachboden, die die übrigen Familienmitglieder noch nie gesehen haben. Die Kinder und der Vater betreten den Raum hinter Tür und erleben ein fantastisches Abenteuer.

Anmerkungen

Eine spannende und gleichzeitig lustige, sehr fantasieanregende Geschichte.

Auch Kinder mit stark eingeschränkter Hörfähigkeit, die sonst meist auf ein Absehbild angewiesen sind, um Sprache zu verstehen, können diesem Hörspiel folgen, wenn es abschnittsweise gehört und jeweils mündlich zusammengefasst wird. Die Stimmlage und klare Aussprache des Sprechers sowie der einfache Wortschatz machen das Verstehen gut möglich, ebenso dass keine Geräusche eingesetzt werden, die die Sprachsignale überlagern könnten. Die Äußerungen der Tiere müssen jedoch meist wiederholt werden.

Die kurzen Pausen zwischen den Kapiteln erleichtern das Hören, weil sie den Schülern die Szenenwechsel signalisieren.

Die Kinder können sich gut mit den Figuren identifizieren, weil die Geschichte in ihrer Lebenswelt spielt. Die Anspielungen auf die Märchen verstehen zwar nicht alle Schüler, was der Begeisterung für die Geschichte aber keinen Abbruch tut.

Das Hörspiel weckt Interesse und Begeisterung für den Autor Paul Maar und animiert, Bücher mit weiteren Geschichten von ihm zu lesen.

Ideen zur Umsetzung

Für die LehrerIn:

- Für Kinder mit eingeschränktem Hörvermögen während des Hörens Skizzen zur Unterstützung und Begriffsklärung an der Tafel anbieten.
- Zum Einstieg das Geräusch einer quietschenden Tür erraten lassen. Dann erklären, dass es im Hörspiel um eine besondere Tür geht.

Nach dem Hören:

- Hört euch das Hörspiel erst nur bis zum Öffnen der Tür an. Was befindet sich wohl dahinter?
- Malt auf große Bögen Papier Bilder von der geöffneten Tür und dem, was ihr hinter ihr vermutet oder gestaltet eine Collage. Stellt sie den anderen Schülern vor.
- Hängt alle eure Türen an die Wand, hört euch eine schöne Musik an und macht euch in eurer Fantasie auf eine Reise in eine der dargestellten Welten. Erzählt den anderen danach, was ihr erlebt habt.
- Beschreibt den Weg, den die Familie zurücklegt. Hört euch dazu noch einmal Ausschnitte des Hörspiels an. Malt auf einen großen Bogen Papier alle Stationen, an denen die Familie vorbei kommt. Anhand dieser Skizze könnt ihr die Geschichte nacherzählen.
- Erzählt die Geschichte mit Hilfe des Erzählleitfadens nach und nehmt sie auf.
- Wie sieht der Vater in der geheimen Welt wohl aus? Malt ein Bild von ihm vor und nach seiner Zeitreise.
- Was erzählt die Familie der Mutter, wenn sie heimkehrt? Schreibt in Ich-Form aus der Perspektive des Vaters oder eines der Kinder einen Bericht für die Mutter.
- Kennt ihr Bücher von Paul Maar? Welche? Was passiert darin? Bringt das Buch mit in die Schule und stellt es euren Mitschülern vor.
- Lest zusammen eine weitere Geschichte von Paul Maar.
- Schreibt dem Autor einen Brief, in dem ihr ihm eure Meinung über das Hörspiel darstellt.
- Baut im Sportunterricht mit Geräten eine Fantasielandschaft auf. Während ihr euch durch diese Landschaft bewegt, erzählt Episoden aus der Geschichte nach.
- Spielt auch mit Wörtern wie Markus in der Szene, als er über dem Kaninchen liegt: In welchen Wörtern kommt noch „Jäger“ vor? In welchen Wörtern „Zeug“? Überlegt euch selbst Namenwörter, die in vielen zusammengesetzten Namenwörtern vorkommen, zum Beispiel Stall, Tor, Haus, Rose...



Gehen wir heim kleiner Bär

Inszenierte Lesung

Autor: Martin Wadell
Regie: Elisabeth Arzberger
Sprecher: Frank Hofmann
Musik: Peter Rosmanith
Verlag: Jumbo / ORF 1997
Buchausgabe: Verlag Annette Betz
Länge: 23 Minuten

Inhalt

Vergnügt laufen der große und der kleine Bär durch den Wald nach Hause. Plötzlich hört der kleine Bär unheimliche Geräusche. War das vielleicht ein Stampfmonster oder gar ein Plantschmonster? Der große Bär beruhigt ihn, das seien nur die Schritte im Schnee, das Wasser, usw. Sie kehren sicher heim in die Bärenhöhle und abends erzählt der große Bär dann dem kleinen Bären eine Geschichte in der all die Geräusche vorkommen.

Anmerkungen

Der Text beinhaltet viele Wiederholungen und wird vom Sprecher sehr langsam und ruhig gesprochen. Deshalb ist das Zuhören auch Kindern gut möglich, die nur über einen sehr geringen Wortschatz und sehr kurze Konzentrationsspanne verfügen.

Die Musik und die Geräusche sprechen die Kinder sehr an, sie rätseln gerne mit, was die Geräusche verursacht haben könnte. Kinder im Grundschulalter erkennen teilweise auch, welche Beziehung die beiden Bären miteinander verbindet.

Ideen zur Umsetzung

Vor dem Hören:

- Spielt, ihr wärt ein Bär.
- Betrachtet ein Winterbild von einem Wald und beschreibt, welche Geräusche man wohl in diesem Wald hören könnte.
- Hört euch Waldgeräusche an. Macht dazu einen Ausflug in einen Wald, schließt dort die Augen und lauscht, wie es sich dort anhört. Oder lasst euch Waldgeräusche von einer Geräusch-CD vorspielen.
- Macht selber Waldgeräusche. Benutzt dazu Instrumente oder Alltagsgegenstände.

Nach dem Hören:

- Wie geht stampfen, platschen oder plumpsen? Probiert es aus!
- Spielt die Geschichte als Theaterstück: Zwei Kinder stellen den großen und den kleinen Bär dar, die anderen produzieren die Geräusche. Außerdem braucht ihr jemanden, der die Geschichte vorliest.
- Gestaltet Handpuppen oder Stabpuppen mit denen ihr die Geschichte nachspielen könnt.
- Stellt die Geschichte musikalisch nach. Sucht dazu Orff-Instrumente, mit denen ihr den Rhythmus der beiden Bären darstellen könnt und weitere Musikinstrumente, mit denen ihr die Monstergeräusche inszeniert.
- Wie sehen der großen und der kleine Bär wohl aus? Malt ein Bild von den beiden oder gestaltet eine Collage.
- Gestaltet ein Monsterbuch mit Bildern und Beschreibungen von verschiedenen Monstern.
- Hast du manchmal Angst? Wovor? Was machst du, wenn du Angst hast?
- Vor welchen Geräuschen habt ihr manchmal Angst? Erfindet Namen für die Monster, die diese Geräusche machen könnten.
- Nehmt Monstergeräusche auf, gebt ihnen Namen und lasst dann andere Kinder raten, welche Geräusche sie hören.
- Gestaltet ein eigenes Hörspiel, in dem unheimliche Geräusche vorkommen.



Kleine Hexe Billerbix

Lesung mit Musik

Autorin:	Anna Benthin
Regie:	Toni Nirschl
Sprecherin:	Sandra Schwittau
Musik:	Jochen Scheffler
Verlag:	Der Hörverlag 2005
Bilderbuch:	Kerle Verlag
Länge:	46 Minuten

Inhalt

Tief im Wald, gleich neben dem Brunnlein Trinke-dich-satt und dem Glitzerbach, lebt mit ihren Freunden Raabe Raab und Katze Muschka die kleine Hexe Billerbix. Zusammen wollen sie heute eine Hexensuppe kochen, aber die herbeigehexten Zutaten wollen nicht in den Topf und werden nur verschont, wenn sie eine Geschichte erzählen. Das tun sie natürlich gerne. Und am Ende essen alle die leckere Gemüsesuppe, die Billerbix nun gekocht hat.

Anmerkungen

Ein sprachlich anspruchsvolles Hörspiel, das bei intensiver Beschäftigung jedoch einige Anregungen bietet. Die Eingangsgeschichte, die die Rahmenhandlung darstellt, muss erfahrungsgemäß explizit erarbeitet werden. Um dabei unklare Begriffe und Zusammenhänge zu klären, eignet sich das Bilderbuch mit seinen detailreichen und farbenprächtigen Illustrationen sehr gut.

Die Hexe spricht in Reimen, was den Kindern evtl. erst nach deutlichen Hinweisen auffällt. Die Beschäftigung mit den Reimen regt einige dann jedoch sehr stark an. Das Hörspiel lässt sich auch gut zur Ergänzung des Themas Reime beim Würzburger Trainingsprogramm „Hören, Lauschen, Lernen“ einsetzen.

Die Geschichten, die die Tiere erzählen, sind einfacher verständlich. Sie können dann einzeln gehört werden.

Ideen zur Umsetzung

Vor dem Hören:

- Welche Geräusche kann man tagsüber im Wald hören? Und welche in der Nacht?
- Kennt ihr Zaubersprüche? Lest welche und denkt euch neue aus.
- Was sind Reimwörter? Findet Wörter, die sich reimen.

Nach dem Hören (Für die LehrerIn):

- Die Anfangsszene malen lassen und sie dazu mehrmals vorspielen. Die Schüler werden motiviert, konzentriert zuzuhören und entdecken bei jedem Anhören neue Details.

Für alle:

- Stellt die Eingangsgeschichte mit Spielfiguren nach.
- Was macht die Hexe wohl, wenn es regnet oder wenn es Winter ist?
- Erfindet eine Hexensuppe mit weiteren Tieren und denkt euch passende Zaubersprüche aus.
- Spielt Fingerspiele. Welche Wörter reimen sich darin?
- Schreibt eine Reimgeschichte.
- Gestaltet ein Hexenkochbuch. Sucht euch einfache Rezepte zusammen, die man vielleicht auch mit Lebensmittelfarben verändern kann und malt Bilder oder macht Fotos von einigen Speisen.
- Komponiert eine Hexenmusik und überlegt euch eine Notation, mit der ihr sie darstellen könnt.
- Kennt ihr die „Die kleine Hexe“ von Ottfried Preußler? Sind sich die beiden Hexen ähnlich?



Dagobert Dunkelstein, der Detektiv

Hörspiel

Autor:	Georg Feils, Detlev Ram
Regie:	Hans-Peter Klausenitzer
Sprecher:	Georg Feils, Detlef Ram
Musik:	Georg Feils
Verlag:	Stiftung Zuhören, hrz
Länge:	52 Minuten

Inhalt

In der ersten Geschichte entdeckt Detektiv Dagobert Dunkelstein eine geheimnisvolle schwarze Kassette. Darauf sind lauter Geräusche zu hören. Diesen braucht er nur zu folgen, um direkt an einen geheimnisvollen Tatort zu gelangen.

Bei der zweiten Geschichte geht es um einen geerbten Tresor, der nur mit Geräuschen zu öffnen ist, und bei der dritten um ein Preisausschreiben mit Tierstimmen.

Schon die beschwingte Titelmelodie macht Lust aufs Zuhören und Mitsingen. Die Geschichten werden flapsig-humorig erzählt. Die Produktionen sind auf einfache Weise akustisch ansprechend und regen zu eigenen Experimenten mit dem Kassettenrekorder an.

Anmerkungen

Die Geschichten bieten kurze, in sich abgeschlossene Handlungsstränge.

Durch die klaren Handlungsstränge lassen sich die verschiedenen Stimmen und Hintergrundgeräusche gut den einzelnen Figuren zuordnen. Die in die Geschichte integrierten Geräuschrätsel sind sehr gut nachvollziehbar und animieren zum Nachmachen und Miträtseln, einzeln und gemeinsam.

Dagobert Dunkelstein spielt wunderbar mit Sprache. Sprachschwachen Schülern fällt es daher aber nicht leicht, sich auf den Inhalt zu konzentrieren. Sie versuchen, vermeintliche Sprachspitzfindigkeiten zu decodieren und können so der Geschichte nicht mehr folgen. Sinnvoll ist, den Liedtext im Vorfeld schriftlich und auditiv zu bearbeiten, damit er auch für Hörgeschädigte leichter verständlich ist. Für Ältere ist das Lied zu kindlich, sie mögen es nicht.

Dagobert Dunkelstein spricht häufig unnatürlich akzentuiert. Manche Stellen müssen daher öfters gehört werden, um richtig verstanden zu werden. Da seine Schimpfwörter sehr originell und fantasievoll sind, sind sie nicht so schlimm.

Ideen zur Umsetzung:

Beim Hören

- Ihr könnt den Liedtext mit einem Beamer oder Overheadprojektor an die Wand projizieren. So könnt ihr den Text beim Singen gut mitlesen.
- Hört euch das Lied öfters an! Wie sieht Dagobert Dünkelstein aus?

Nach dem Hören

- Hört das Hörspiel immer bis zum nächsten Geräusch. Beschreibt das Geräusch: Ist es schön, lustig, angenehm? Was ist passiert? Was könnte nun als Fortsetzung kommen, was sagt das Geräusch aus?
- Bastelt euch euren eigenen Dagobert Dünkelstein. Malt seinen Umriss, schneidet aus Stoffresten seine Kleidung aus und klebt sie auf die Pappe. Verwendet Wolle für die Haare und malt ihm ein Gesicht.
- Malt und zeichnet die Figuren aus dem Hörspiel.
- Zeichnet in Gruppen oder auch alleine einen Lageplan, auf dem Geräusche versteckt sind.
- Legt selbst einen Plan an und malt alle Stationen auf, an denen Dagobert Dünkelstein vorbei gekommen ist.
- Dichtet und reimt selbst ein paar Verse, was Dagobert Dünkelstein alles erleben könnte.
- Überlegt gemeinsam: Was ist eigentlich ein Detektiv und was macht er genau?
- Setzt euch mit ein paar anderen Kindern zusammen und macht in der Gruppe ein eigenes Geräuscherätsel. Vielleicht könnt ihr dazu auch einen Lageplan malen?
- Wenn ihr die Geräusche und „Atmos“ hört: Erkennt ihr sie? Erfindet eine Geschichte, die zu dem Geräusch passt. Oder malt ein Bild zum Geräusch.

Dagobert Dünkelstein

Wer löst beinah' jeden Fall?
Wer ist immer hart am Ball?
Wer legt den Strolch mit List herein?
Sag, wer mag denn das bloß sein?
Wer kennt jeden Trick und Kniff?
Dagobert Dünkelstein, der Detektiv.

Wer schießt mit Wasserpistole bloß?
Wer fängt die Diebe mühelos?
Und wer stellt dem Schuft ein Bein?
Sag, wer mag denn das bloß sein?
Wem hängt die Krawatte schief?
Dagobert Dünkelstein, dem Detektiv.

Wer hat den allerbesten Plan?
Und zwei verschiedene Socken an?
Wer schnüffelt rum Tag aus Tag ein?
Sag, wer mag denn das bloß sein?
Wer hat die Sache gut im Griff?
Dagobert Dünkelstein, der Detektiv.

Wer ist der Held von der Geschichte?
Wer findet die Pantoffeln nicht?
Wessen Nase ist so fein?
Sag, wer mag denn das bloß sein?
Ja, das ist der Herr mit Pfiff.
Dagobert Dünkelstein, der Detektiv (mmhh),
Dagobert Dünkelstein, der Detektiv (genau),
Dagobert Dünkelstein...



Die besten Beerdigungen der Welt

Hörspiel

Autor:	Ulf Nilson
Regie:	Angelika Schaack
Sprecherin:	Fritzi Haberland
Musik:	Wolfgang von Henko und Henning Stoll
Verlag:	Hörcompany 2006
Länge:	37 Minuten

Inhalt

Ester und ihr kleiner Bruder „Putte“ haben einen langweiligen Tag. So gründen sie ein Beerdigungsinstitut. Ester findet als erstes eine tote Hummel. Eine Freundin schreibt ein Gedicht für die Hummel und diese wird in einer Zigarrenkiste begraben. Ganz geheuer ist das ganze Putte nicht und er weint als ihm klar wird, dass auch er einmal sterben muss. Ester tröstet ihn, dass das erst passieren wird, wenn er ganz alt ist. Bald kommt ein Auftrag: Ein Hamster muss für 10 Kronen begraben werden. Am folgenden Tag schon spielen die Kinder wieder etwas ganz anderes.

Anmerkungen

Ein ernstes und eigentlich trauriges Thema wird hier auf kindgerechte Art leichtfüßig gelöst, stellenweise kann man beim Hören sogar lachen. Berührend gelesen wird die Geschichte von Schauspielerin Fritzi Haberlandt.

Die CD ist sowohl thematisch als auch sprachlich sehr anspruchsvoll. Kinder, die ein Tier haben oder bereits den Tod eines Tieres erlebt haben, können sich schneller in die Thematik einfinden. Während des Hörens wirken die Schüler häufig nachdenklich, lachen aber auch und sind oftmals erstaunt, was sie da hören.

Bei manchen Schülern ruft die Geschichte Erinnerungen an den Tod von Angehörigen oder Freunden hervor. Dies kann emotional aufwühlend und verstörend sein und muss auf jeden Fall bedacht werden; die Lehrkraft muss bereit und in der Lage sein, mit diesen Folgen umzugehen. Dennoch bietet das Hörspiel positive Ansätze und Gesprächsanlässe, um sich über Erfahrungen und Erlebnisse auszutauschen.

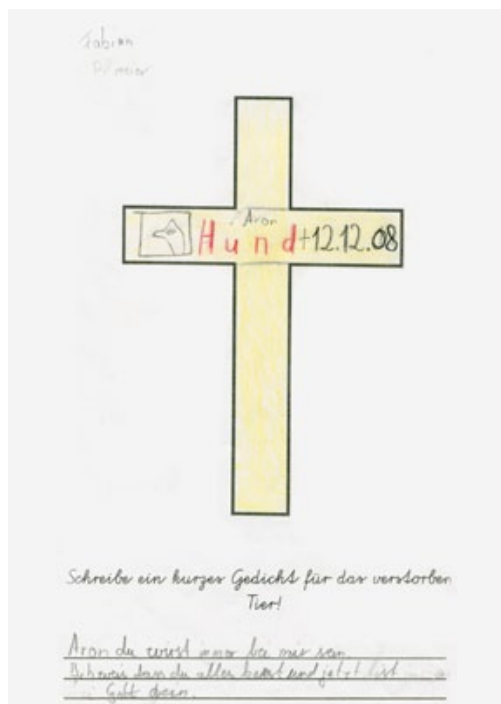
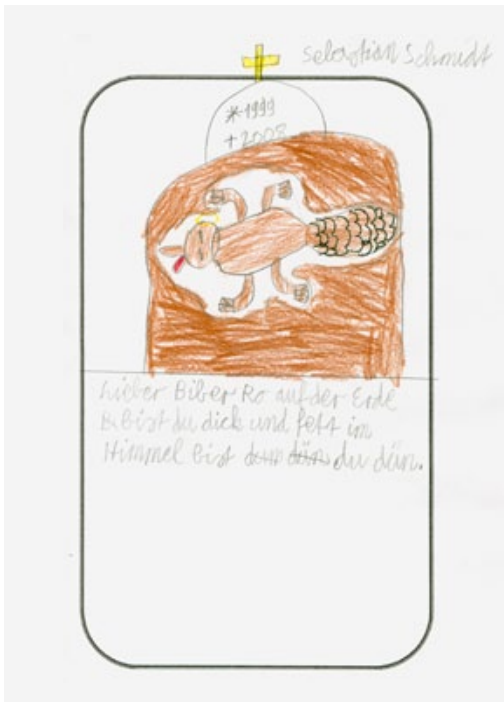
Ideen zur Umsetzung

Beim Hören

- Malt einen Grabstein.
- Gestaltet aus Ton, Pappmaschee oder anderen Materialien einen Grabstein und verziert ihn.

Nach dem Hören

- Habt ihr schon einmal erlebt, dass ein Tier gestorben ist? Erinnert ihr euch, wie es ausgesehen hat? Versucht, für dieses Tier einen Grabstein zu malen.
- Schreibt ein Gedicht für ein verstorbenes Tier.





