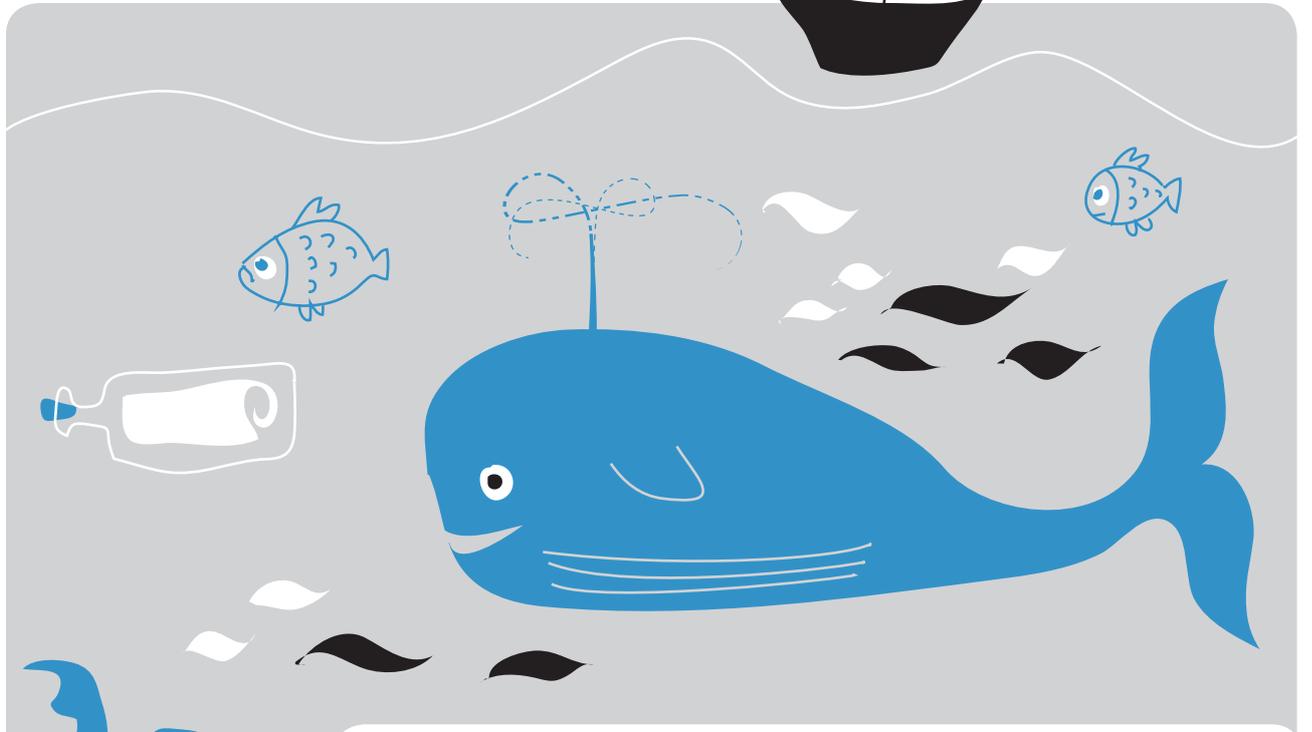
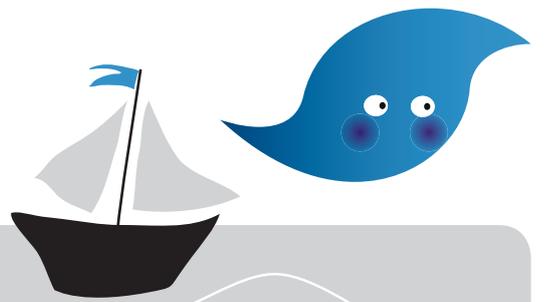
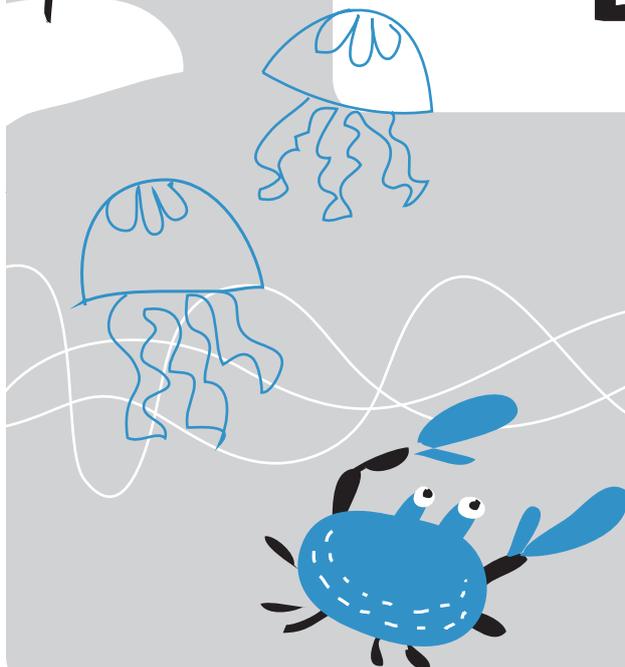
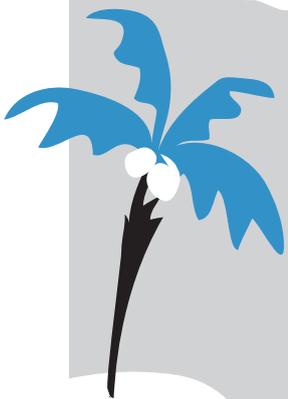


Hörclubs

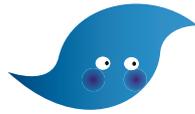


Hörspiele und Lesungen

5. - 6. Klasse



Eine Initiative der
Zuhören Stiftung



Hörclubs

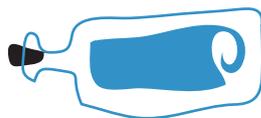


Hörspiele und Lesungen



Inhaltsangaben, Anmerkungen und
didaktische Anregungen für den Einsatz

5. – 6. Klasse



WÄHREND DES HÖRENS

Eine stürmische Sportstunde

Stoppt die CD 1 nach Track 3. Vertont dann die Szene in der Turnhalle als Hörspiel. Hört euch dazu Track 3 ab 2:22 Minuten mindestens noch einmal an: Welche Rollen müsst ihr besetzen? Welche Geräusche wollt ihr einbauen und welche Requisiten braucht ihr dazu? Um im Hintergrund das Tosen des Windes erklingen zu lassen, könnt ihr auch eine der Aufnahmen auf der Ohrenspitzer Geräusche-CD 1 abspielen.

schauspiellern & darstellen



Audios produzieren



musizieren/Geräusche erzeugen
komponieren/singen



lauschen & anhören



bewegen



Basketball

Auf der Website der Hörclubs, www.hoerclubs.de, findet ihr in der Rubrik Konzept/sonderpädagogischer Förderbedarf Aufnahmen, die Schüler des Zentrums für Hörgeschädigte in Straubing in ihrer Turnhalle gemacht haben. Wie viele Basketbälle haben sie wohl für die Aufnahme verwendet? Probiert es selbst mit mehreren Bällen aus.