Die Olchis fliegen in die Schule

Szenische Lesung

Autor: Erhard Dietl
Regie: Alexander Rieß
Sprecher: Stephanie Kirchberger, Martina Mank,
Eva Michaelis, Robert Missler, Rainer Schmitt,
Achim Schülke, Pia Werfel
Musik: Erhard Dietl und Nils Wulkop
Verlag: Oetinger Audio 2007
Länge: 25 Minuten

Inhalt

Die Olchis sind sonderbare Wesen: Sie haben grüne, tintenfischartige Haut und keine Ohren, sondern Hörhörner, mit denen sie sehr gut hören können – zum Beispiel hören sie Regenwürmer husten. Mit ihren scharfen Zähnen können die Olchis Blech, Glas und sogar Stein zerbeißen. Mit ihren Nasen riechen sie am liebsten Müll. Und deshalb leben sie auch auf einer Müllkippe, die am Rand des Städtchens Schmuddelfing liegt. So erleben die Olchis viele Abenteuer.

In der Folge „Die Olchis gehen in die Schule“ satteln die Olchis ihren Reisedrachen, machen einen Ausflug in die Grundschule von Schlamperhofen – und stellen dort einiges auf den Kopf!

Anmerkungen

Im ganzen Hörspiel sehr hilfreich ist die deutliche Aussprache. Auch die verschiedenen Stimmen unterstützen die Verständlichkeit und geben die Charaktere gut wieder. Die Produktion ist mit wenigen, aber passenden Geräuschen gestaltet. Die Episoden sind durch hilfreiche Pausen gegliedert, in denen Fragen oder Bemerkungen mit den Kindern besprochen werden können.

Die Schüler lieben das Olchi-Lied und singen gerne mit. Beim Hören lachen und kichern sie oft, sie finden die Geschichte spannend.

Als Begleitmaterial können die Bücher eingesetzt werden. Die CD hält sich größtenteils an den Originaltext.

Ideen zur Umsetzung

Beim Hören:

- Malt die Olchis oder knetet sie aus Ton, Salzteig oder Knete.

Nach dem Hören:

- Bastelt Masken, die wie die Olchis aussehen und bemalt sie.
- Malt einzelne Szenen aus dem Hörspiel, vielleicht sogar eure Lieblingszene.

- Erfindet gemeinsam lustige Schmuddelworte oder setzt Worte zusammen.
- Baut gemeinsam eine Schimpfwörter-Erfinde-Maschine.
- Erfindet eine eigene Geschichte, wie sie die Olchis erleben könnten.
- Erfindet gemeinsam eine Fortsetzung der Olchi-Geschichte.
- Im Heimat- und Sachkundeunterricht könnt ihr überlegen, welche guten und welche schlechten Tischmanieren es gibt. Findet heraus, wieso es eigentlich bestimmte Sitten gibt.
- Was passiert eigentlich mit unserem Müll? Erzählt euren Mitschülern, was ihr wisst.
- Kennt ihr das Spiel „Ich packe meinen Koffer“? Packt euren Koffer mit Olchi-Gegenständen.
- Im Sportunterricht könnt ihr auf einem Minitrampolin springen, wie es die Olchis immer tun.



Ein gutes Schwein bleibt nicht allein

Lesungen

Autor:	Robert Gernhardt
Regie:	Wanda Osten
Sprecher:	Harry Rowohlt
Musik:	Christoph Well
Verlag:	KEIN & ABER RECORDS 2008
Länge:	39 Minuten

Inhalt

30 Geschichten und Gedichte, alte und neue, bekannte und unbekannt, werden von der einprägsamen Stimme Harry Rowohlts vorgetragen. Zauberhaft begleitet werden sie von verschiedenen Instrumenten, von Harfe über Hackbrett bis Trompete, gespielt von Christoph Well.

Anmerkungen

Die Gedichte sind sehr anspruchsvoll und haben einen umfangreichen Wortschatz. Die humorige Seite vieler Geschichten ist für Kinder nicht gleich zu verstehen. Sie leben von hohem Sprachwitz und starker Ironie. Je nach Entwicklungsstand tun sich Kinder mit Förderbedarf im Bereich Sprache daher teilweise schwer. Im Förderbereich geistige Entwicklung sind sie frühestens ab der 3. Jahrgangsstufe geeignet.

Die Stimme des Sprechers wird von Kindern mit eingeschränkter Hörfähigkeit manchmal als sehr tief und rau erlebt. Der CD sind Bildkarten beigelegt, die jeweils eine Szene aus jedem Gedicht illustrieren und gut zur Vorentlastung eingesetzt werden können.

Folgende Gedichte hörten die Schüler besonders gern:

- Berthold Biber
- Wie kann man übers Wasser laufen?
- Seit Wochen suchen wir ein Haus
- Schwarze Katze
- Gesetzt den Fall, ihr habt ein Schaf gekränkt
- Versonnen blickt der Borstenigel

Aus Sicht der Lehrkräfte besonders anregend sind folgende Gedichte:

- Regenbogen zu besteigen
- Wie kann man übers Wasser laufen?
- Seit Wochen suchen wir ein Haus
- Der Raum so hell
- Gesetzt den Fall, ihr habt ein Schaf gekränkt

Ideen zur Umsetzung

Vor dem Hören (für die LehrerIn):

- Zur Vorbereitung kann das Gedicht als Geschichte erzählt werden.
- Die der CD beigefügten Bildkarten können vor dem Anhören gemeinsam angeschaut werden, um auf den Inhalt des Gedichts vorzubereiten.

Für alle:

- Überlegt euch Wörter, die sich reimen.
- Kennt ihr das Spiel „Teekesselchen“? Spielt es!
- Erfindet eigene Reimgeschichten!
- Versucht, ein Rollenspiel zu spielen und unterhaltet euch dabei nur in Reimform.
- Macht euch Skelett-Gedichte: Ihr könnt bekannte oder selbst erfundene Gedichte nehmen und die fehlenden Wörter einsetzen.
- Spielt die Gedichte als Theaterstücke nach.
- Spielt einzelne Gedichte oder Geschichten mit Handpuppen oder Stabpuppen nach.
- Hört die Gedichte und Geschichten öfters an und versucht, dazu zu zeichnen, was euch einfällt.



Eine Geburtstagstorte für die Katze

Lesung

Autor:	Sven Nordqvist
Regie:	Uwe Schareck
Sprecher:	Heinz Schubert
Musik:	Gideon Sperling
Verlag:	Oetinger Audio 2005
Länge:	33 Minuten

Inhalt

Der alte Pettersson und sein Kater Findus leben auf einem Bauernhof. Jedes Mal, wenn seine Katze Geburtstag hat, backt Pettersson ihr eine Pfannkuchentorte. Da Findus jedoch nicht wie jedes andere Tier einmal, sondern dreimal im Jahr Geburtstag hat, hat Pettersson damit viel Arbeit. Als an einem der Geburtstage kein Mehl mehr Speisekammer ist, will Pettersson mit dem Fahrrad ins Dorf fahren, um welches zu besorgen. Doch das ist gar nicht so einfach...

Anmerkungen

Das Hörspiel ist auch für Kinder mit geringeren Deutschkenntnissen sehr gut verständlich und schnell begreifbar. Auch leistungsschwächere Schüler können der Geschichte gut folgen. Sprachlich schwächeren Kindern kann man die Geschichte über das Bilderbuch gut veranschaulichen.

Ideen zur Umsetzung

Nach dem Hören

- Im Sportunterricht könnt ihr gemeinsam einen Kuchen oder eine Pizza „backen“: Ein Kind liegt auf dem Bauch, die anderen knien daneben. Nun wird der Teig geknetet: Das Kind wird massiert. Dann wird der Teig ausgerollt: Dazu streicht ihr mit euren Händen kräftig über den Rücken und die Beine. Anschließend wird der Teig mit Creme bestrichen – sanftes Streicheln – und mit Früchten belegt – vorsichtiges Klopfen auf den Körper.
- Spielt im Sportunterricht ein Fangspiel: Ein Kind ist der Stier, der auf der Leiter eingeschlafen ist. Die anderen Kinder sitzen auf Matten in der Halle. Wenn eure Lehrkraft Musik einschaltet, erwacht der Stier und springt auf. Ihr versucht, die Leiter zu holen, ohne vom Stier erwischt zu werden. Wenn es euch gelingt, die Leiter zu eurer Matte zu tragen, wird ein neuer Stier bestimmt.
- Malt oder bastelt im Kunstunterricht eine Pfannkuchentorte für die Katze. Danach beschreibt euch gegenseitig, wie eure Torte schmeckt und riecht: „Meine Torte schmeckt nach...“
- Wenn einer oder eine von Geburtstag hat, hört euch zur Feier des Tages die CD an und überreicht dem Geburtstagskind einen „Wunschpfannkuchen“. Malt leckere Verzierungen auf und schreibt alle eure guten Wünsche darauf. Backt gemeinsam eine echte Pfannkuchentorte und esst sie danach gemeinsam auf.



Jaguar und NEINGuar

Lesung

Autor:	Paul Maar
Regie:	Frank Gustavus
Sprecher:	Marion Elskis, Julia Fölster, Andreas Fröhlich, Oliver Korittke, Laura Maire, David Nathan, Jana Pallaske, Elga Schütz, Anton Sprick, Jürgen Thormann, Felix von Mantuffel, Peter Weis, Santiago Ziesmer
Musik:	Dieter Faber, Frank Oberpichler
Verlag:	Oetinger Media 2008
Länge:	50 Minuten

Inhalt

Paul Maar als Poet: Auf dieser CD sind 43 Gedichte, gereimt und gerüttelt, sowie 10 lustige Rätsel zu hören. Es geht um Feuersalamander, Drachen, Mäuse in Badewannen und um NEINGuar und JAGuar.

Anmerkungen

Die Gedichte werden von 13 verschiedenen prominenten Sprechern fantastisch vorgetragen. Das Booklet enthält die Lösungen der Rätsel sowie ein Vorwort von Paul Maar.

Die Gedichte setzen ein relativ gutes Sprachwissen voraus. Schwierigkeiten haben daher auch stark hörgeschädigte Schüler. Sie können die Reime ohne schriftliche Vorentlastung nicht erfassen.

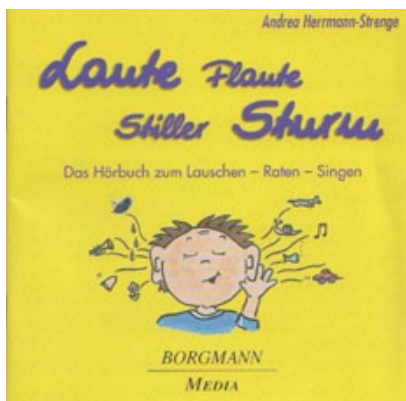
Ideen zur Umsetzung

Vor dem Hören

- Wisst ihr eigentlich, was das ist, ein „Sprachspiel“? Da spielt man mit Silben und Wörtern und sogar mit Buchstaben. Schaut euch den Titel der CD einmal genau an und überlegt euch weitere Sprachspiele.
- Welche Verse und Reime kennt ihr? Sagt sie euch gegenseitig auf.

Nach dem Hören

- Ein paar der Reime und Verse auf der CD kennt ihr sicher schon. Schreibt sie auf und schreibt auch welche auf, die euer Nachbar kennt.
- Versucht, euch in der „Silbensprache“ zu unterhalten: Verwendet statt Wörtern nur eine Silbe, z. B. „La“. Wenn ihr also fragt: „Wie geht es dir?“ heißt das „La la la la?“. Betont dabei ausdrucksstark!
- Erfindet gemeinsam ein einfaches Gedicht.
- Kann man sich zu einem Gedicht bewegen? Versucht, euch zu eurem Lieblingsgedicht auf der CD zu bewegen. Beginnt mit Armen und Händen!



Laute Flaute, stiller Sturm

Lesung mit Musik und Geräusche-Sammlung

Autorin:	Andrea Herrmann-Strengé
Regie:	Klaus Strengé
Sprecher:	Klaus Strengé
Musik:	traditionelle Stücke, Volksweisen
Verlag:	Borgmann Media 2005
Länge:	75 Minuten

Inhalt

In über 74 Aufnahmen wird hier mit Geräuschen, Texten, Stimmen und Stimmungen und dem Thema laut und leise gespielt. Acht Lieder laden anfangs zum Mitsingen ein, auch die Instrumentalfassungen ermöglichen ein Nachsingen. Spielideen und einzelne Geräusche, atmosphärische Aufnahmen und kurze Hörstücke ergeben ein abwechslungsreiches Hörerlebnis.

Ein ausführliches Booklet mit Texten und Spielideen erleichtert die Arbeit mit der CD enorm.

Anmerkungen

Die Lieder 1–16 sind vor allem für den Einsatz in der SVE und den ersten beiden Jahrgangsstufen geeignet: Die ersten acht Lieder bieten sich an, mitzuspielen und sich zu bewegen. Die Lieder sind als Anfang für eine Unterrichtsstunde zum Hören daher bestens geeignet.

Das Hören der CD ist ein großer Spaß und stiftet ein Gemeinschaftsgefühl unter den Kindern. Sie wollen sie immer wieder hören. Die CD bietet sich auch für den Einsatz im Musikunterricht oder für kleine Bewegungspausen zwischendurch an.

Da die CD sehr kleinteilig angelegt ist, bietet sie sich für kurze Einheiten in Vertretungsstunden oder als einfache Auflockerungsübungen an. Einfache Rhythmusspiele bieten sich ebenso für kurze Einheiten an.

Das erste Lied „Alle Ohren aufgestellt“ eignet sich hervorragend als Einstieg in eine Hörstunde.

Lied 5 und 6 können begleitend eingesetzt werden, wenn das Körperschema und die dazugehörigen Begriffe erarbeitet werden.

Lied 7 ist gut geeignet, wenn Raumlage und rechts-links-Unterscheidung thematisiert werden.

Track 17, „Der unsichtbare Geburtstagsgast“ kann in der 3./4. Jahrgangsstufe in HSU begleitend zum Thema Ohr eingesetzt werden. Sie ist allerdings nur mit Einschränkungen zu empfehlen da sie einige Kinder verwirrt („Wohnt wirklich ein Wurm in meinem Ohr?“)

Die Geräusche-Schatzkiste ab Track 18 ist auch für höhere Klassenstufen vielfältig einsetzbar für Geräusche-Rätsel, für die Produktion von eigenen Hörspielen, zum Nachspielen, zur Sprachförderung, etc.

Track 61–67 „Was passiert hier?“, beinhaltet kurze Hörstücke zur Differenzierung verschiedener Geräusche und übt, Handlungsabläufe zu erfassen.

Track 68–74 „Wo ist das?“ sind atmosphärische Aufnahmen, die Erinnerungen an eigene Erfahrungen wecken und die Fantasie anregen.

Ideen zur Umsetzung zu den einzelnen Tracks:

Lied 1 „Alle Ohren aufgestellt“ ist geeignet als Erkennungsmelodie für die regelmäßige Zuhörförderung. Vor dem Hören:

- Versucht ein Kinderlied, das ihr alle kennt, in ein Bewegungslied umzudichten und bringt andere Kinder so zum Zuhören und Mitmachen.
- Spielt das Spiel: „Seid mal laut, seid mal leise“: Legt den Kopf auf die Bank, macht eure Augen zu und lauscht, was ihr alles hören könnt. Überlegt gemeinsam: Was war laut, was war leise?

Lied 2 „Laut und leise“. Dieses Lied ist ein Bewegungsspiel und lädt euch ein, gleich mitzumachen.

Nach dem Hören:

- Welche lauten und welche leisen Geräusche habt ihr gehört?
- Bastelt euch Kärtchen, auf denen Symbole kleben: ein kleiner Punkt für „leise“, ein dicker Punkt für „laut“. Jeder darf eine Karte ziehen und muss dann ein passendes Geräusch machen, also ein leises oder ein lautes.
- Sucht euch Bilder aus Zeitschriften oder Seiten auf einem „Mimikwürfel“ aus und macht dazu die passenden Bewegungen und Gesichtsausdrücke.
- Im Lied kommen ein paar Wörter vor, die ihr vielleicht noch nicht kennt: Wie schlurft, schleicht und schreitet man durch ein Zimmer? Lasst es euch vormachen und probiert es aus.

Lied 6: „Kopf, Schulter, Knie und Zeh“.

- Ihr braucht einen Bogen Papier, der mindestens so groß ist wie ihr selbst. Geht dann paarweise zusammen. Malt mit einem dicken Stift gegenseitig eure Körperumrandungen auf.
- Wenn ihr das Lied anhört, berührt euch selbst und euren Spielpartner an den Körperteilen, um die es in dem Lied geht.

Lied 7: „Was müssen das für Bäume sein“

- Einige von euch sind die Bäume, die anderen sind die Elefanten. Welcher Elefant schafft es, zwischen den Bäumen hindurch zu gehen ohne sich zu stoßen? Tauscht eure Rollen, so dass jeder einmal Baum und einmal Elefant ist. Verändert dabei immer wieder einmal die Abstände zwischen den Bäumen. Je näher sie beieinander stehen, desto besser müssen die Elefanten sich hindurch fädeln!

Track 17: „Ohrengeschichte: Der unsichtbare Geburtstagsgast“

Vor dem Hören:

- Malt Bilder von Ohren. Was ist wohl in ihnen verborgen, was man nicht sieht?
- Malt nun das Innere des Ohres! Wie stellt ihr es euch vor? Wie könnte es da aussehen?

- Stellt euch vor, man könnte eine Reise in dein Ohr machen, wie wäre das, was würdet ihr wohl erleben?

Nach dem Hören:

- Hört euch das Lied „Hallo, ich bin dein Ohrwurm“ von den Wise Guys an. Was meint ihr, gibt es Ohrwürmer wirklich?
- Malt ein Bild von einem Ohrwurm: Wie könnte er aussehen?
- Unsere Ohren sind empfindlich. Wovor muss man sie schützen? Wie kann man das am besten machen? Warum ist es wichtig, seine Ohren zu schützen?
- Wie fühlt es sich wohl an, wenn man nicht gut hören kann? Nehmt Watte oder einen Kopfhörer oder bastelt einen „Ohrschutz“. Führt mit diesem Ohrenschutz ein Gespräch. Wie ist das?
- Besorgt euch ein großes Bild von einem Ohr. Wie ist so ein Ohr aufgebaut, wie funktioniert es?
- Teilt euch in zwei Gruppen auf und hört euch die Geräusche an: Welche Gruppe errät das Geräusch schneller? Sucht euch selbst Geräusche und lasst sie die andere Gruppe erraten.

18–74: „Geräusche Schatzkiste“:

18–60 Was ist das? Geräusche zum Raten.

- Hört euch die Geräusche an. Sucht euch Bilder, die zu den Geräuschen passen (Waschmaschine, Telefon, Schere, Waage...) aus Spielen, Zeitschriften oder Zeitungen. Vor euch liegen nun verschiedene Bilder. Welche Dinge machen welche Geräusche?
- Versucht, die Geräusche die ihr hört, nachzumachen.
- Nehmt selbst Geräusche auf! Macht ein Geräuschrätsel – die anderen Kinder müssen die Geräusche erraten. Gebt ihnen verschiedene mögliche Antworten zur Auswahl.
- Teilt euch in zwei Gruppen auf und hört euch die Geräusche auf der CD an: Welche Gruppe errät die Begriffe schneller?

61–67 „Was passiert hier?“ Kurze Hörstücke.

- Was habt ihr zuerst gehört, welches Geräusch kam dann als nächstes?
- Sucht euch Bilder, die zu den Geräuschen auf der CD passen (Toilette, Dampfer, Fahrrad, Brief...) aus Zeitschriften oder Spielen. Hört nun die Geräusche an und legt danach die Bilder in der richtigen Reihenfolge auf.
- Spielt die Geschichte nach, die ihr gerade durch die Geräusche gehört habt.
- Nehmt eine eigene Geräuschgeschichte auf, sammelt also lauter Geräusche, die eine Geschichte erzählen.
- Denkt euch selbst einen Titel für die Geräuschgeschichten aus.

68–74 Wo ist das? Atmosphärische Aufnahmen

- Welche Geräusche habt ihr erkannt?
- Welche Geräusche waren laut, welche leise?
- Was hättet ihr an diesen Orten noch hören können?
- Welche Geräusche hättet ihr gehört, wenn ihr auf dem Fußballplatz, auf dem Pausenhof oder im Schwimmbad gewesen wärt?



Major Dux

Hörspiel

Autor:	Martin Baltscheid
Regie:	Martin Baltscheid
Sprecher:	Marcel Wagner, Bill Ramsey, Cordula Leiß, Silke Linderhaus, Rolf Berg, Dieter Brandecker, Tom Zahner, Frank Bahrenberg, Katia Guedes, Andy Zingsem, Peer Augustinski, Bartolomäus Bob
Musik:	Sandra Weckert
Verlag:	terzio 2006
Länge:	49 Minuten

Inhalt

Im Radio kommt eine Durchsage: Major Dux hat die Musik verboten. Bartolomäus Bob, einen Schriftsteller, kümmert das jedoch nicht. Er pfeift in der U-Bahn ein Lied. Aber auch das Pfeifen steht unter Strafe. Also wird Bartolomäus Bob von der Geräuschepolizei verfolgt und muss fliehen. Auf seiner Flucht gerät er im Untergrund und in die Bar eines gewissen Pawlow. An diesem Ort verstecken sich alle Musiker der Stadt. Doch dann findet diese aufregende Geschichte ein unerwartetes Ende.

Anmerkungen

Die Musik gefällt den meisten Kindern, versierte Schüler erkennen sogar Jazz als Stilrichtung. Der Ausgang der Geschichte amüsiert viele Kinder.

Ideen zur Umsetzung

- Setzt euch in kleinen Gruppen zusammen und überlegt, wie es für euch wäre ohne Fernsehen, Radio, Computer oder Musik zu leben.
- Achtet zwei oder drei Minuten intensiv auf Geräusche, die ihr von eurem Klassenzimmer aus hören könnt und schreibt sie auf.
- Probiert aus, wie lange ihr an eurem Platz sitzen könnt ohne Geräusche zu erzeugen. Das ist gar nicht so einfach!
- Könnte es einen Grund für euch geben, in den „Untergrund“ zu gehen?
- Warum könnte jemand Musik verbieten wollen? Was steckt dahinter?
- Schreibt im Fach Deutsch einen kleinen Bericht darüber, wie ihr euch die Bar vorstellt, in der Major Dux landet.
- Überlegt gemeinsam, welche Sprichwörter in der Geschichte vorkommen und welche ihr davon kennt.
- Malt im Kunstunterricht das „Licht am Ende des Tunnels“ aus der Geschichte.



Mercy Watson Wunderschwein

Lesung

Autorin:	Kate DiCamillo
Regie:	Angelika Schaack
Sprecherin:	Katharina Thalbach
Musik:	Henning Stoll
Verlag:	Hörcompany 2007
Länge:	41 Minuten

Inhalt

Mercy, ein Schwein, lebt bei Mrs. und Mr. Watson. Wenn Mercy schläft, träumt sie von Essen und wenn sie wach ist, tut sie das auch. Am Liebsten mag sie heißen, gebutterten Toast. Doch wäre Mercy nicht so hungrig, hätte niemand bemerkt, dass das Bett der Watsons durch die Decke gebrochen ist. Zum Glück wendet sich alles zum Guten. In der zweiten Geschichte machen Mercy und Mr. Watson einen Ausflug mit dem Auto, bis sie die Polizei verfolgt. Dann taucht auch noch die alte Nachbarin Baby Lincoln auf dem Rücksitz auf und Mercy versucht, das Lenkrad zu übernehmen. Letztlich haben alle noch mal Schwein gehabt.

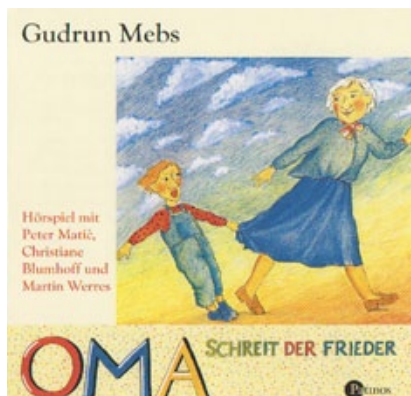
Anmerkungen

Die Geschichten sind jeweils in mehrere Kapitel unterteilt, die zwar nicht als Tracks anwählbar sind, aber angesagt werden. So können beide Geschichten gut aufgeteilt werden. Katharina Thalbach verleiht jeder Figur eine charakteristische Stimme. Die Lesung setzt etwas Hörerfahrung voraus. Die Musik passt sehr gut zur Geschichte und die Kinder identifizieren sich schnell mit der Musik, singen gerne mit. Die Musik passt wunderbar zum Inhalt, die Schüler singen spontan mit und nehmen den Rhythmus auf.

Die CD ist nicht geeignet, sie nur in einer Unterrichtseinheit zu hören, sie sollte öfters und in kleinen Abschnitten gehört werden.

Ideen zur Umsetzung

- Hört euch einzelne Episoden der Geschichte an und erzählt sie nach: Was hat das Schwein erlebt?
- Versucht, euch eine Erlebnis des Wunderschweins auszudenken und aufzuschreiben.
- Müsst ihr beim Hören manchmal lachen? Warum ist die Geschichte so witzig? Was ist eigentlich Ironie und was ist Humor?
- Erfindet selbst witzige Geschichten.
- Malt Bilder: Wie stellt ihr euch Mercy und ihre Umgebung vor?



Oma, schreit der Frieder

Hörspiel

Autorin:	Gudrun Mebs
Regie:	Oliver Versch, Thomas Krüger
Erzähler:	Peter Matic, Christiane Blumhoff, Martin Werres
Sounddesign:	David Braun
Verlag:	Patmos Verlag 2006
Länge:	66 Minuten

Inhalt

Frieder wird bald sechs Jahre alt und er und seine lustige, aber ganz schön ruppige, Oma sind ein gutes Gespann. Oma spielt bei so ziemlich jedem Quatsch mit. Frieder möchte eines Tages gerne ein Picknick machen, aber es regnet und Frieder ärgert sich. Doch seine einfallsreiche Oma überrascht ihn: Im Straßenbahnhäuschen wartet sie mit Würstchen und Semmeln. Und Oma tauscht mit ihm die Rollen und spielt Frieder, an einem anderen Tag spielt sie Gespenst für ihn. Die beiden machen aus ganz normalen Alltagserlebnissen aufregende und lustige Geschehnisse.

Anmerkungen

Oma und der Frieder erleben Konfliktsituationen aus dem alltäglichen Leben, aber sie finden für ihre kleinen Streitigkeiten immer eine für alle gute Lösung. Zu hören, dass auch ein ruppigerer Umgangston liebevoll sein kann, ist wertvoll für die Kinder. „So eine Oma wünsch ich mir“, sagte ein 10jähriger.

Der Humor der Oma gefällt vielen Schülern gut. Die Texte werden schnell von ihnen aufgenommen und zitiert.

Die Oma ist durch den leichten bayerischen Dialekt möglicherweise für einige Hörgeschädigte schwerer verständlich.

Die CD ist in Vertretungsstunden gut zu hören, da die kurzen Geschichten abgeschlossene Einheiten darstellen und gut verstanden werden können.

Ideen zur Umsetzung

Nach dem Hören

- Spielt ein paar der Szenen als Sketch nach.
- Macht auch ein paar Spiele wie Oma und ihr Enkel. Reiht zum Beispiel die Laute von Wörtern von hinten nach vorne: Oma wird zu Amo, Frieder wird zu Redeirf und ein Brot wird zu einem Torb.
- Begrüßt euch gegenseitig in einer fremden oder in einer Fantasiensprache, so wie in der Geschichte „Ausländisch reden“.

- Hört euch verschiedene Dialekte an. Vielleicht kann eure Lehrerin oder ein Mitschüler einen Dialekt, den ihr noch nie gehört habt?
- Sprecht alle den gleichen Satz in eurem Dialekt oder in einem Dialekt den ihr gerne mögt.
- Wie stellt ihr euch die Oma und den Frieder vor? Malt einen Steckbrief.
- Macht ein Picknick mit den anderen Kindern – selbst, wenn es regnet. Lasst euch etwas einfallen!
- Macht gemeinsam eine hauswirtschaftliche Tätigkeit, so wie Oma und Frieder. Kocht oder backt zum Beispiel etwas gemeinsam.



Tagebuch einer Killerkatze

Lesung

Autorin:	Anne Fine
Regie:	Justyna Buddeberg-Mosz
Erzähler:	Martin Semmelrogge
Verlag:	hörverlag 2001
Länge:	30 Minuten

Inhalt

Kuschel ist eine „Killerkatze“ und schreibt Tagebuch: An jedem Tag der Woche macht der Kater einen Eintrag. Kuschel wohnt mit Ellie und ihren Eltern in deren Haus. Wenn er Ellie eine tote Maus vor die Füße legt, dann tut er das gern mit den Worten: „Noch warm aber schon tot“. Ellie findet das nicht lustig. Und als eines Tages Hoppel, das Kaninchen des Nachbarn, tot aufgefunden wird, gerät Kuschel schnell in Verdacht. Vor allem weil er es war, der Hoppel durch die Katzenklappe in Ellies Wohnzimmer gezerzt hatte. Doch eigentlich war alles ganz anders – spannend bis zum Schluss!

Anmerkungen:

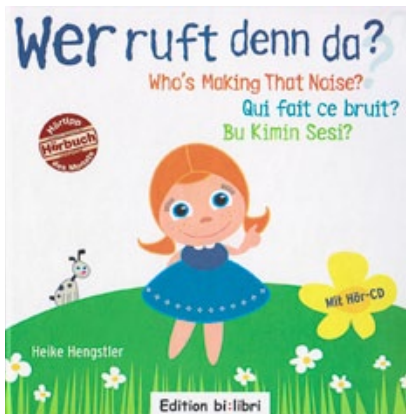
Die Einteilung der Kapitel nach Wochentagen ist gut gelungen, ein Kapitel kann in einer Schulstunde gut bearbeitet werden. Es bietet sich an, jeden Tag eine Episode anzuhören. Die Erzählerstimme ist sehr ansprechend. Besonders Jungen profitieren von Machart und Inhalt und können ihre wilden Seiten ausprobieren. Die Ironie der Geschichte können allerdings nur sprachlich und kognitiv fitte Kinder verstehen. Selbst für 17jährige bleibt die Geschichte interessant. Die Musik spricht die Kinder meist positiv an und stellt einen hohen Wiedererkennungswert für die Schüler dar.

Ideen zur Umsetzung:

Nach dem Hören

- Hört euch jeden Tag einen Tagebucheintrag der Katze an. Lasst euch von eurer Lehrkraft dazu passende Bilder geben und erzählt die Erlebnisse von Kater Kuschel nach.
- Erzählt die Geschichten weiter, die ihr gehört habt. Was könnte noch passieren?
- Stellt euch vor, ihr wäret eine Katze, vielleicht auch eine Killerkatze. Schreibt allein oder gemeinsam einen weiteren Tagebucheintrag..
- Stellt euch vor, ihr wäret eine Killerkatze: Wie würde eure Stimme dann klingen? Probiert aus, was ihr mit eurer Stimme alles machen könnt, nehmt es auf und hört es euch an.
- Überlegt euch eine Geräuschkulisse zu den Erlebnissen von Killerkatze Kuschel und nehmt sie auf.
- Überlegt euch alltägliche Geräusche und Gegenstände und erfindet dazu Geschichten für das Tagebuch der Killerkatze!

- Sucht euch eine Szene aus der Geschichte aus und spielt sie als Hörspiel mit vielen Rollen und Geräuschen selbst nach.
- Zeichnet einzelne Szenen aus dem Tagebuch von Kuschel.
- Malt ein Bild von der Killerkatze oder bastelt eine Collage.
- Sucht Bilder aus Zeitschriften, die zu den Geschichten passen. Nehmt die Bilder und erzählt nach, was in den Tagebucheinträgen steht.
- Ordnet die Bilder auf einer großen Wand den einzelnen Tagen zu und erzählt die Geschichten nach.
- Schreibt eine Geschichte aus der Sicht eines Hundes, der es auf die Katze abgesehen hat, und vertont sie.



Wer ruft denn da?

Bilderbuch mit inszenierter Lesung

Autorin:	Heike Hengstler
Regie:	Kerstin Schlieker
Sprecher:	Günter Keil, Kristy Clark Koth, Françoise Cavanat-Grill, Sava Tetik
Musik:	Betty Legler
Verlag:	Edition bi:libri 2006
Länge:	4 bis 5 Minuten, je nach Sprachversion

Inhalt

Die kleine Sophie geht mit ihrem Hund spazieren, als sie plötzlich ein Geräusch hört: „täterätätä“. Sie will herausfinden, woher es kommt. Alle Tiere, denen sie begegnet, fragt sie, ob sie „täterätätä“ machen. Die Tiere verneinen jeweils und machen ihr vor, welche Laute sie von sich geben. Schließlich findet sie aber Timo, der gerade auf seiner Trompete spielt.

Anmerkungen

Auch auditiv schwer erreichbare Kinder werden durch die Kinder- und Tierstimmen sehr motiviert. Unter anderem die stereotype Wiederholung einiger Sprechanteile („Machst du Täterätätä?“) macht es hochgradig Hörgeschädigten leicht, in die Geschichte zu finden. Durch das Bilderbuch kann die Höraufmerksamkeit zusätzlich unterstützt werden.

Das Hörspiel liegt außer auf Deutsch in drei weiteren Sprachversionen vor: Englisch, Französisch und Türkisch. Kinder, die diese Sprachen sprechen, können so als „Experten“ fungieren und den anderen Schülern die Geschichte übersetzen. Deutsche Kinder finden es sehr spannend aus den anderssprachigen Versionen herauszuhören, wie dort die Tierlaute wiedergegeben werden.

Das Lied „Wer ruft denn da?“ animiert zum Mitsingen.

Ideen zur Umsetzung:

Vor dem Hören:

- Schaut euch Spielzeugfiguren von Tieren an. Welche Laute geben sie von sich? Macht sie mit eurer Stimme nach.
- Bastelt Tiermasken und bewegt euch wie die Tiere, die ihr darstellt.

Nach dem Hören:

- Habt ihr die Tiere schon einmal selbst gesehen, die in der Geschichte vorkommen? Wo leben sie? Was fressen sie?
- Denkt euch eine Fortsetzung der Geschichte aus, in der Sophie noch weiteren Tieren begegnet.

- In der Geschichte sagen die Tiere immer „Ich mache doch...“ und dann hört man ihren Laut. Mit welchem Verb bezeichnet man die Tierlaute? (Bellen, blöken,...)
- Hört euch das Lied „Wer ruft denn da?“ (Track 9) an und begleitet es pantomimisch.
- Hört euch das Lied von der CD an, singt erst mit und singt dann das Lied alleine ohne die CD.
- Spielt ein Ratespiel: Ein Kind beginnt, indem es ein Tier mit seiner Stimme imitiert. Danach fragt es seinen Nachbarn: „Wer ruft denn da?“. Wenn der Nachbar richtig geraten hat, darf er als nächstes ein Tier imitieren. Wenn nicht, kommt der Nächste an die Reihe und muss raten.
- Spielt „Mein rechter, rechter Platz ist frei“ und wünscht euch die anderen Kinder als Tiere herbei, z. B.: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir Johannes als Tiger herbei.“ Der Angesprochene muss dann pantomimisch und mit seiner Stimme einen Tiger imitieren, wenn er aufsteht und zu dem leeren Stuhl läuft.
- Hört das Lied und überlegt euch für alle Tiere, die vorkommen, passende Gebärden.
- Spielt „Das wilde Tier“. Bildet einen Kreis und haltet euch an den Händen. Einer von euch sitzt in der Mitte, ein anderer steht außerhalb des Kreises. Der von außen darf durch ein bestimmtes Zeichen den Kreis betreten und fragt den, der in Mitte sitzt, welches Tier er ist. Oder ob er ein bestimmtes Geräusch gehört hat. Wechselt alle Rollen durch, so dass jeder Mal in der Mitte sitzen darf.

4. Beliebte Zuhörspiele

Hörclubstunden sind keine Unterrichtseinheiten, in denen die schwierige Leistung „Zuhören“ trainiert wird, sondern sie vermitteln die Freude, die es macht, zuzuhören. Deshalb sind Zuhörspiele ein wichtiger Bestandteil der Hörclubstunden. Spiele können dazu dienen, auf die folgende Beschäftigung mit dem Hören einzustimmen, während der Hörclubstunde die Konzentration wieder zu schärfen, dem Bewegungsdrang der Schüler Rechnung zu tragen oder gemeinsam den Abschluss einer Stunde zu gestalten.

Das BasisSet Schule und das BasisSet Kindergarten der Stiftung Zuhören beinhalten Bücher und Hefter mit zahlreichen Spiel Tipps. Die Lehrkräfte aus dem Arbeitskreis haben Spiele, die sich bei ihnen in der Förderschule bewährt haben, zusammengestellt und einige weitere erfolgreiche ergänzt. Für die meisten Spiele benötigt man keine aufwändigen Materialien.

Grundsätzlich sind die Spiele für Kinder aller Förderschwerpunkte geeignet. Viele eignen sich für den Einsatz ab der 1. Klasse, manche bereits für das Vorschulalter. Auf genauere Angaben haben wir in der Regel bewusst verzichtet: Jede Lehrkraft sollte selbst entscheiden, was für das individuelle Leistungsvermögen und den Förderbedarf ihrer Lerngruppe am besten geeignet ist.

Stille

Der Ablauf

Gebt ein Blatt Papier möglichst geräuschlos untereinander weiter. Ihr werdet merken, dass es sofort mucksmäuschenstill wird. Alle wollen hören, wie leise ihr es schafft, das Blatt herum zu geben. Ihr könnt auch „Pssst“ auf das Blatt schreiben. Ihr seid ein Team und ihr schafft es!

Variante

Gebt einen Schlüssel oder eine Rassel weiter, das ist schon ein bisschen schwieriger!

Information für Lehrkräfte: Dieses Spiel eignet sich gut, um in unruhigen Situationen die Konzentration wieder herzustellen, aber auch, um das Richtungshören zu trainieren.

Chinesische Klangkugel

Der Ablauf

Setzt euch in einen Kreis und gebt eine Klangkugel möglichst geräuschlos von einem zum nächsten weiter. Wenn ein Klang zu hören ist, gebt die Kugel wieder zum ersten Kind.

Variante

Die Klangkugel wird jetzt nicht lautlos, sondern mit einem Klang weitergegeben. Jeder von euch schlägt sie durch eine Bewegung aus dem Handgelenk kurz an, so dass ein Klang ertönt. Erst wenn dieser Klang verklungen ist, wird die Kugel weitergegeben.

Information für Lehrkräfte: Bevor die Klangkugel zum ersten Mal eingesetzt wird, sollte sie kurz erklärt werden. Wo kommen Klangkugeln ursprünglich her, was bringt sie zum Klingen, worauf reagieren sie, wie empfindlich sind sie?

Memospiel mit Geräuschen

Der Ablauf

Sammelt Filmdosen. Wenn ihr keine schwarzen Dosen mehr bekommt, nehmt die weißen. Ihr könnt sie mit Etiketten bekleben, so dass man nicht sieht, was sich darin befindet. Ihr könnt aber ebenso Metalldosen oder Joghurtbecher für dieses Spiel benutzen. Füllt in zwei Dosen gleiche Materialien ein: Nudeln, Reis, Sand, Kieselsteine, Blätter, Perlen, Schnüre... Und nun beginnt das Raten: Durch Schütteln könnt ihr erlauschen, in welchen beiden Dosen dieselben Materialien sind. Sucht immer zwei, die zusammenpassen. Helft euch gegenseitig!

Variante

Gestaltet gemeinsam ein Spielbrett und schreibt auf die einzelnen Felder die Dinge, die ihr in die Dosen füllt: Nudeln, Reis, Sand, Kieselsteine... Nun schüttelt die Dosen und stellt sie auf die richtigen Felder. Und dann lüftet das Geheimnis!

Geräusche raten mit Tierlauten

Der Ablauf

Zu diesem Spiel braucht ihr Memokärtchen, auf denen Tiere abgebildet sind. Davon nehmt ihr so viele Paare wie ihr Kinder seid. Jedes von euch bekommt verdeckt eine Karte, die anderen dürfen nicht sehen, welches Tier auf ihr abgebildet ist. Nun lauft ihr alle kreuz und quer durch den Raum und ahmt das Tier nach, dessen Bild auf eurer Karte ist. Anhand der Tierstimmen erkennt ihr, wer dieselbe Karte hat. Stellt euch schnell als Tierpaare zusammen und lasst die anderen Kinder erraten, welche Tiere ihr seid.

Partnersuche

Der Ablauf

Die Dosen oder Filmrollen aus einem Geräuschememospiel werden in einem Kreis auf dem Boden aufgestellt. Jedes Kind nimmt sich eine Dose. Ihr geht nun im Raum spazieren. Wenn ein abgesprochenes Signal ertönt, nimmt jeder die Dose, die ihm am nächsten ist und versucht nun das Kind zu finden, das die gleiche Dose hat. Ist die Teilnehmerzahl ungerade, darf ein Kind die Dosen anschließend mischen und neu aufstellen.

Variante

Ihr könnt dieses Spiel auch mit Tiernamen spielen, die aus der gleichen Anzahl an Silben bestehen: Legt Bilder mit verschiedenen Tieren in die Mitte. Immer zwei Tiere mit der selben Silbenzahl gehören zusammen, z. B. Bär und Hund (einsilbig), Eisbär und Löwe (zweisilbig, ebenso wie Hase, Affe, Katze), Elefant und Papagei (dreisilbig, Betonung auf der letzten Silbe) oder Ameise und Meerschweinchen (dreisilbig, Betonung auf der ersten Silbe).

Geräusche raten

Der Ablauf

Setzt euch gemütlich in einen Kreis und schließt die Augen. Ein Kind darf ein Geräusch machen, z. B. malen, einen Stift spitzen, ein Blatt zerreißen, mit der Zunge schnalzen. Die anderen Kinder sollen erraten, was das für ein Geräusch war. Wer es erraten hat, darf das nächste Geräusch machen.

Information für Lehrkräfte: Ein einfaches und lustiges Spiel, das den Ehrgeiz der Kinder weckt, sich immer mehr Geräusche einfallen zu lassen.

Klassenzimmergeräusche

Der Ablauf

Setzt euch mit geschlossenen Augen in einen Sitzkreis. Nur ein Kind schleicht durch euer Klassenzimmer. An irgendeiner Stelle im Zimmer macht es ein Geräusch: Es klopft z. B. auf einen Tisch, öffnet ein Fenster, schließt eine Tür oder blättert Seiten eines Buches um. Danach schleicht es zurück in den Sitzkreis und sagt: „Augen auf!“. Nun dürfen die anderen vermuten, wo und wie es welches Geräusch gemacht hat. Gegebenfalls könnt ihr das Geräusch noch einmal wiederholen und alle sehen zu. Wurden Geräusch und Ort richtig erraten? Danach darf der oder die nächste von euch ein neues Geräusch im Klassenzimmer machen.

Stillenadel

Der Ablauf

Besorgt euch eine Stecknadel und eine kleine Schachtel. Schreibt „Stille“ auf die Schachtel und legt die Stecknadel hinein. Eure Lehrkraft geht an eine bestimmte Stelle im Raum, z. B. vorne neben das Pult, zur Tür, zum Fenster. Sie hält dann die Nadel nach oben. Ihr schließt die Augen und hört ganz genau hin. Irgendwann lässt eure Lehrkraft die Nadel fallen. Sobald ihr hört, dass die Nadel auf dem Boden aufkommt, hebt ihr die Hand. Eure Lehrkraft oder jemand von euch kann die Nadel noch an anderen Stellen im Zimmer fallen lassen. Vielleicht kennt ihr das Sprichwort: „Es war so leise, dass man eine Stecknadel hätte fallen hören“. Diese Stille habt ihr nun selbst erlebt!

Information für Lehrkräfte: Ziel des Spieles ist es, still zu werden und auditive Aufmerksamkeit und Konzentration zu erreichen. Für Kinder mit eingeschränkter Hörfähigkeit kann es eventuell zu schwierig sein, weil das Geräusch einer fallenden Nadel sehr leise ist.

Knackfrosch

Der Ablauf

Ein Schüler wartet vor der Klassenzimmertür, die anderen Schüler entscheiden, welche Aufgabe der wartende Schüler gleich ausführen soll. Bei ungeübten Schülern und wenn das Spiel zum ersten Mal gespielt wird, wird die Aufgabe einfach sein, z. B. einen bestimmten Weg durch das Klassenzimmer zum Lehrertisch gehen.

Der wartende Schüler wird von allen hereingerufen. An der Tür beginnt das vorher genau erklärte Spiel. Die Lehrkraft (später auch ein Schüler) lässt von jetzt an den Knackfrosch ständig knacken. Der Schüler weiß nicht, was er tun soll. Er weiß aber, dass er sich richtig verhält, solange der Frosch knackt. Der Schüler wird sich nun von der Tür weg in irgendeine Richtung in das Klassenzimmer bewegen. Wählt er die richtige Richtung, erkennt er das daran, dass der Frosch knackt. Schweigt der Frosch, bleibt der Schüler sofort stehen und dreht sich langsam in verschiedene Richtungen. Sobald er sich in die richtige Richtung gedreht hat, beginnt die Lehrkraft wieder mit dem Frosch zu knacken. Der Schüler weiß: In diese Richtung geht es weiter. Sobald der Schüler das Ziel – in diesem Fall den Lehrertisch – erreicht hat, klatscht die Klasse Beifall.

Variante

Es können nach einiger Übung komplexe Aufgaben gelöst werden wie z. B. das Füllen der Gießkanne am Waschbecken und das Gießen einer bestimmten Pflanze auf der Fensterbank. Wichtig bei komplexen Aufgaben, die verschiedene Handlungen erfordern, ist das genaue Knacken. Bei der Gießkanne und der ausgesuchten Pflanze muss bereits der Blick des Schülers zu diesen Gegenständen mit Knacken bestätigt werden. Schaut der Schüler eine andere Pflanze an, muss der Frosch sofort schweigen.

Information für Lehrkräfte: Bei diesem Spiel üben die Schülerinnen und Schüler ihre Konzentration auf einen Sinn zu richten und über eine längere Dauer aufrecht zu erhalten.

Nebel im Sumpf

Der Ablauf

Bei diesem Spiel müsst ihr einen Weg durch einen Sumpf finden. Es gibt nur einen Weg, und den dürft ihr nicht verlassen. Es ist aber neblig und daher könnt ihr nichts sehen. Achtet auf die Geräusche, sie werden euch sicher auf dem Weg durch den Sumpf führen.

Vorbereitung: Mit Kegeln, Stangen oder anderen geeigneten Gegenständen markiert ihr auf dem Fußboden einen Weg, der immer wieder in verschiedenen scharfen Winkeln abbiegt. Die einzelnen Wegstrecken führen aber immer ohne Kurven geradeaus. Am Ende des Weges könnte eine Dose mit einer kleinen Süßigkeit als Belohnung stehen.

Einem Schüler werden nun die Augen verbunden. Das ist der Schüler, der im Nebel den Weg durch den Sumpf finden soll. Der „blinde“ Schüler hat einen Mitschüler als stummen Begleiter. Dieser berührt ihn, sobald er vom Weg abkommt und dreht ihn wieder in die richtige Richtung. Andere Schüler haben Instrumente oder benutzen ihre Stimme, die sie nach vorher besprochenen Regeln einsetzen. Zum Beispiel klingelt ein Glöckchen permanent, solange der Schüler geradeaus gehen soll – was meistens der Fall ist. Und eine Pauke schlägt, wenn der Schüler sofort stehen bleiben soll, weil der Weg abbiegt und die Richtung wechselt. Jemand zischt wie eine Schlange, wenn der Weg nach rechts abbiegt. Das Zischen dauert an, bis das, sich langsam nach rechts drehende, Kind in der exakten Position steht, um im richtigen Winkel abzubiegen. Wenn das Zischen aufhört, setzt das Glöckchen als Signal für Geradeaus-Gehen wieder ein. Jemand macht „Brrrr“, wenn der Weg nach links abbiegt und der Schüler sich links herum drehen soll.

Variation:

Für schwächere Schüler werden die Spielregeln vereinfacht, beispielsweise weniger Abbiegungen eingebaut.

Information für Lehrkräfte: Besonders gefördert wird hier differenziertes Hören und die Fähigkeit, die Konzentration auf einen Sinn über längere Dauer aufrecht zu erhalten. Die Kinder lernen zudem, mehrere Geräusche als Impuls für unterschiedliches Handeln zu verstehen.

Zwerg und Riese**Der Ablauf**

Eure Lehrkraft erzählt euch eine kurze Geschichte mit Reizwörtern, also bestimmten Wörtern, die immer wieder vorkommen. In der Geschichte geht es um einen Zwerg und einen Riesen, die miteinander befreundet sind und sich gegenseitig besuchen, einen Ausflug machen, ein Abenteuer erleben. Eure Lehrkraft kann ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Während sie die Geschichte erzählt, steht ihr hinter eurem Stuhl. Immer wenn das Wort „Zwerg“, oder „winziger Zwerg“ fällt, geht ihr in die Hocke. Wenn das Wort „Riese“ oder „riesig“ genannt wird, müsst ihr stehen. Kommt dasselbe Reizwort mehrmals hintereinander, müsst ihr bleiben wie ihr seid, hört ihr das gegenteilige Reizwort, müsst ihr schnell wieder in die andere Position gehen. Am Ende der Geschichte könnt ihr sie noch nacherzählen.

Information für Lehrkräfte: Besonders geeignet, um die auditive Aufmerksamkeit zu fördern, Hören und Handeln zu verknüpfen und die Reaktionsschnelligkeit zu schulen.

Wo ist der Klingelball?**Der Ablauf**

Ihr sitzt im Stuhlkreis. Ein Kind steht in der Mitte und schaut sich genau an, wie alle Kinder sitzen. Dann setzt dieses Kind eine Augenbinde auf. Ein Klingelball oder ein Glöckchen wird möglichst leise im Kreis weiter gegeben. Ein Kind wird durch Handzeichen bestimmt, plötzlich laut zu klingeln. Das Kind mit den verbundenen Augen zeigt in die Richtung aus der das laute Geräusch kommt. Vielleicht weiß es sogar den Namen des Kindes! Alle Kinder dürfen mal „Klingeltonsucher“ sein.

Information für Lehrkräfte: Dieses Spiel trainiert das Richtungshören.

Was klingt denn da?**Der Ablauf**

Benötigt werden verschiedene Instrumente, die alle paarweise vorhanden sind. Die eine Hälfte der Instrumente liegt offen auf einem Tuch im Sitzkreis. Die anderen, doppelten, Instrumente liegen einzeln und verdeckt in verschiedenen Ecken des Raumes. Diese Instrumente sollen nicht sichtbar sein.

Ihr setzt euch im Kreis um das Tuch, auf dem die Hälfte der Instrumente liegt. Zu jedem verdeckten Instrumente im Raum gesellt sich nun ein Kind. Diese Kinder sind die „Musikanten“.

Das Spiel beginnt: Einem Kind aus dem Sitzkreis werden die Augen verbunden und es wird von der Lehrkraft oder einem Mitschüler in eine Ecke zu einem verdeckten Instrumente geführt, z. B. zur Trommel. Der „Musikant“ schlägt auf die Trommel. Dabei achtet er darauf, dass er der Klasse den Rücken zudreht und niemand die Trommel sehen kann. Der Schüler mit den verbundenen Augen wird in den Kreis zurückgeführt, die Augenbinde wird abgenommen. Der Schüler sucht aus den Instrumenten in der Mitte des Kreises dasjenige heraus, von dem er meint, er habe es in der Ecke klingen gehört. Wählt er falsch, darf ein Schüler aus dem Kreis sich melden und ihm helfen. Nach zwei Versuchen kommen die nächsten beiden dran.

Mehr als zwei falsche Klänge sollte man nicht hintereinander erklingen lassen, sonst wird das Spiel ein beliebiges Ratespiel.

Information für Lehrkräfte: Bei diesem Spiel wird besonders das differenzierte und konzentrierte Hören eingeübt sowie die Geräuschediskriminierung. Auch das Klanggedächtnis wird geschult.

Flüsterrunde

Der Ablauf

Ihr sitzt mit dem Rücken zu Kreismitte im Stuhlkreis. Ein Kind sitzt in der Mitte. Es ruft im Flüsterton einen Namen. Das gerufene Kind steht leise auf und setzt sich neben das erste Kind. Nun ruft das soeben gerufene Kind das nächste Kind – so lange bis ihr alle in der Mitte sitzt!

Information für Lehrkräfte: Dieses einfache ruhige Spiel eignet sich auch schon für schulvorbereitende Einrichtungen.

Fallende Herbstfrüchte

Der Ablauf

Sammelt gemeinsam Dinge aus der Natur: eine Kastanie, eine Eichel, eine Hagebutte, ein Herbstblatt oder auch einen Apfel, eine Mandarine – je nach Jahreszeit. Ein Kind setzt eine Augenbinde auf, ein anderes Kind lässt eine der Herbstfrüchte auf den Tisch oder Boden fallen. Die anderen raten: Welche Frucht war es?

Variante

Wenn ihr geübt seid, wird es schwieriger: Bildet eine Geräuschkette aus drei Früchten! Welche drei Früchte waren es? Und: welche war die erste, die zweite, die dritte Frucht?

Was spielt das Orchester?

Der Ablauf

Ein Kind wird zum Dirigenten ernannt und verlässt das Zimmer. Die restlichen Kinder sind das Orchester. Sie wählen ein Wort aus und zerlegen es in Silben. Zum Beispiel: Ba-na-ne. Das Orchester wird nun in Gruppen aufgeteilt. Für jede Silbe ist eine eigene Gruppe zuständig. Die Mitglieder der Gruppe 1 singen nun immer „ba“, die der Gruppe 2 „na“, die der Gruppe 3 „ne“. Wenn der Dirigent

erscheint, kann er durch Antippen die einzelnen Instrumente an- oder ausschalten. Ziel ist es, herauszufinden wie das Stück (also das Wort) heißt, das vom Orchester gespielt wird. Hat der Dirigent es herausgefunden, wird das nächste Kind zum Dirigenten.

Information für Lehrkräfte: Mit entsprechender Unterstützung ist dieses Spiel bereits ab der 1. Jahrgangsstufe geeignet.

Tonfolge

Der Ablauf

Hört euch verschiedene Musikinstrumente an und probiert sie aus, z. B. Trommeln, Rasseln, Xylophon. Euer Lehrer oder ein Schüler lässt dann die Instrumente in einer bestimmten Reihenfolge erklingen und ihr versucht, das in genau derselben Reihenfolge nachzumachen.

Variante

Dreht euch um, sodass ihr die Instrumente nicht seht, wenn sie zum ersten Mal erklingen. Ein Instrument kann auch mehrmals hintereinander zu hören sein.

Information für die Lehrkräfte: Dieses Spiel steigert die Aufmerksamkeit und Konzentration und ist je nach Schwierigkeitsgrad bereits ab der 1. Klasse einsetzbar.

Den Rhythmus weitergeben

Der Ablauf

Setzt euch in einen Sitzkreis. Ein Kind oder eure Lehrerin gibt einen Rhythmus vor, ihr stimmt nacheinander ein. Dabei benützt ihr euren Körper als Instrument: klatscht oder schnipst mit den Fingern oder stampft und trampelt mit den Füßen. Außerdem könnt ihr auch Instrumente benutzen, Klangstäbe, Glöckchen oder Trommeln.

Variante

Wenn ihr ein bisschen Übung habt, könnt ihr es schwieriger machen: Ein Kind ändert plötzlich den Rhythmus, die anderen übernehmen diesen neuen Rhythmus. Diesen Wechsel könnt ihr öfters spielen.

Und so wird es noch schwieriger: Ein Kind geht vor die Türe und alle bis auf einen Schüler spielen denselben Rhythmus. Dann kommt das Kind wieder herein und muss herausfinden, wer den Rhythmus spielt, der nicht zu den anderen passt.

Information für Lehrkräfte: Ein kurzweiliges aber relativ anspruchsvolles Spiel!

Wachhund

Der Ablauf

Ein Kind spielt den „Wachhund“. Es sitzt als Hund mit verbundenen Augen in der Mitte auf einem Stuhl. Unter dem Stuhl liegt ein Schlüsselbund (oder eine Rassel, eine Glocke, eine Schachtel mit Murmeln...). Die anderen Kinder bilden einen Kreis um den Hund. Ein Kind wird benannt, das anfangen darf. Dieses Kind zwinkert einem anderen zu. Dieses muss nun den Schlüssel holen. Wenn der Hund etwas hört, zeigt er in die Richtung, aus der der Dieb kommt. Wenn es stimmt, muss der Dieb den Schlüssel zurücklegen und das Kind zwinkert erneut jemanden an. Schafft es der Dieb allerdings, den Schlüssel bis zu seinem Platz mitzunehmen, darf es selbst Wachhund spielen.

Indianer und Cowboy

Der Ablauf

Teilt euch in gleich große Gruppen auf: Die eine Gruppe wird zu Indianern, die andere zu Cowboys. Die Cowboys schlafen am Lagerfeuer, sie legen ihren Kopf auf die Arme und ruhen sich aus. Die Indianer schleichen auf leisen Sohlen durchs Klassenzimmer und stellen sich jeweils hinter einen schlafenden Cowboy. Dann geht es los: Die Cowboys, die meinen, etwas gehört zu haben, „erwachen“ und geben ein vorher vereinbartes Signal. Wenn sie recht haben, und tatsächlich ein Indianer hinter ihnen steht, bekommen sie einen Punkt. Wenn ein Cowboy nichts hört und nicht erwacht, darf der Indianer wieder zurück schleichen. Dann bekommt er den Punkt. Punktabzug gibt es für Cowboys, die sich geirrt haben und für ertappte Indianer!

Information für Lehrkräfte: Dieses Spiel schult die auditive Aufmerksamkeit, das Richtungshören. Die Kinder lernen, die eigene Lärmproduktion einzuschätzen und sich leise zu bewegen.

Guten – Morgen – Flüstern

Der Ablauf

Ihr spielt alle, Ihr würdet schlafen, indem ihr euren Kopf auf eure Arme legt. Euer Lehrer begrüßt leise flüsternd das erste Kind mit Namen: „Guten Morgen ...!“ Das begrüßte Kind „erwacht“ und begrüßt wiederum leise flüsternd ein anderes Kind. Und dieses wieder das nächste Kind. Versucht das Spiel einmal mit Schauen (dann siehst Du, wer schon wach ist) und einmal ohne Schauen zu spielen. Ohne ist natürlich schwerer – Du musst Dir ja merken: Wer schläft noch, wer ist schon wach...?

Das Spiel könnt ihr auch zum Abholen in den Sitzkreis spielen (vielleicht müsst ihr dabei auch noch euren Stuhl tragen?) oder am Ende des Schultages: Du musst dann so leise in die Garderobe schleichen, dass die „Schlafenden“ nicht gestört werden.

Information für Lehrkräfte: Dieses Spiel hat viele Lernkomponenten: Die Kinder lernen durch das Flüstern, ihre Stimme zu kontrollieren. Sie kommen zur Ruhe und konzentrieren sich unwillkürlich, das auditive Gedächtnis und das genaue Hinhören werden geschult. Durch die geflüsterten Namen wird das Richtungshören und die Konsonantenerkennung geschult. Bei hörgeschädigten Schülern sollte man die FM-Anlage einsetzen.

Aktions-Geschichte

Der Ablauf

Eure Lehrerin liest euch eine kurze Geschichte vor, in der bestimmte Wörter einzeln oder in Kombination immer wieder vorkommen, z. B. die Wörter „Schloss“ und „Gespenst“. Beim Wort „Schloss“ steht ihr z. B. alle auf, beim Wort „Gespenst“ heult ihr alle „huuuuu“. Zum Schluss dürft ihr gemeinsam die Geschichte nacherzählen.

Information für Lehrkräfte: Bei diesem Spiel werden Hören und Handeln verknüpft. Das selektive Hören und das auditive Gedächtnis werden geschult. Die Schülerinnen und Schüler gewinnen das Bewusstsein, dass zwischen „hören“ und „verstehen“ ein Unterschied besteht.

Finde die Uhr

Der Ablauf

Ein paar von euch dürfen in eurem Klassenzimmer oder auf dem Flur einen Wecker oder eine Eieruhr verstecken. Versucht gemeinsam, das leise Ticken zu finden. Ihr müsst den Wecker finden, bevor er klingelt! Wenn ihr Uhren nehmt, die sehr leise ticken, wird das Spiel umso schwieriger.

Information für Lehrkräfte: Ein Spiel, um Teamwork zu lernen und zum Üben von Richtungshören.

5. Eigene Hörstücke aufnehmen und gestalten

von Geli Schmaus

Noch bevor eine Schulradiogruppe entsteht, ein Schulradio „auf Sendung“ gehen kann oder ein Hörclub seine Ergebnisse präsentiert, bietet es sich an, zur Übung kleine Hörbeiträge und Hörcollagen mit den Schülerinnen und Schülern zu gestalten. Bereits im Kindergartenalter lernen viele Kinder Hörspiele und Hörstücke kennen, sie hören zu Hause Kassetten oder CDs mit ihren Lieblingshelden. An diese Hörerfahrung können sie auch anknüpfen, wenn sie beginnen, selbst Hörbeiträge zu erstellen. Es empfiehlt sich für den Anfang, keine Vorlagen zu vertonen sondern sich selbst auf die Suche nach Geräuschen und Geschichten zu machen. Inspiriert von einzelnen Gegenständen und Geräuschen oder auch Figuren, die sie sich ausdenken, können die Kinder dann beginnen, ein erstes eigenes Hörstück zu entwickeln.

Märcheninszenierung oder Geräuschrätsel?

Zuerst müssen sich die Kinder einigen, um was es in ihrem Hörstück gehen soll. Ob eine Phantasiegeschichte, eine Märchenvorlage oder ein Krimi: Um zu üben, sollte die Gruppe mit einer leichteren Aufgabe beginnen.

Für einen sicheren Erfolg empfiehlt sich ein Geräuschrätsel. Zuerst begibt sich jedes Kind auf die Suche nach einem Geräusch im Klassenzimmer: Eine Tür geht auf, eine Schublade zu, ein Stift fällt auf den Boden, jemand schreibt etwas auf die Tafel. Die Kinder nehmen verschiedene Geräusche auf und hören sie sich an. Sind sie nicht zufrieden weil das Geräusch zu laut, zu leise oder zu kurz ist, probieren sie es noch einmal – so lange, bis sich das Ergebnis hören lassen kann und sie zufrieden sind. Nun kann das Geräusch noch „angetextet“ werden. Möglicherweise erfinden die Kinder eine Auswahl an möglichen Lösungen. „War das a) eine Klospülung b) ein Wasserhahn oder c) eine Amsel?“. Dieser gesprochene Text kann von verschiedenen Kindern nacheinander ins Mikrophon gesagt werden oder auch nur von einem Kind. Ein Geräuschrätsel mit fünf anmoderierten Geräuschen ist schon eine stattliche Leistung.

Es beginnt mit der Idee

Ein größeres Vorhaben ist es, eine Geschichte zu vertonen. Bei einer Hörspiel- oder Hörstückproduktion werden viele Talente benötigt und die Kinder können sich mit all ihren unterschiedlichen Interessen und Fähigkeiten einbringen und gemeinsam etwas gestalten: als Geräuschesucher und -sammler, als Geschichtenerfinder, als Sprecher, als Texter, als Techniker, als Musiker, als Ideengeber. Jede einzelne Tätigkeit ist als Teil eines großen Ganzen gleich wichtig.

Aus Klängen und Geräuschen sowie Musik und Stimmen lässt sich dann ein Hörstück komponieren. Musik und die Klänge haben die Funktion, eine gewisse Stimmung zu erzeugen, Situationen ohne Worte darzustellen, aber auch Stille kann etwas transportieren. Stimmen und vor allem Texte laden die Geschichten mit Inhalt auf. Und all dies zusammen ergibt ein kleines Hörstück.

Von der Idee zum Hörspiel

Angeregt durch Gegenstände oder Bilder, aber auch durch Figuren und Geschichten, die sie kennen, kreieren die Kinder die Idee zu ihrer Geschichte. Nicht zu viele Orts- und Zeitenwechsel erleichtern das Arbeiten am Roten Faden. Auch eine begrenzte Zahl an Figuren erleichtert die Arbeit an der Ge-

schichte. Der klassische Aufbau einer dramatischen Handlung erleichtert den Schülern die Entwicklung der Geschichte: Nach der Einleitung (Ort, Zeit, Personen) ergibt sich ein Konflikt, bzw. bekommt der Held ein Problem. Die Handlung wird nun ein wenig weitergesponnen bis es zu einer dramatischen Zuspitzung kommt und schließlich über den Höhepunkt zur Auflösung der Geschichte bzw. zu einem Happy End.

Grundsätzlich ist die Frage, ob es einen Ich-Erzähler oder überhaupt einen Erzähler geben soll. Ein Hörstück nur aus Dialogen zu gestalten, ist reizvoll aber auch eine große Herausforderung

Die Figuren sollten einzeln heraus gearbeitet werden, so dass sie Charaktermerkmale oder auch Eigenschaften erhalten, die sie gut unterscheidbar machen. Auch sollten die Stimmen der Sprecherkinder gut unterscheidbar sein.

Laute Plätze, leise Gassen

Es empfiehlt sich nicht, Texte auszuformulieren und die Kinder etwas nachsprechen zu lassen. Schöner ist, sie frei und mit viel Emotion die Szenen spielen zu lassen und dies dann ohne große Korrekturen aufzunehmen. Auch sollte sich die Reihenfolge der Aufnahmen nicht an den Aufnahmeorten orientieren: Kinder tun sich wesentlich leichter, eine Geschichte am Stück zu erzählen bzw. zu spielen. Wechseln Sie lieber gemeinsam den Ort und kehren Sie eine Szene später wieder an denselben zurück, auch wenn es vielleicht ein bisschen aufhält.

Achten Sie dabei aber darauf, welche Akustik an den jeweiligen Orten herrscht: Eine Szene im Wald sollte nicht an einer Straßenkreuzung gespielt werden. Jedoch kann die Szene im Wald in einem leeren Raum gespielt werden, wenn Sie im Nachhinein noch „Atmo“, also die nötige Waldatmosphäre mit Blätterrauschen und Vogelgezwitscher separat aufnehmen und unterlegen.

Eine Geschichte von...

Ein selbst produziertes Hörstück gemeinsam anzuhören ist für Kinder schon ein erhebendes Gefühl. Wenn im „Abspann“ aber dann noch der eigene Name genannt wird bzw. man die eigene Stimme hört, die den eigenen Namen sagt, trägt dies zu einem erfolgreichen und motivierenden Hör- und Produktionserlebnis bei.

5.1. Technische Voraussetzungen

von Geli Schmaus

Um einen gelungenen Hörbeitrag zu erstellen, muss nicht nur die Idee einer Geschichte, eines Rätsels oder einer Collage funktionieren, sondern das Produkt sollte im besten Fall auch technisch gut anzuhören sein. Dazu tragen mehrere Faktoren bei.

Von analog bis digital

Bis vor wenigen Jahren konnte man für jüngere Kinder und für einen Einstieg in Hörproduktionen noch die Arbeit mit dem Kassettenrecorder und Kassetten empfehlen. Bald werden Kassetten jedoch nicht mehr hergestellt, daher empfehlen wir nun die Arbeit mit digitalen Aufnahmegeräten. Sollten Sie einen Kassettenrecorder und Kassetten besitzen: Arbeiten Sie damit, wenn es Ihnen praktisch erscheint. Die Geräte sollten batteriebetrieben sein, damit sich die Kinder bei Probeaufnahmen und

Experimenten frei im Raum bewegen können. Die Kassettenrecorder sollten einen extra Mikrofonanschluss haben, da die eingebauten Mikrofone meist eine schlechte Aufnahmequalität bieten und es nicht sehr komfortabel ist, hinein zu sprechen.

In der Arbeit mit Kassettenrecordern ist auch von Vorteil, dass die Kinder immer wieder in ihre Aufnahmen hinein hören können und Stellen mit denen sie unzufrieden sind, sofort neu bespielen können: Sie spulen die Kassette zurück und nehmen aufs Neue auf. Wenn also ein einfacher Hörbeitrag aufgenommen wurde, können ihn die Kinder wenige Minuten nach Ende der Aufnahme bereits anhören.

Für ältere und versiertere Kinder bieten sich digitale Aufnahmegeräte an. Sie sind meist ein wenig diffiziler in der Handhabung, aber wenn Zuhör- und Radioarbeit etabliert werden soll und die Kinder öfters Umgang damit haben, lohnt sich eine Einarbeitung. Digitale Geräte (Zoom h2, Zoom Q3) sind mittlerweile nicht mehr allzu teuer (ca. 90,- Euro aufwärts). Hier sind gute Mikrofone meist eingebaut. Ein Vorteil digitaler Daten ist ebenso, dass man sie als mp3 per E-Mail an Eltern verschicken kann oder als Audio-CD vervielfältigen.

Vom Tonträger auf den Computer

Manche digitalen Aufnahmegeräte haben eingebaute Lautsprecher oder man verbindet das Aufnahmegerät mit Boxen – dann kann man auch hier die Aufnahmen unmittelbar nach der Erstellung anhören. Die Elemente eines Hörspiels oder einer Hörcollage können im Gegensatz zum Kassettengerät separat aufgenommen und später am Computer zusammengesetzt werden.

Egal ob die Aufnahmen auf Kassette oder digitalem Gerät aufgenommen wurden: Es besteht immer die Möglichkeit, Aufnahmen am Computer zu schneiden und dadurch noch mehr mit einzelnen Elementen zu spielen: Musik kann unterlegt werden, Geräusche können beliebig oft an verschiedenen Stellen eingesetzt werden, Überblendungen können vorgenommen werden, Versprecher, Störgeräusche und Textfehler können geschnitten werden. Kinder lernen schnell, wie man am Computer schneidet, viele kennen Schneiden auch zunehmend aus der Musik. Es gibt einige wenige kostenlose Schneidprogramme, wir empfehlen z. B. „Audacity“.

„Hören machen“ macht kompetent

Die Kinder hören nun gemeinsam ihre Aufnahme oder auch ihr geschnittenes Hörprodukt an. Sie überlegen gemeinsam, warum sie welche Passage gut oder weniger gut, zu lang oder zu kurz finden, tauschen sich darüber aus. Sie diskutieren und ringen vielleicht um einzelne Stellen, die sie beibehalten möchten. Sie lernen, selbst zu beurteilen, was ein gutes Hörstück ist und erwerben dadurch Medienkompetenz.

5.4. Urheberrechte an Musik und Geräuschen

von Geli Schmaus

Die meisten Texte in Büchern und fast alle Musiken sind urheberrechtlich geschützt. Kinder und Jugendliche würden aber natürlich am liebsten ihre Lieblingsmusik für ihre Hörproduktionen verwenden. Davor sei grundsätzlich gewarnt.

Wenn Sie die Produktionen der Kinder im Internet auf einer Schulhomepage oder einer privaten Seite veröffentlichen wollen, muss vorher mit dem Verlag oder den Autoren gesprochen werden, ob etwas gegen die Veröffentlichung spricht. Die gesamte Verwertung medienpädagogischer Projekte auf CD, DVD oder bei Veranstaltungen ist mit vielen Hürden versehen.

Die GEMA, die „Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte“, ist eine Verwertungsgesellschaft, die sich um Nutzungsrechte von Textern, Komponisten und Verlegern von Musik kümmert. Der erste Ansprechpartner ist jedoch der Lizenzinhaber der Musik, also der Musikverlag. Einem Musikverlag sind jedoch die Hände gebunden, wenn Komponisten bestimmte Musikverwertungen ausgeschlossen haben oder Musik z. B. exklusiv vertraglich an einen Kinofilm gebunden ist. Dann gibt es nur noch die Möglichkeit, sich direkt an die Künstler oder Musiker zu wenden.

Teile der Musikbranche haben „production music libraries“ aufgebaut: Über diese Datenbanken bzw. Musikbibliotheken können relativ kostengünstig und mit einfachen Lizenzierungsverfahren unterschiedliche Musiken bezogen werden. www.umusic.com ist mit über 350.000 Musiktiteln der größte Anbieter der Welt. Nach einer kostenlosen Registrierung kann man nach verschiedenen Genres und Instrumenten auf die Suche gehen, sich professionelle Titel online anhören und die downloaden, die geeignet erscheinen. Für die europaweite Nutzung zahlt man allerdings 1,50 Euro pro Sekunde netto. Gemeinnützige Vereine bekommen einen Sozialtarif mit 0,80 Euro.

Die sicherste Variante ist also: so viel wie möglich selbst machen!

Freie und kostenlose Musik und Geräusche gibt es unter diesen Adressen im Internet zum Download:

- archive.org: Web-Register zu kostenlosen Inhalten – etwas unübersichtlich aber dafür sehr umfangreich.
- ArtistServer.com: Künstlerinnen und Künstler bieten hier freie Musik zum Download an.
- audiyou.de: „Youtube für Töne“ – hier gibt es freie Musik, Interviews, Geräusche und Hörspiele. Eine kostenlose Registrierung ist erforderlich
- Bargus Soundbibliothek: Einige kostenlose Geräusche zum direkten Download.
- Free-Loops.com: Klänge und Geräusche unter CreativeCommons-Lizenz stehen hier in großer Zahl zur Verfügung.
- FreeMusicArchive.org: Hier gibt es freie Musik in großer Auswahl.
- freesound.org: Hier gibt es freie Geräusche in großer Auswahl.
- Hörspielbox.de: Freies Soundarchiv mit Musik und Geräuschen im mp3-Format.
- Jamendo.de: Auf Jamendo stellen KünstlerInnen ihre Musik frei, legal und kostenlos zur Verfügung.
- Mobygratis.com: Für MedienpädagogInnen und Nonprofit-Projekte stellt DJ Moby selbst kostenloses zur Verfügung. Anmelden!
- mp3.com: Das Musikportal hat auch einen Bereich mit freier Musik.
- Musopen.org: Musikstücke, deren Urheberrechte mittlerweile erloschen sind, werden hier zur Verfügung gestellt.
- OpenMusicContest.org: Geräusche und Klänge stehen hier von einem bundesweiten Musikwettbewerb, dessen Beiträge unter einer CreativeCommons-Lizenz stehen, zur kostenlosen Verfügung.
- pdsounds.org: Tolle Alltagsgeräusche. Auch hier: kostenlos!
- salamisound.de: Hunderte von Alltagsgeräuschen aus verschiedensten Bereichen.

- Soundarchiv von mediaculture-online.de: Hier gibt es spannende Reden, Hörspiele, Musik.
- SoundBible.com: Großes Archiv mit freien Sounds und Geräuschen
- SoundClick.com: Musikerinnen und Musiker stellen hier ihre Musik zur Verfügung und zum kostenlosen und freien Download bereit. Eine kostenlose Registrierung ist erforderlich.
- Tonspion.de: Die AnbieterInnen durchsuchen das Netz und stellen freie Inhalte hier verlinkt zur Verfügung.
- TribeofNoise.com: Online-Community mit freier Musik und Sounds zum Download nach Registrierung
- VGMusic.com: Hier stehen tausende von Originaltönen aus Computerspielen im mp3- und Midi-Format zum kostenlos Download zur Verfügung. Das ist urheberrechtlich geschützte, aber kostenlose Musik.

5.2. Erfahrungsbericht: Projekt Stabpuppentheater „Fudukazi“

von Anke Rabhansl

Gegebenheiten vor Ort

Die Idee zur Umsetzung eines größeren Audio-Projektes mit einer Klasse mit dem Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung entstand durch die Arbeit mit verschiedenen CDs, die im Unterricht in unterschiedlichen Klassenstufen auf ihre Tauglichkeit für den Förderschulbereich getestet wurden.

Für die Umsetzung dieses Projektes wurde das afrikanische Märchen „Fudukazis Magic“ ausgesucht, das auch im Hörspiel „Der Zauber der Schildkröte“ erzählt wird (s.Seite X). Das Projekt beinhaltete die Textbearbeitung des Märchens durch die Schüler in ihnen angemessene Dialoge, das Herstellen von Stabfiguren und Kulissen, die Erarbeitung einer Aufführung und das Erstellen einer Audiodatei.

Verwirklicht wurde das Projekt mit einer Klasse aus neun Schülerinnen und Schülern der Hauptschulstufe. Nur drei dieser Schülerinnen und Schüler verfügten über eine deutliche Aussprache. Es war selbstverständlich, dass alle Schüler – auch diejenigen, deren Sprache für Außenstehende kaum zu verstehen ist – aktiv in das Klassenprojekt eingebunden werden. Das bedeutete auch eine lautliche Beteiligung. Unterstützung bekamen wir von zwei Schülern der Parallelklasse, die Sprechrollen übernahmen.

Ich als Lehrkraft hatte die Fächerkombination Kunst, Werken und Musik und verfügte dadurch über einen Zeitrahmen, der es erlaubte, jede Woche intensiv mit der Klasse mehrere Stunden an diesem Projekt zu arbeiten. Eine Mitarbeiterin der Tagesstätte war immer unterstützend im Unterricht anwesend. Das Projekt fiel in das zweite Halbjahr. Wir begannen im Februar und arbeiteten am Projekt bis Ende Juni.

Kriterien für die Auswahl des Stückes

Für die Auswahl von „Fudukazis Magic“ waren mehrere Gesichtspunkte ausschlaggebend: Die Schüler sollten es zu „ihrem“ Theaterstück machen können. Sie sollten es verstehen und lieben und sie sollten sich mit den einzelnen Figuren identifizieren können. „Der Zauber der Schildkröte“ gefiel allen Schülern auf Anhieb. Die Begeisterung der Klasse für Afrika und wilde Tiere war groß.

Außerdem sollte das Stück sollte bei den Aufführungen Groß und Klein ansprechen. Der Inhalt des Märchens lebt von Wiederholungen, die besonders jüngere Kinder lieben und die ihnen das Stück verständlich machen. „Der Zauber der Schildkröte“ ist darüber hinaus aber auch spannend und an einigen Stellen auch witzig.

Wichtiges Kriterium war weiter, dass die darstellenden Figuren für den Puppenbau geeignet sein sollten. Tiere sind als Stabfiguren relativ einfach herzustellen.

Und schließlich sollte das Stück den Schülern viele Möglichkeiten bieten, sich nicht nur durch Sprache auszudrücken, sondern auch über Laute, Geräusche und Klänge. „Fudukazis Magic“ bietet viele Möglichkeiten, Tierstimmen und Dschungellaute zu imitieren und mit Instrumenten Klänge zu erzeugen. Alle nicht verständlich sprechenden Schüler konnten dadurch akustisch gut integriert werden.

Figuren- und Kulissenbau

Da bei diesem Bericht der Schwerpunkt vor allem auf den Erfahrungen bei der Erstellung des Audios liegen soll, werden Figuren- und Kulissenbau nur kurz gestreift. Es gibt viele Bücher und Internetseiten mit Anleitungen für den Bau von Stabfiguren.

Für die Kulissen suchten wir in verschiedenen Medien nach Bildern von afrikanischen Landschaften. Mit dem Overheadprojektor warfen wir die Bilder an die mit großem Papier bestückte Tafel und zeichneten die Umrisse von Bäumen, Hügeln und einer runden Hütte nach. Auf dem Fußboden wurden die großen Bilder von allen individuell weiter ausgestaltet. Große Flächen wie die Savanne im Hintergrund füllten wir durch das Betupfen mit Farbschwämmen. Aus fester Pappe entstand ein großer Baum im Vordergrund der Bühne, auf den die Schildkröte Fudukazi von der Hyäne gesetzt wird. Ebenso wurden die leckeren Pilze extra aus Pappe ausgeschnitten und bemalt und im Bühnenvordergrund befestigt.

Da die Schüler über sehr individuelle Möglichkeiten verfügten, sich an den vielen handwerklichen Arbeiten zu beteiligen, wurde vieles in Stationen gearbeitet, die unterschiedliches Geschick erforderten. Auf diese Weise konnten alle Schüler in die Arbeit einbezogen werden. Während dieser Arbeit entstanden Vorlieben für bestimmte Tiere und eine Identifizierung mit ihren Figuren: „Mein Elefant kann mit den Ohren wackeln“. Diese Identifizierung konnte später bei der Rollenverteilung für die Audios genutzt werden. Ganz natürlich fanden sich Figuren und Sprecher zusammen. Fast kein Schüler überschätzte sich und seine sprachlichen Fähigkeiten.

Vorbereitungen für die Aufnahmen

Ein Märchen wird in der Regel als Erzählung vorgetragen. Deshalb musste zunächst möglichst viel erzählerischer Text in dialogische Szenen umgestaltet werden, die mit den Stabfiguren gespielt werden konnten. Den Inhalt der Dialoge gibt das Märchen vor. Erste Formulierungen, die als Anhalt dienen sollten, arbeitete ich für die Schüler aus. Die Einführung in das Märchen blieb für unsere Aufführung in der Erzählform erhalten.

Mit den Schülern zusammen wurde eine Liste der benötigten Geräusche erstellt. Manche Geräusche haben die Schüler mit Instrumenten erzeugt wie z. B. Trommeln oder Klanghölzern für das Klappern der Hufe von Giraffe und Zebra oder das Stampfen des Elefanten. Viele Instrumente wurden vor den Aufnahmen ausprobiert und alle überlegten, wofür ein bestimmter Klang Verwendung finden könnte. Mit der Stimme probierten die Schüler aus wie ein Gurren oder ein Löwengebrüll klingt oder sie

zischten wie eine Schlange und schmatzten laut. Nachdem wir die Probeaufnahmen der verschiedenen Geräusche angehört hatten, sortierten wir aus, welche wir unverändert übernehmen wollten, welche variiert werden mussten oder welche wir gar nicht brauchen konnten.

Für Überraschung sorgten die ersten sprachlichen Probeaufnahmen. Erst beim Abhören waren das laute aufgeregte Atmen, das während der Aufnahme kaum wahrnehmbare und jetzt laute Hin- und Herrutschen auf dem Stuhl oder das Scharren der Füße zu hören. Und es wurde deutlich, dass manche Schüler kaum verständlich artikulierten, was uns im täglichen Umgang in dieser Schärfe nicht mehr auffiel. Aufgrund dieser ersten Hörproben und unter Berücksichtigung der Vorlieben einzelner Schüler für eine bestimmte Figur wurden die Rollenbesetzungen festgelegt.

Die Aufnahmen der Texte

Für die Aufnahmen suchten wir uns einen leeren Raum. Maximal vier bis fünf Schüler waren bei einer Aufnahme anwesend. Wegen der Erfahrungen mit den vielen störenden Nebengeräuschen deckten wir einen Tisch mit einer Wolle ab. Darauf legten wir das Aufnahmegerät, an das die Mikrofone gestöpselt waren. Die Schüler setzten sich auf ihre Hände oder legten ihre Hände zusammen, damit sie keine Schab- und Kratzgeräusche produzierten, beugten sich ein wenig zum Mikrofon und sprachen hinein. Alle achteten sehr darauf, nicht den Tisch zu berühren. Die anderen anwesenden Schüler saßen bewegungslos im Hintergrund.

Der Beginn des Märchens wird erzählt. Die Rolle des Erzählers teilten sich viele Schüler. Deutlich sprechende Schüler mit längeren Texten wechselten sich mit sprachlich schwächeren Schülern mit kurzen Sätzen ab.

Die zunächst vorgegebenen Texte wurden während der Aufnahmen von den Schülern verändert: Den Schülern wurden Fragen zum Inhalt gestellt und die Antworten darauf ergaben häufig den neuen und endgültigen Text. Dadurch entstanden zwar Brüche in der Erzählung, aber die Formulierungen waren authentisch und in der Wirkung sehr lebendig. Die Dialoge entstanden ebenfalls spontan während der Aufnahmen. So konnten die sprachlichen Möglichkeiten der einzelnen Schüler berücksichtigt werden. Die Schüler wurden auf eine Szene eingestimmt, übernahmen „ihre“ Rolle und sprachen aus dieser Rolle heraus spontan ihren Text. Wenn dann ein Dialog stimmig war, wurden diese Sätze beibehalten.

Die einzelnen Szenen wurden so oft aufgenommen, bis jedes Wort möglichst deutlich zu verstehen war. Der Text wurde wortgetreu als Textbuch für die Proben für die Aufführungen aufgeschrieben, aber niemals von den Schülern vorgelesen. Der emotionale Ausdruck war beim spontanen Sprechen wesentlich stärker.

Die Aufnahmen der Geräusche

Um unsere Geräuscheliste abzarbeiten, wechselten wir die Räume und waren mit dem Aufnahmegerät unterwegs – z. B. in der Toilette, um die Klospülung aufzunehmen. Mit den Instrumenten experimentierten die Schüler zunächst: Trommel, Pauke, Klanghölzer, Boomwhackers und Regenmacher wurden solo gespielt – langsam, schnell, laut oder leise – und in verschiedenen Rhythmen. Danach wurden verschiedene Instrumente kombiniert. Diese Aufnahmen wurden später am Computer gemischt und jeweils einem Tier (z. B. die Pauke für den Auftritt des Elefanten) oder einer Situation zugeordnet.

Wie mit den Instrumenten, so experimentierten die Schüler auch mit ihren Stimmen. Für die Szene zu Beginn des Märchens, in der es heißt, man könne die Tiere nur an ihrem Fressen unterscheiden, schmatzten die Schüler, kauten laut, knackten und knirschten mit den Zähnen, schluckten vernehmlich, knurrten und grunzten vor Wohlbehagen. Für die Szene, in der es heißt, die Tiere wären auch daran zu erkennen, was sie nach dem Fressen wieder von sich geben würden, gaben die Schüler Ekellaute von sich, riefen „lgitt“ und machten „brrrr“, als würde es sie schütteln.

Viel Freude bereitete allen die Arbeit an einer akustischen Dschungelatmosphäre. Löwengebrüll, Affengekreische, Papageiengeschrei und Schlangenzischen wurden mit Inbrunst erzeugt. Die Schlusszene, in der die Hyäne von allen Tieren ausgelacht wird, wurde als Gruppengelächter aufgenommen, was so ansteckend wirkte, dass die Schüler gar nicht mehr aufhören wollten zu lachen.

Fazit für zukünftige Projekte

Die Kriterien für die Auswahl eines Stückes haben sich bewährt und sollten durch die gemachten Erfahrungen durch einige weitere Punkte ergänzt werden:

So darf der zeitliche Rahmen nicht zu eng sein. Zum einen entstehen unter Zeitdruck keine brauchbaren Aufnahmen, zum anderen stellt man erst bei der Nachbearbeitung der Audios am Computer fest, ob und wie viele Stimmen oder Klänge durch Hintergrundgeräusche so gestört sind, dass sie nicht brauchbar sind und wiederholt aufgenommen werden müssen. Außerdem sollte man als Anfänger die Zeit nicht unterschätzen, die für die Bearbeitung der einzelnen Aufnahmen benötigt wird.

Außerdem hat sich gezeigt, dass bei der Arbeit an den Figuren weitere Unterstützung nötig ist. Die praktische Arbeit an den Figuren und Kulissen fand überwiegend an Stationen, den sogenannten „Werkstatt-Tischen“, statt. Dazu wurden Tische im Klassenzimmer zu kleinen Gruppen zusammengestellt und in jeder „Werkstatt“ wurden andere Arbeiten ausgeführt, z. B. Felle zugeschnitten, Lederhufe aufgeklebt oder Schwänze und Mähnen gebunden und vieles andere mehr. Einige Arbeiten konnten die Schüler selbstständig bewältigen, andere Werkstatt-Tische mussten betreut werden. Ohne Unterstützung durch eine Mitarbeiterin der Tagesstätte hätte die Arbeit nicht so erfolgreich und für die Schüler zufrieden stellend durchgeführt werden können. Die Schüler haben durch die intensive Arbeit an den Stationen nach jeder Unterrichtseinheit Fortschritte gesehen, die sie mit Stolz erfüllten und immer wieder neu für ihr Projekt begeisterten. Durch ihre Begeisterung haben die Schüler ein halbes Jahr lang mit großer Freude ausdauernd gearbeitet. Nicht ein einziges Mal wurde gestöhnt oder Unlust geäußert.

Die Schüler brauchen einen „roten Faden“ für die Aufnahme der Audios, das heißt, die Struktur z. B. für die Reihenfolge der Szenen oder für erste Texte zum Einstimmen der Schüler muss zunächst vorgegeben werden. Wenn sie die Geschichte verstanden haben und genau wissen, welche Bedeutung die Szene hat, an der sie gerade arbeiten, können sie sich leichter auf die Dialoge einlassen. Je mehr sie sich in die Geschichte vertiefen und emotional einfühlen, desto kreativer können sie eigene Texte und einen eigenen emotionalen Ausdruck finden.

Es ist vorgekommen, dass Schüler neue Aspekte der Geschichte für sich entdeckten und bei den Aufnahmen plötzlich aus ihrem Gefühl heraus dem Text eine andere emotionale Bedeutung gaben. Meistens konnten diese Texte integriert werden. Die ursprünglichen Texte wurden dann gestrichen.

Aufnahmegerät

Die Aufnahmen wurden mit dem MDR-2 von Swissonic gemacht. Es ist robust und relativ einfach zu bedienen. Es verfügt über zwei Speicherplätze: einen internen Speicher und eine SD-Card (Secure Digital Memory Card = digitale Speicherkarte). Ich habe die Aufnahmen nur auf der SD-Card gespeichert, weil ich es praktisch fand, die SD-Card einfach zu entnehmen, direkt in den Kartenslot am Computer zu stecken und die Aufnahmen auf dem Computer zu speichern.

Das MDR-2 hat eine Wiedergabefunktion, die für Aufnahmen mit Schülern sehr wichtig ist. Schüler möchten sofort hören, wie das Aufgenommene klingt. Die Motivation, sich auf weitere Aufnahmen zu konzentrieren, wird dadurch erhöht. Die Qualität der Wiedergabe ist gut genug, um die Aufnahme abzuhören. Sie reicht aber nicht aus, um zu kontrollieren, ob eine Aufnahme störungsfrei und somit „fertig im Kasten“ ist. Viele störende Hintergrundgeräusche werden erst beim Abhören am Computer bemerkt.

Bearbeitungssoftware

Für die Bearbeitung der Aufnahmen wurde Music Maker 16 von MAGIX verwendet. (Anm.: Dieses Audioschnittprogramm steht nur im Verbund mit Video- und Fotobearbeitungssoftware als Paket zur Verfügung. Bis vor kurzem war es für Schulen kostenfrei, heute kostet eine Klassenraumlizenz 399,- Euro. Daher empfehlen wir das kostenlose Schnittprogramm Audacity in der Beta Version – siehe Kapitel 5.1.) Abhängig von den eigenen Computerfertigkeiten wird man mehr oder weniger schnell die Anwendungsmöglichkeiten verstehen und umsetzen können. Wenn man die Grundlagen beherrscht, entdeckt man selber immer mehr praktische Anwendungen.

Überlegung sollte in die Struktur der Speicherung investiert werden. Die Software speichert alle Bearbeitungsvarianten. Wenn ein Audio für eine weitere Bearbeitung wieder geöffnet wird, greift das Programm auf die vorherigen Varianten zurück. Deshalb ist es ein Irrtum zu glauben, die „alten“ Audio-Dateien dürften gelöscht werden. Das Programm findet dann nicht mehr die Dateien, die es zum Öffnen der aktuellen Fassung braucht. In so einem Fall bleibt einem nichts anderes übrig, als die gelöschten Audios neu aufzunehmen.

Mit einem einfachen Klick werden neue Spuren erstellt, sodass Sprache, passende Atmos oder andere Klänge und Geräusche auf eigenen Spuren übereinander gelegt werden können.

Schnitt

Ich habe mir für den übersichtlichen Zugriff verschiedene Geräusche-Ordner erstellt: einen mit Atmos für Hintergrundgeräusche, einen mit Tiergeräuschen, einen mit den selbst erstellten instrumentalen Klängen und mehrere Ordner mit Sprachaufnahmen für die unterschiedlichen Szenen.

Für die Bearbeitung habe ich zuerst die Spur mit der Sprache angelegt. Alles, was zu der entsprechenden Szene gehört, habe ich kopiert und eingefügt. Dann wurde alles gelöscht, was nicht brauchbar war. Mit einfachen Schnitten können Audiosequenzen ausgeschnitten, auf „Warteposition“ an eine andere Stelle geschoben (z. B. eine Spur tiefer oder weiter nach rechts) und bei Bedarf an der richtigen Stelle eingefügt werden. Sehr beruhigend: Alle Schnittstellen lassen sich wieder auseinander ziehen und der abgeschnittene Klang ist wieder vorhanden. Es kann also gar nichts verloren gehen.

Ein zu kurzes Lachen kann durch Duplizieren verdoppelt oder durch „Auseinanderziehen“ endlos verlängert werden, ein zu langes Geräusch kann durch Zusammenschieben verkürzt werden. Die

Möglichkeit der stark vergrößerten Darstellung der Spuren lässt auch einen Laien genau erkennen, wo ein gesprochenes Wort zu Ende ist und ein „Schnafer“ beginnt. So können Aufnahmen exakt geschnitten werden. Alle Spuren lassen sich stumm schalten, sodass man für die Bearbeitung einer einzelnen Spur nur diese Geräusche hört.

Wenn der Text einer kleinen Szene verteilt und geschnitten war, habe ich die Atmos, also die Hintergrundgeräusche, wie z. B. Dschungelklänge, auf einer weiteren Spur eingefügt. Ebenso z. B. das Hufgeklapper für den Auftritt der Giraffe, das Wasserplätschern für den Teich oder den Zauberklang, wenn Fudukazi zauberte. Die verschiedenen Lautstärken und das Auf- und Abblenden der Hintergrundgeräusche geschieht durch einfaches Auseinanderziehen oder Zusammenschieben der Pegelhöhe in der Spur. Ich habe immer erst kleine Stücke mit allen Geräuschen fertig gestellt und dann den Text der nächsten Szene zur Bearbeitung eingefügt. Das würde ich wieder so tun.

Den Zeitaufwand für die Bearbeitung der Audios am Computer habe ich komplett unterschätzt. Natürlich gelingt die Bearbeitung mit zunehmender Übung schneller, aber die sich erst nach und nach erschließenden Möglichkeiten, noch besser und phantasievoller zu gestalten, verlocken dazu, das Audio immer perfekter gestalten zu wollen. Auch das Ohr hört immer genauer und entdeckt Fehler, die man zu Beginn der Arbeit gar nicht wahrgenommen hat oder die zumindest nicht weiter gestört haben.

Das fertige Audio wird exportiert und auf CD gebrannt. Diesen Vorgang bietet die Software leicht verständlich und unkompliziert an.

Fazit: Ein „Neuling“ braucht Zeit und Geduld, sich in die Technik einzuarbeiten und die vielen Möglichkeiten zu entdecken und auszuprobieren. Aber es lohnt sich. Fudukazi hat so viel Spaß gemacht, dass wir gleich ein kleines Projekt anschlossen: „Der kleine Faden“ entstand schon wesentlich routinierter.

Hinweis: Das Hörstück „Der kleine Faden“ kann auf der Website der Stiftung Zuhören angehört werden: www.stiftung-zuhoeren.de/foerderschulen.

„Fudukazis Magic“ können wir leider aus urheberrechtlichen Gründen nicht öffentlich zugänglich machen.

6. Schulradio

Durch Radioprojekte lernen Kinder, das Medium Radio als Sprachrohr für ihre Interessen zu nutzen. Sie lernen, sich eine Meinung zu bilden und sich Gehör zu verschaffen. Sie werden von Konsumenten zu Produzenten. Spielerisch können sich Schülerinnen und Schüler beim Radiomachen ausprobieren: Sie bringen spontan und ohne Leistungsdruck ihre Ideen und Kompetenzen ein. Sie übernehmen kleine Aufgaben, die alle wichtig sind, um ein gemeinsames Produkt zu realisieren und eignen sich in vielfältiger Weise Kenntnisse und Fertigkeiten an. Radioproduktionen sind technisch relativ leicht zu handhaben und bieten schnell hörbare Ergebnisse. Im Folgenden sind zunächst Tipps für die Einrichtung eines Schulradios allgemein zusammengestellt, danach folgt ein Überblick über journalistische Beitragsformen. Was man in der Arbeit mit Kindern mit sonderpädagogischem Förderbedarf beachten sollte, damit das Erlebnis „Schulradio“ nicht frustrierend wird, schildert der anschließende Erfahrungsbericht einer Lehrerin.

6.1. Tipps für die Praxis

von Geli Schmaus

Sich wohl fühlen und Spaß haben

Suchen Sie sich für die Radioarbeit einen Ort, an dem sich die Kinder gerne aufhalten. Richten Sie gemeinsam ein kleines Studio mit Arbeitstisch und viel Platz ein. Lassen Sie die Kinder einen Namen für die Radiogruppe suchen und über diesen demokratisch abstimmen. Die Kinder können sich Buttons oder kleine Presseausweise machen, das erhöht die Identifikation mit der Arbeit und macht Spaß.

Große Teile der Radioarbeit erfordern Konzentration und hohe Aufmerksamkeit. Deswegen ist es hilfreich, zwischendurch gezielt körperliche Übungen zu machen. Einfache Bewegungsspiele helfen, sich danach wieder besser zu konzentrieren. Oder: Alle Kinder werden Popstar oder Starmoderator und dürfen sich albern am Mikrophon, vielleicht einem aus Pappmaschee selbst gebauten, austoben.

Die Redaktionssitzung

Schon bei der Auswahl des Themas muss die Reportergruppe sich entscheiden, welcher Inhalt die HörerInnen der Sendung oder des Beitrags interessieren und fesseln könnte. Die Kinder werden zum Sprachrohr für ihre HörerInnen und sollten sich dieser Rolle bewusst sein. Kinder haben einen ähnlichen Humor und so werden auch Kinder, wahrscheinlich die Hauptzielgruppe von Schulradios oder Schülerbeiträgen, ihren Spaß beim Hören haben.

Lassen Sie die Kinder zu Beginn Themen sammeln, die sie wirklich interessieren und diskutieren Sie die Ideen in der Gruppe. Das Arbeiten in Kleingruppen zu verschiedenen Themen hat sich bewährt. Besuchen Sie, wenn möglich, einen örtlichen Radiosender – das erzeugt zusätzlich Motivation und gewährt immer einen spannenden Einblick in die echte Welt der Radiomacher.

Spielend die Technik lernen

Alle Kinder sollten auf dem gleichen Wissensstand in Sachen Technik sein. Spielerisch können sie sich an Mikrophon und Aufnahmegerät ausprobieren: Sie machen gegenseitige Interviews und kleine Übungsreportagen und lernen vor allem durch erste Pannen sehr viel. Und das Abhören der Aufnahmen ist aufregend und macht Spaß.

Vorübung

Kindern macht es Spaß, mit Erwachsenen und anderen Kindern in Kontakt zu treten, um sie zu befragen. Sie haben ein klares Ziel vor Augen: Sie wollen eine Aussage einholen, ein Interview führen, einen Witz erzählt bekommen. Sie wollen, dass ihre Aufnahme gelingt und sie möchten dafür Anerkennung erhalten. Um gute Ergebnisse zu erzielen, müssen auch einige journalistische Grundregeln eingehalten werden.

Sozialverhalten in der Reportersituation

Eine wichtige Regel, wenn man auf Leute zugeht: In die Augen schauen! Machen Sie mit ihren Schülern eine Übung: Stellen Sie einem Kind interessiert eine W-Frage und halten sie ihm das Mikrophon hin. Beginnt das Kind zu antworten, spielen Sie, Sie seien abgelenkt, schauen auf Ihre Uhr, kramen auf dem Tisch, schauen in die Luft. Schnell wird das Kind, wenn es nicht allzu aufgeregt ist, aufhören zu sprechen. Die anderen Kinder sollen Ihr gespieltes Verhalten beurteilen. Sie werden sofort bemerken, dass Sie sich nicht wirklich für das Kind interessiert haben und sind meist empört über das Verhalten. Wiederholen Sie die Situation noch einmal nach allen Regeln der Kunst oder lassen Sie es ein Kind so lange versuchen, bis alle zufrieden sind.

Eine Botschaft dieser Übung an die Schülerinnen und Schüler ist: Unterschätzt eure Körpersprache nicht. Wer konzentriert zuhört, dem sieht man das auch an. Und der Interviewer kann seine Aufmerksamkeit aktiv zeigen: Verstehendes Nicken oder auch mal ein Lachen oder Lächeln sind wichtige Botschaften an den Gesprächspartner.

Ein Beitrag wird aufgenommen

Am liebsten machen Kinder Umfragen: Sie gehen nach draußen, sind als Medienmacher wichtig, werden meist auch ernst genommen, und haben einen wichtigen Auftrag. Fragen sie Passanten, ob sie „kurz Zeit“ für eine Frage hätten, werden sie leider häufig enttäuscht. Die meisten Leute müssen dann plötzlich ganz schnell irgendwo hin, sind verabredet oder haben einen wichtigen Termin. Meistens haben die Leute jedoch einfach nur Angst, sie könnten etwas gefragt werden, dem sie nicht parieren können – und das auch noch von Kindern!

Eine einfache Lösung dieses Problems: Man hängt die Frage rasch an die Vorstellung und schon wissen die Befragten, dass sie die Frage durchaus bewerkstelligen können. „Guten Tag, mein Name ist Eva von der Radiogruppe Schnelle Welle und ich wollte Sie kurz fragen, wie Sie das neue Affenhaus hier im Tierpark finden.“ Schon wird der Gesprächspartner willig seine Meinung kundtun.

Wie bringt man die Menschen dazu, noch mehr zu erzählen?

Häufig verlaufen gerade Interviews als reines Pingpong Spiel und es mag sich kein richtiges Gespräch entwickeln. Ein Trick: Hält man jemandem nach dem vermeintlichen Ende seiner Antwort das Mikrophon noch etwas länger „unter die Nase“, beginnt er meist noch mehr zu erzählen. Oft kommen erst dann die eigentlich spannenden Geschichten, denn anfangs versuchen Gesprächspartner meist, Fakten klar zu machen. Schön ist auch, wenn Kinder zuerst beschreiben, wie der Ort aussieht, an dem sie sich befinden: ein Büro, eine Wiese, die Situation, in der das Gespräch stattfindet.

Wer das Mikrofon hält, ist der Bestimmer!

Schärfen Sie Ihren Schülern ein, das Mikrofon nicht aus der Hand zu geben. Gesprächspartner, die das Mikrofon an sich nehmen, sind meist die, die dann nicht mehr aufhören zu reden. Es sollte allerdings nicht zu nah an den Mund der Gesprächspartner gehalten werden sondern immer etwa eine handbreit Abstand haben, sonst schreckt man intuitiv zurück.

Die Örtlichkeit

Der Ort der Aufnahme sollte gut gewählt sein: In einem halligen Museum macht es vielleicht Sinn, sich in einen Nebenraum zurück zu ziehen. Eine Umfrage auf einer viel befahrenen Straße hört sich nicht gut an und so muss alternativ eine leise Seitenstraße gewählt werden.

Schule on air – Eine Sendung entsteht

Egal ob die Ergebnisse der Radioarbeit in der Klasse, vor den Eltern, beim Sommerfest, auf der Bühne oder in der großen Pause über die Lautsprecheranlage präsentiert werden, eins steht fest: Sie müssen veröffentlicht werden. Die erste Präsentation ist sicherlich die aufregendste und trotz perfekter Planung stecken hier die meisten Unwägbarkeiten. Eine gute Vorbereitung ist hier hilfreich, aber der Mut zur Lücke und das über sich selbst Lachen darf auf keinen Fall fehlen.

Gliederung und Darstellungsform

Achten Sie auf Längen: Der schönste Beitrag wird zäh, wenn alles mehrmals gesagt wird und Nebensachen breit gewalzt werden. „In der Kürze liegt die Würze“, was aber auch viel Schneidarbeit bedeuten kann. Wenn Sie eine richtige „Sendung“ mit Moderation, Musik und Beiträgen planen, gliedern Sie die Sendung sorgfältig: die Anteile an Musik, Moderation und Beiträgen sollte ausgewogen sein.

Der Prozess und das Produkt – Eine Gratwanderung

Beim Radiomachen mit Kindern in der Schule geht es sowohl um pädagogische wie auch inhaltliche Aspekte. Einige journalistische Grundregeln sollte man nicht aus den Augen verlieren, denn auch das Produkt muss funktionieren. Die Rezipienten sollten das Ergebnis wertschätzen können, hörbare Qualität ist gleichzeitig das größte Lob an die Macher. Die beste Absicht funktioniert nicht, wenn letzten Endes niemand gerne zuhört.

Wurde beschlossen, was aufgenommen wird, werden die Rollen verteilt: Wer macht die Technik, wer hört mit dem Kopfhörer ab, wer sucht einen geeigneten Ort aus, wer führt das Interview, wer macht die Reportage, wer denkt an Ersatzbatterien?

Sind die Aufnahmen „im Kasten“, beginnt die mühsame und langwierige Arbeit des Abhörens und Einspielens am Computer. Hier bekommt die Gruppe einen Überblick über die Ergebnisse. Kinder entwickeln schnell ein Gefühl für Qualität: Antwortet der Interviewpartner zu umständlich, ist die Reportage doch nicht so witzig, ist die Qualität schlecht, fehlen Beschreibungen? Müssen vielleicht sogar Aufnahmen wiederholt werden? Das Zuhören und Diskutieren führt bei allen Kindern zu einer mehr und mehr differenzierten Beurteilungsfähigkeit.

Nun muss die Gruppe über die Reihenfolge und Mischung der Beiträge entscheiden. Wie viel Musik ist nötig, wer sucht sie aus? Mit was beginnt die Sendung: mit einem Klang oder einem Text? Gibt es einen oder zwei Moderatoren und was sagen die? Wer sagt welchen Beitrag an? Gibt es einen Jingle für die Radiogruppe? Muss abgelesen werden oder wird frei gesprochen – reichen Stichwörter?

Wichtig ist nun die Komposition der Sendung. Beliebig hintereinander gereihte Beiträge können an sich spannend und gut sein, doch richtig zur Geltung kommen sie nur durch eine schlaue gewählte Dramaturgie. Am Anfang sollten so genannte „Hinhörer“ stehen, Jingles, Geräusche, eine lustige Umfrage.

Nun beginnt der technisch schwierigste Teil: die Komposition der Beiträge zu einer runden Magazinsendung. Viele Schulradios, denen kein Computer zur Verfügung steht, nehmen einfach alle „Zuspieldungen“, also alle Beiträge, auf Kassette oder einem Aufnahmegerät auf. Lediglich die Moderation wird zwischen den Beiträgen und Musikstücken „live“ gesprochen. Hat man einen Computer mit Schnittprogramm, komponiert man genauso: Man legt die Reihenfolge der Musiken und Beiträge fest und nimmt erst am Schluss die Zwischenmoderationen auf.

Geschriebener Text oder freies Sprechen?

Die entstandene Magazinsendung oder auch der einzelne Beitrag mit Anmoderation ist das Produkt der Kinder. Sie sind die Moderatorinnen, die Nachrichtensprecher, die Musikansager, die Beitragsmacher. Sie präsentieren ihre Sendung der Öffentlichkeit. Mit wachsender Erfahrung legen sie ihre Hemmungen ab, zu sprechen, übernehmen Verantwortung für ihr Produkt und haben Erfolg!

Um diesen Erfolg nicht zu schmälern sei Ihnen ans Herz gelegt: Lassen Sie die Kinder keine Texte vorformulieren und ablesen. Die offene und spontan gesprochene Form ist die kindgerechteste. Im Dialog werden sie lebendig, vermitteln ihre spezifischen Interessen, spielen mit ihrem Tonfall. Sie sind spontan und werden immer lockerer und authentischer. Darüber hinaus erleben Kinder mit wenig ausgeprägter Lesekompetenz schnell Frustration, wenn sie Texte ablesen müssen. Sie haben deutlich mehr Erfolg und erlangen zudem Selbstbewusstsein, wenn sie erleben, wie sehr ihre Sprache und ihre freie Rede gelingt und überzeugt.

Radio – Ein Film für die Ohren

Unsere Umwelt ist eine Geräusche-, Farben-, und Ereigniskulisse. Die Aufgabe von Radiomachern ist es, den HörerInnen diese Umwelt nahe zu bringen, ihre Augen zu „ersetzen“. Ermutigen Sie die Kinder zu einer anschaulichen, alltagsnahen Sprache in kurzen Sätzen.

- Bei Hörbeiträgen dürfen Begriffe wiederholt auftauchen: Orte, Namen und wichtige Begriffe können wiederholt werden.
- Inhalte müssen klar und verständlich formuliert sein, daher keine Schachtelsätze bilden, sondern kurze und übersichtliche Sätze.
- Mit den wichtigsten Informationen beginnen und einen Fakt nach dem anderen erklären.
- Fachbegriffe und Fremdwörter vermeiden oder ggf. erklären.
- Nicht den Nominalstil verwenden sondern eine aktive Sprache benutzen – keine Angst vor Alltagssprache!

Regeln für Zahlen und Daten

- Zahlen und lange Nummern gliedern und in Blöcke aufteilen.
- Dimensionen anschaulich schildern: „Jeder fünfte Käfer“ statt: 1000 von 5000 Käfern.
- Bildhafte Vergleiche helfen! Statt „Das waren 140 Liter Milch“ eine bekannte Größe nennen: „Eine Badewanne voll Milch.“

Vereinfachen Sie grundsätzlich so weit es geht, ohne die Tatsachen zu verfälschen oder Inhalte zu entstellen. Benutzen sie eine aktive, lebendige Sprache, ohne allzu umgangssprachlich zu werden.

Radio machen – vielfältige Kompetenzen erwerben

Radiomachen heißt: Die Umwelt aktiv wahrnehmen, erfassen und korrekt weitergeben.

Anderen, in diesem Fall den HörerInnen, werden Eindrücke weitervermittelt. Die Kinder und Jugendlichen haben die Verantwortung, Dinge richtig zu schildern und zu beschreiben. Sie erfassen die Dinge, indem sie aufmerksam zuhören.

Radiomachen heißt: soziales Lernen.

Die soziale Kompetenz wird durch die Gruppenarbeit gefördert, die Kinder lernen zuzuhören, hinzuhören. Die Kinder organisieren ihre Rollen weitgehend selbst, es gibt keine bessere oder schlechtere Aufgabe. Wer aufmerksam zuhört und so weiterhelfen kann, ist genau so wichtig wie der, der am Ende den Beitrag schneidet.

Radiomachen heißt: Medienkompetenz erwerben.

Durch den Einblick in die Prozesse hinter den Kulissen erkennen die Kinder und Jugendlichen, wie leicht Hörbares manipulierbar ist. So werden sie mit der Zeit selbst zu verantwortlichen Mediengestaltern.

Radiomachen heißt: Förderung der Kommunikationsfähigkeit.

Die Kinder lernen, selbstbewusst auf Menschen zuzugehen. In der Regel hören die Gesprächspartner den Kindern ernsthaft zu und interessieren sich für sie und ihre Belange. Dabei erfahren sie, dass Erwachsene sie ernst nehmen und sich Zeit für sie nehmen.

6.2. Journalistische Beitragsformen

von Geli Schmaus

Planen Sie mit den Kindern die passende Darstellungsform: Ein Bericht über ein Tier sollte an dem Ort aufgenommen werden, an dem es lebt und nicht als Nacherzählung. Eine Reportage beschreibt ein Ereignis zu dem Zeitpunkt, an dem es stattfindet, ein Interview stellt eine Person vor – eine prominente Person oder eine Person, die durch ihrer Meinung interessant für ein gewisses Thema ist. Im Folgenden finden Sie die Merkmale der gängigsten Radioformen, die sich für eine Radiosendung an Schulen am besten eignen. Am Ende jeder Beitragsform steht eine Längenempfehlung, die sich aus professionellen Längen aus dem Radio herleitet, aber nur eine Orientierung darstellen soll. Sie basiert auf Erfahrungen an Schulen. Grundsätzlich gilt: Je kürzer ein Beitrag, desto höher ist die Chance, sich beim Hören zu amüsieren!

Die Umfrage

Ihr Grundprinzip: Immer dieselbe Frage wird Menschen verschiedenen Alters, Männern und Frauen, Kindern und Jugendlichen gestellt. Eine Umfrage dient dazu, viele Stimmen und Meinungen in der Sendung zu haben. Es muss immer exakt die gleiche Frage gestellt werden, denn am Ende werden alle Antworten direkt aneinander geschnitten.

Die Frage sollte offen gestellt werden, also als W-Frage: Wer? Was? Wo? Wann? Warum? Wieso? Weshalb? Wozu? Eine Antwort mit Ja oder Nein ist also unmöglich bzw. nur bei der Einstiegsfrage möglich „Würden Sie wählen gehen? Warum? Bzw. warum nicht?“.

Auf Hintergrundgeräusche von Straßen und Störgeräusche durch surrende Computer oder Neonröhren ist zu achten. Beim Zusammenschneiden der „O-Töne“ (ein O-Ton ist ein „Original-Ton“, also das, was unterwegs mit dem Mikrofon aufgenommen wurde) ist darauf zu achten, dass alle akustisch gut verständlich sind und sich inhaltlich nicht doppeln. Der zweitbeste O-Ton kommt an den Anfang, der beste an den Schluss.

Für Schulradios empfohlene Länge: zwischen 30 Sekunden und 2 Minuten.

Das Interview

Hier werden einem einzigen Gesprächspartner verschiedene Fragen gestellt. Eine Recherche im Vorfeld ist unabdingbar, denn den Fragen merkt man an, ob der Interviewer sich auch wirklich vorher mit der Sache beschäftigt hat. Es lohnt sich, Zeit zu investieren, um einen wirklich kompetenten Interviewpartner zu finden.

Recherchieren Sie mit den Kindern den Vor- und Nachnamen, die Funktion, das Alter und den Titel des Gesprächspartners. Zu wissen, wie die betreffende Person aussieht, hilft auch: Man sollte einen Stadtrat auf dem Gang erkennen, wenn man auf dem Weg zu ihm ist.

Nach einer guten Recherche werden die Interviewfragen schriftlich vorbereitet, am besten in Stichworten. Auch in ganzen Sätzen, aber dies nur zur Sicherheit, denn abgelesene, zudem holprig abgelesene, Fragen sind keine Freude für den HörerInnen. Geben Sie den Kindern das Selbstvertrauen, die Frage frei zu formulieren. Wenn sie bei der Sache sind, schaffen sie das – und sind danach unheimlich stolz darauf.

Machen Sie den Kindern Mut, nachzuhaken, wenn sie zu einem Thema mehr wissen möchten oder etwas nicht verstehen: Fremdwörter und gespreizte Sätze hört auch kein HörerInnen gern. Wichtig ist auch, sich für ein Thema zu entscheiden. Gerne gleitet man, wie im Gespräch, ab, aber schnell sind 30 Minuten aufgenommen – und man hat viel Arbeit danach.

Wenn in dem Raum, in dem das Gespräch statt findet, ein Radio dudelt oder permanent ein Telefon klingelt: Fassen Sie den Mut zu fragen, ob man die Geräusche abstellen oder aber den Raum wechseln kann. Die Gesprächspartner haben dafür vielleicht kein Gefühl, aber immer Verständnis.

Für Schulradios empfohlene Länge: zwischen 2 und 5 Minuten.

Die Reportage

In dieser sehr beschreibenden Form wird ein Ereignis mit Hilfe aller Sinne geschildert: Augen, Ohren, Nase, Tast- und Geschmackssinn sollen zum Einsatz kommen. Durch die Schilderung des Reporters sollte im Kopf der HörerInnen ein Film ablaufen: Es entsteht „Kino für die Ohren“. Die präzise Schilderung der eigenen Wahrnehmung soll diese Bilder im Kopf erzeugen.

Ein Gespräch mit dem Tierpfleger in seinem Büro ist nicht geeignet für eine Reportage über Affen, der Besuch im Affenhaus mit aller Atmosphäre und allen Geräuschen natürlich schon. Die vom Reporter erlebte Situation muss vom Hörer nachempfunden werden können. Wichtig sind Geräusche, klare Beschreibungen, eine plastische Sprache, authentische Gefühle.

Vorher ist zu überlegen, was genau durch die Reportage vermittelt werden soll. Man sollte lieber einen Aspekt auswählen als zuviel zu erzählen.

Den Einstieg und das Ende der Reportage kann man sich vorher gemeinsam überlegen. Gut ist es immer, mit einem Geräusch und einer Empfindung zu beginnen. „Ich stehe hier...“ und „Zurück zu den Kollegen“ ist eher langweilig.

Die Vorbereitungszeit für eine Reportage beträgt optimalerweise 70%, die Durchführung 30%. Eine genaue Recherche und Vorbereitung ist nötig: Wortübungen für den Ort des Geschehens sollten gemacht werden, damit dann beim spontanen Sprechen nicht die Worte fehlen. Geht die Radiogruppe in ein Affenhaus und beobachtet das frisch geborene Schimpansenbaby, muss vorher recherchiert werden, welche Fachausdrücke es gibt: die Rasse, Spezialausdrücke. Welche Worte werden im Affenhaus eine Rolle spielen? Der Geruch, die Beschaffenheit der Wände, Wortalternativen für „Affe“: Tier, Wesen... Die Gefühle der Reporter dürfen eine Rolle spielen: Haben sie Angst vor der Affenmutter? Wie könnte sich das Kleine anfühlen? Weich, struppig, wuschelig ... Gefühle und Empfindungen dürfen im Wechsel mit Fakten geschildert werden.

Für Schulradios empfohlene Länge: zwischen 2 und 5 Minuten.

Die Collage

Bei einer Collage werden verschiedenen Aussagen zu einem Themenkomplex durch Geräusche und Musik verbunden. Teile einer Reportage, einer Umfrage oder eines Interviews können Teil der Collage sein.

Für Schulradios empfohlene Länge: zwischen 1 und 4 Minuten.

Die Nachricht

Eine Nachrichtenmeldung beginnt mit der wichtigsten Aussage bzw. Nachricht. Diese wird kurz zusammengefasst. Zuerst kommt der Kerninhalt der Nachricht, dann weitere Einzelheiten, dann die Quelle der Information, und am Ende die größeren Hintergründe und Zusammenhänge. Nachrichten enthalten keine Wertung und ihre Priorität ändert sich häufig.

Hören Sie mit ihren Schülerinnen und Schülern gezielt Nachrichten, möglichst in einem öffentlich-rechtlichen Sender. Erstellen Sie eine Kriterienliste: Wie sind Nachrichten aufgebaut und strukturiert, mit welcher Haltung werden sie verlesen?

Ein mögliches Projekt dazu: Im Kunstunterricht wird ein Holz- oder Pappkartonfernseher gebaut. Täglich oder einmal wöchentlich verlesen die Kinder die neuesten Meldungen. Sie sitzen hinter dem Monitor und berichten von den Ereignissen der vergangenen Tage. Das können ganz persönliche Nachrichten sein, aber auch Nachrichten aus aller Welt. Hier kann, eigentlich gegen die Regeln, auch die Prioritätenfolge aufgelöst werden. „Heute die Nachrichten mit Jakob aus der 4c, es ist 8 Uhr 5. Augsburg: Der neue Sportplatz unserer Schule wird voraussichtlich erst in 6 Wochen eröffnet, weil das Wetter so schlecht ist und nicht weitergebaut werden konnte. Rom: In der Hauptstadt von Italien haben Schüler eine Woche schulfrei, weil bei einem Unwetter ein Baum auf ihre Schule gefallen ist.“

Für Schulradios empfohlene Länge: zwischen 2 und 5 Minuten.

Der gebaute Beitrag

Hier werden O-Töne aus Interviews oder Umfragen durch geschriebene Texte der Kinder miteinander verbunden. Komplizierte Fakten können so vereinfacht dargestellt werden. Die wichtigsten Aussagen eines Gesprächspartners werden als O-Ton genommen, komplexe Zusammenhänge, die Experten häufig mit vielen Fremdwörtern formulieren, werden vereinfacht zusammengefasst und von den Kindern und Jugendlichen neu getextet und gesprochen. Ein Vorteil dieser Machart ist, dass man viel Information verpacken kann. Ein großer Nachteil: Es erfordert viel Textarbeit und viel Zeitaufwand, die O-Töne abzutippen (denn die Übergänge müssen stimmen) und es ist ein großer Aufwand, alles zu schneiden und zu mischen.

Es können mehrere Experten oder Gesprächspartner zu Wort kommen. O-Ton und Text sollten in einem ausgewogenen Verhältnis stehen, von etwa 50:50 oder 60:40. Wird lediglich ein fehlender Satz getextet, ist der Hörer irritiert. Der Einsatz von Sinn gebender Musik und bebildernenden Geräuschen macht in gebauten Beiträgen Sinn.

Für Schulradios empfohlene Länge: zwischen 2 und 5 Minuten.

Das Hörspiel

Ein Hörspiel ist eine Komposition aus Geräuschen, Texten und Musik, Atmo und Klängen. Ein Hörspiel kann nach einer Vorlage entstehen oder nach einer selbst erfundenen Geschichte. Letzteres inspiriert Kinder und Jugendliche meist mehr, als ein altbekanntes Märchen oder eine bekannte Geschichte zu vertonen. Sie können ihre eigenen Ideen einbringen und die Ereignisse der Geschichte steuern. Meist gibt es einen Erzähler und mehrere Rollen, so dass auch viele Kinder beschäftigt werden können. Ein Hörspiel lebt von akustischen Anregungen, Überraschungen und Feinheiten.

Zur Übung: Machen Sie mit ihrer Radiogruppe eine Geräushegeschichte: Jedes Kind bringt ein paar Dinge mit, die Geräusche machen können: Blätter, Mehl, Karton, Erbsen, Nadeln, Knöpfe, Sand, Steinen, Krimskrums... Spielen sie damit, probieren sie herum, lassen sie sich anregen und zu einer Geschichte inspirieren. Wie kann man zum Beispiel im Sommer Schritte im Schnee darstellen? Geben Sie Mehl in ein Papiertaschentuch, kneten Sie es zu und kneten sie im Schrittempo. Zucker, der über ein Blatt rieselt, hört sich an wie Regen. Entwickeln sie gemeinsam eine Geschichte mit Einführung, Höhepunkt und Happy End.

Für Schulradios empfohlene Länge: zwischen 3 und 10 Minuten.

Comedy, Sketche und Rätsel

Beliebt sind bei Kindern vor allem Mitmachelemente im Radio und alles, worüber man lachen kann. Diese Elemente können genauso im Schulradio verwendet werden. Gespielte Witze mit klar verständlicher Pointe oder Geräuschrätsel dienen der HörerInnenbindung. Geräuschrätsel herzustellen macht unendlich Spaß, sie können zu jedem Thema produziert werden und haben einen hohen Unterhaltungswert. Ein Beispiel: Das Geräusch einer Türe, die geschlossen wird, ist zu hören. Dann folgt der Text der Kinder: War das a) die Tür von Direktorin Meier, die zufällt, b) die Tür von Hausmeister Huber, die zufällt oder c) die Tür des SMV-Zimmers.

Für Schulradios empfohlene Länge: zwischen 1 und 4 Minuten.

Die Moderation

Die Moderation gibt der Sendung Persönlichkeit und vermittelt eine ganz spezielle Stimmung. Überlegen Sie gut, wer Moderator oder Moderatorin sein darf, denn die Moderation hat eine wichtige Aufgabe: Sie führt die HörerInnen durch die Sendung, gibt den Überblick, kündigt verschiedene Beiträge und ihre Autoren und Autorinnen an. Die Moderation leitet geschickt von einem zum nächsten Thema. Das Kind, das moderiert, ist Interviewer, Ansager, DJ und Stimmungsmacher und muss bis zum Ende der Sendung den Überblick behalten.

Die Rolle der Moderation ist häufig die beliebteste, weil man als ModeratorIn am meisten im Rampenlicht steht. Häufig melden sich für diesen Job auch Kinder, die gerne im Mittelpunkt stehen. Es geht jedoch nie um die Person des Moderators, seine Meinung oder gar viele witzige Späßchen. Das moderierende Kind soll die Beiträge gut „verkaufen“ bzw. anpreisen.

Sprechen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern über Geschmack und Qualität. Hören Sie gemeinsam verschiedene Sender an, lauschen Sie verschiedenen Moderatoren und Moderatorinnen. Die Kinder sollen lernen, auszudrücken, warum ihnen ein Stil besser als der andere gefällt, was ihn ausmacht. Manches wird einfach „cool“ oder „uncool“ sein, aber meistens lassen sich Gründe finden, warum eine Moderation gefällt oder warum nicht. Ist er oder sie authentisch, natürlich, nimmt er/sie die HörerInnen ernst, ist alles nur Show oder hat er/sie wirklich Spaß? Ist er/sie ein Selbstdarsteller oder in echter Interaktion mit den HörerInnen?

6.3. Erfahrungsbericht: Schulradio an der Förderschule – geht das?

von Elfriede Weigelt

Schülerradio an einer Förderschule – geht das? Mit dieser Frage und Herausforderung gründete ich nach Absprache mit unserer Schulleitung einen Hörclub. Angesprochen wurden alle Kinder aus den Jahrgangsstufen 5–9 mithilfe eines Informationstextes. „Hörclub“ – darunter konnte sich keiner so recht etwas vorstellen. Zuhören und Hören – was soll denn daran Besonderes sein? Vor allem das Wort Schülerradio weckte das Interesse mancher Kinder. Schließlich gründete ich mit einer Gruppe von sieben interessierten Schülerinnen und Schülern im Alter von 11–16 Jahren einen Hörclub.

In den ersten Monaten sensibilisierte ich die Kinder mit Hörrätseln und Hörspielen für das Thema „Hören“. Die Gruppe freute sich jede Woche auf neue unbekannte Hörstücke und genoss die ruhige Atmosphäre in der kleinen Gruppe. Schon bald warteten die Schülerinnen und Schüler auf den Start unseres Schülerradios. Alle wollten ihre erste Radiosendung produzieren.

Zuerst suchten die Kinder einen fantasievollen Namen für ihren Radiosender. Sie einigten sich übereinstimmend auf „Antenne Dürr“. Da das Radio zur medialen Alltagswelt der heutigen Schülerinnen und Schüler gehört, konnte ich auf vielfältige Vorerfahrungen zurückgreifen.

Die Gruppe entschied sich für folgende Redaktionen: Witz und Spaß, Umfragen, Wissen, Musik und Stars, Sport und eine Studioteknik.

Die technische Bearbeitung der Beiträge bereitete mir in der Anfangsphase die größten Sorgen. Zum Glück arbeitete im Hörclub ein Junge mit, der sich in seiner Freizeit seit langem mit Computern, Aufnahmegegeräten und Musikanlagen befasst. Gemeinsam lösten wir die technischen Schwierigkeiten wie das Überspielen und Schneiden von Beiträgen.

Dank eines einfach zu handhabenden Aufnahmegegeräts und eines leicht bedienbaren Schneideprogramms war alles gar nicht so schlimm.

Die Schülerinnen und Schüler diskutierten anfangs selbstständig in ihren Abteilungen über die Inhalte ihrer Radiosendungen. Sie setzten sich in ihren einzelnen Rubriken wie z. B. bei Sport oder Informationsberichten sehr hohe Ziele.

Motiviert und engagiert begannen sie mit ihrer Arbeit. Schon nach kurzer Zeit stellte ich fest, dass sich viele überschätzten und überforderten. Größte Schwierigkeiten bereitete es ihnen, Themenschwerpunkte wie z. B. Sport in ihrem breiten Spektrum zu erfassen und in konkrete Hörbeispiele umzusetzen.

Deshalb benötigen insbesondere Schülerinnen und Schüler mit Förderbedarf im Lernen zur erfolgreichen Umsetzung ihrer Ideen die ständige Begleitung und Unterstützung der Lehrperson. Trotz ihrer erworbenen Selbst-, Sach- und Sozialkompetenz rund um das Thema Hören und Radio sind die Kinder auf weiterführende begleitende Instruktionen und Anweisungen angewiesen.

Daher überlegte ich gemeinsam mit der Gruppe für die allererste Radiosendung ein gesteuertes Konzept mit klaren Vorgaben der Rahmenbedingungen. Wir beschränkten uns auf

- die Vorstellung der einzelnen Redaktionsmitglieder
- Umfragen zu Belangen an der Schule
- Hörrätsel
- kurze Witze
- Schulhitparade

Großen Spaß bereitete den Kindern die Erstellung der Interviews. Die kleinen Reporter zogen mit Mikrofonen alleine los und stellten eigenständig ihre Fragen auf dem Pausenhof den Mitschülern bzw. dem Lehrerkollegium.

Beim Zusammenstellen der geplanten Sendung entwickelten die Kinder dann bereits eine gewisse mediale Hörfähigkeit mit Aussagen wie: „Also das ist viel zu lang, das müssen wir schneiden.“

Gemeinsam hörten wir immer wieder die bearbeiteten Beiträge an und überlegten uns Optimierungsmöglichkeiten. Es dauerte unzählige Stunden, bis die fertige Sendung auf CD gebrannt war.

Die Aufregung war groß als der erste Beitrag der Antenne Dürr über die Lautsprecheranlage der Schule lief. Die Sendung war ein großer Erfolg und erfüllte die Schüler mit großem Stolz. Natürlich ist die nächste Sendung längst in Planung.

Nur Mut! Strahlende, aktive Kinder mit zunehmendem Selbstwertgefühl sind es wert!

Literaturtipps

Bayerischer Lehrer- und Lehrerinnenverband: Akustik in der Schule, München 2011

Binder, Sigrid / Hagen, Mechthild / Kahlert, Joachim (Hg), GanzOhrSein: Ein fächerübergreifendes Grundschulprojekt, Westermann 2007

Bug, Thomas / Hansch, Susanne: Radio: Senden und empfangen, Kinderleicht Wissen Verlag 2005

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung: Lärm und Gesundheit. Materialien für die Grundschule, Köln

Cybinski, Hans / Neugebauer, Christian / Schiller Franziska: Geräusche Werkstatt: Hörspiele selber machen, Verlag an der Ruhr

Hagen, Mechthild: Förderung des Hörens und Zuhörens in der Schule, Edition Zuhören, Band 6, Vandenhoeck & Ruprecht 2006

Hermann-Streng, Andrea: Laute Flaute, Stiller Sturm. Borgmann Media 2003

Hör hin, Hör her, Hör zu: Wege Zuhören zu lernen, Hörclubs an Grundschulen, Akademiebericht Nr. 410, Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung, Dillingen, o.J.

Hör hin, Hör her, Sprich mit: Zuhörförderung in der Hauptschule. Akademiebericht Nr. 465, Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung Dillingen, 2010

Huber, Ludowika: Die akustisch gestaltete Schule, Vandenhoeck & Ruprecht

Initiative Neue Qualität in der Arbeit: Lärm in Bildungsstätten. Dortmund 2006

Klatte, Maria: Lärm in Bildungsstätten und seine Wirkung auf Lernende und Lehrende. In: kjl & m 3/2008, S. 61-66.

Schönicke, Judith / Speck-Hamdan, Angelika: Hören ohne Grenzen. Sprache entdecken – Interkulturelles Lernen – Deutsch als Zweitsprache. Westermann Verlag, 2010

Das Team



Maria Brücken

arbeitet am SFZ Augsburg Nord, einer Schule mit hohem Anteil zweisprachig aufwachsender Kinder. Seit drei Jahren unterrichtet sie in einer Ganztagsklasse der 5. und 6. Jahrgangsstufe. Der Einsatz von Hörspielen stellt für sie eine gute vielseitige Herausforderung an diese Schüler dar, weil sie es nicht mehr gewohnt sind, Geschichten erzählt zu bekommen und deshalb nur eine geringe Aufmerksamkeitsspanne der gesprochenen Sprache gegenüber besitzen. Die Mitarbeit bei der AG Zuhörförderung an Förderschulen war für sie eine interessante Auseinandersetzung, um Unterrichts- und Fördermaterial zu suchen und zu entwickeln, das den jeweiligen Bedürfnissen und Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler entspricht. Privat ist Maria Brücken seit vielen Jahren leidenschaftliche Hörerin von Radiohörspielen und Krimis.



Elly Bohl

hat Sonderpädagogik und Deutsch studiert und arbeitet seit vielen Jahren als Sonderschullehrerin am Förderzentrum Dorfen im Landkreis Erding. Derzeit unterrichtet sie eine Diagnoseförderklasse 1 mit dem Förderschwerpunkten sozial-emotionale Entwicklung, Sprache und Kognition. Seit sie 2003 an einer der ersten Fortbildungen zur Zuhörerziehung teilgenommen hat, ist sie eine eingeschworene „Hörclubberin“. In diesem Schuljahr nehmen neun Kinder aus der Schulvorbereitenden Einrichtung an ihrem Hörclub teil.



Ulrike Girardet

ist Studienrätin am Förderzentrum Hören in München. Ihr Arbeitsschwerpunkt liegt seit einigen Jahren im Mobilen Sonderpädagogischen Dienst Hören (MSD-Hören), der Betreuung von Schülern mit Förderbedarf im Hören an der Regelschule. Die inklusive Beschulung hörgeschädigter Kinder stellt besondere Anforderungen an alle Beteiligten, da für diese Schüler eine besonders störschallarme und akustisch hochwertige Lernumgebung von großer Bedeutung ist. Die Beschäftigung mit „Zuhören“, „Lärm“ und „Stille“ (z. B. durch den Einsatz von geeigneten Hörspielen) ist in solchen Lerngruppen eine Möglichkeit, ein Bewusstsein für diesen Sinn, die eigenen „Hörbedürfnisse“, aber auch die eigene „Lärmproduktion“ zu entwickeln. Hörspiele hat Ulrike Girardet mit Kollegen sowohl in Klassen am Förderzentrum Hören erprobt als auch in Klassen an Regelschulen, in denen ein hörgeschädigtes Kind einzelintegriert beschult wurde.



Angi Hatzinger

ist Studienrätin im Förderschuldienst. Sie hat Gehörlosenpädagogik studiert und arbeitet am Institut für Hörgeschädigte in Straubing. Dort unterrichtet sie in der Hauptschulstufe vor allem schwerhörige Kinder. Die Erprobung der Hörspiele fand hauptsächlich in einer 7. Klasse statt. Die Schüler freuten sich immer sehr auf eine neue Hörspiellieferung. Im Rahmen der Hörclubarbeit entwickelten sie begeistert eine Schulhausgeräusche-Rallye.



Sandra Hintner

arbeitet als Sonderschullehrerin an einem SFZ mit den Schwerpunkten Lernen, Sprache und emotional-sozialer Förderbedarf in Ergolding bei Landshut. Zuhörförderung begeistert sie, weil Schüler mit besonderem Förderbedarf auf vielen Ebenen davon profitieren können: z. B. in der Kommunikation mit anderen, in ihrer Aufmerksamkeit im Unterricht, in ihrem sprachlichen Ausdruck und Verständnis und für eine wertvolle Freizeitgestaltung. Sie erprobte Hörspiele im Rahmen von „Hörclub-AGs“ vor allem in den Jahrgangsstufen 5 bis 8. Dabei beobachtete sie u. a., dass die Schüler sich leichter für emotionale Themen öffneten und mit viel Freude kreative Gestaltungsmöglichkeiten suchten.



Karin Leopold

ist Studienrätin im Förderschuldienst und arbeitet seit vielen Jahren im Mobilen Sonderpädagogischen Dienst an der Katharina-Fischer-Schule in Erding. Bis zum Schuljahr 2010/2011 war sie auch in einer Schulvorbereitenden Einrichtung tätig und erprobte und gestaltete Hörspiele mit den Kindern. Ein besonderes Erlebnis war es, wenn Kinder mit Migrationshintergrund ein Hörspiel in ihrer Muttersprache und in Deutsch hören konnten. Diese Form des Zuhörens und der Sprachförderung fand großen Anklang bei den Kindern und beeindruckte sie nachhaltig.



Britta Friedl

ist Studienrätin im Förderschuldienst am Institut für Hörgeschädigte in Straubing. Sie unterrichtet hörgeschädigte Kinder vor allem in der Schuleingangsphase. Besonders hier ist eine aufmerksame Hörhaltung sehr wichtig. Da die Schüler durch ihr eingeschränktes Hörvermögen klare und deutliche Sprache benötigen, wird viel Wert auf gute Hörspiel-CDs gelegt. Die Hörclubarbeit fließt vor allem in den Unterrichtsvormittag mit ein und findet als Unterrichtsprinzip tägliche Anwendung. Die Schüler zeigen viel Freude am Lauschen, Hören und Rätseln.



Anke Rabhansl

Anke Rabhansl ist Heilpädagogin und hat eine Ausbildung im Sozialtherapeutischen Rollenspiel. Seit vielen Jahren arbeitet sie mit Kindern und Jugendlichen mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung. Positive Erfahrungen bei der Produktion eines Hörspiels mit Schülern der Grund- und Hauptschulstufe gemeinsam mit Bettina Röthlein (s.u.) weckten das Interesse, tiefer in konzentrierte „Hörarbeit“ einzusteigen und führten zur Teilnahme am Arbeitskreis „Hörclub für Förderschulen“. Sie testete das Material mit Schülern der Grund- und Hauptschulstufe sowie mit Schülern der Berufsschulstufe.



Bettina Röthlein

ist Sonderschullehrerin in der St. Nikolausschule (Förderzentrum geistige Entwicklung) in Lohr am Main. Sie arbeitet mit Kindern vom Vorschul- bis Hauptschulalter. Besonderes Anliegen ist ihr die „Unterstützte Kommunikation“ für wenig- oder nichtsprechende Kinder, bei der lautsprachunterstützende Gebärden, Piktogramme, Lieder und auch unkonventionelle Ideen zum Einsatz kommen. Besonderen Spaß hatten alle Schüler an Geräuscherätseln.



Kathrin Schmidt

arbeitet am sonderpädagogischen Förderzentrum III, Augsburg-Ost, der Pankratiusschule mit Klassenführung in den Diagnose- und Förderklassen und als Fachlehrerin für Musik in der Mittel- und Oberstufe. Die Hör- und Zuhörförderung stellte sie zunehmend in der Musik-AG der Mittelstufe in den Mittelpunkt: Die Schüler beschäftigten sich mit Klangrätseln und nahmen selber Rätsel auf. Aus Schulgeräuschen entwickelten sie eine Klangkomposition, die sie am Computer verfremdeten.



Marianne Schwarzbach

war im Projektzeitraum Heilpädagogin am Förderzentrum Wasserburg, Schwerpunkt Lernen, Sprache, soziale und emotionale Entwicklung. Sie setzte geeignete Hörspiele im Vorschulbereich und in der 1.Diagnoseförderklasse ein. Dabei konnte sie eine Steigerung der Aufmerksamkeit und Ausdauer fürs Zuhören beobachten. Auch Kinder mit nichtdeutscher Familiensprache konnten durch die einfache Sprache und durch die Wiederholungen in den Hörspielen sowie durch die Kombination mit den dazugehörigen Bilderbüchern (z. B. „Wer ruft denn da“) den Inhalt verstehen, nacherzählen und nachspielen. Die Kinder erlebten, wie spannend Zuhören sein kann und warteten freudig auf „ihre“ nächste Hörspielstunde.



Barbara Stark

studierte Gehörlosenpädagogik. Sie ist Studienrätin im Förderschuldienst am Institut für Hörgeschädigte in Straubing, an dem sie zunächst mehrere Jahre hochgradig hörgeschädigte Schüler mit Unterstützung durch Gebärdensprache unterrichtete. Inzwischen arbeitet sie mit schwerhörigen und zentral auditiv wahrnehmungsgestörten Kindern der ersten und zweiten Jahrgangsstufe, mit denen sie das Material testete. Mit sehr großer Freude entwickelten die Kinder selbst Geräuschrätsel und eigene Hörspiele.



Marion von Vlahovits

unterrichtet seit vielen Jahren als Sonderschullehrerin an einem Sonderpädagogischen Förderzentrum mit dem Schwerpunkt Lernen im Landkreis Regensburg. Während der Erarbeitung des Leitfadens zur Hörerziehung an Förderschulen arbeitete sie hauptsächlich im Bereich der Diagnose- und Förderklassen. Dabei konnte sie immer wieder feststellen, wie wichtig eine kontinuierliche Schulung des aktiven Zuhörens für alle Schüler und Schülerinnen ist. Die Tatsache, dass viele der praktischen Übungen sehr spielerisch angelegt waren, führte zu einer hohen Motivation bei den Schülern.



Dr. Andreas Vonier

arbeitete nach dem 2. Staatsexamen zunächst am SFZ-Landshut-Land und wechselte dann zurück an das Förderzentrum Hören, München. Er unterrichtet vor allem Klassen in der Mittelstufe. Neben der unterrichtlichen Tätigkeit ist er auch im Mobilen sonderpädagogischen Dienst-Hören sowie in der Pädagogisch-Audiologischen Beratungsstelle tätig.



Andrea Waidelich

ist Sonderschullehrerin und war während des Arbeitskreises an einer Förderschule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung in Oberbayern tätig. Sie arbeitete in den Klassen 1 bis 4 mit der Hörspielbox, sah begeisterte, motivierte und konzentriert mitarbeitende Schüler im wöchentlichen Hörclub und erlebte ein wahres Gruffelo-Fieber in der gesamten Grundschulstufe.



Elfriede Weigelt

ist seit vielen Jahren Förderlehrerin an der Schule zur individuellen Lernförderung in Dürrlauingen. Sie arbeitet dort schwerpunktmäßig mit den Schülern der Jahrgangsstufen 7 bis 9. Neben der mathematischen Förderung liegt ihr Hauptschwerpunkt bei den musischen Fächern Musik, Chor und Kunsterziehung. Über den Hörclub gründete sie ein Schülerradioteam und produzierte mit den Kindern mehrere Sendungen und Hörspiele.

Albrecht Widmann



Stefanie Wiesner-Lebender

arbeitete während des Projekts als Sonderschullehrerin in einer Schule mit dem Förderschwerpunkt emotionale und soziale Entwicklung in Schwarzenbruck. In den Jahrgangsstufen 3 bis 6 testete sie Hörspiele auf ihre Verständlichkeit und auf Umsetzungs- und Gestaltungsmöglichkeiten innerhalb des regulären Unterrichts. Dabei stellte sich heraus, dass sehr heterogene Klassen aktiv, konzentriert und gemeinsam Freude am Zuhören gewannen. Viele Hörspiele regten die Schüler an, angeleitet oder aus Eigeninitiative Hörspiele kreativ auszugestalten.



Geli Schmaus

ist Sozialpädagogin (FH) und arbeitet beim Bayerischen Rundfunk im Hörfunk als Reporterin und Autorin sowie als Moderatorin einer Kindersendung. Für die Stiftung Zuhören gestaltet sie Fortbildungen, arbeitet als Mediencoach für Lehrer und Schüler und in der Projektentwicklung.



Judith Schönicke M.A.

ist Rundfunkjournalistin beim Bayerischen Rundfunk und Projektleiterin und Referentin der Stiftung Zuhören. Dort beschäftigt sie sich vor allem mit der Entwicklung von Methoden und Konzepten zur Zuhörförderung im Elementar- und Primarbereich. Bei der Arbeit für den vorliegenden Leitfaden konnte sie vor allem ihre Erfahrungen aus der Entwicklung des Hörclubmaterials zur Sprachförderung „Hören ohne Grenzen“ einbringen.

Stiftung Zuhören
c/o Bayerischer Rundfunk
Rundfunkplatz 1
80335 München
Tel.: 089 / 59 00-4 12 52
E-Mail: info@stiftung-zuhoeren.de
www.stiftung-zuhoeren.de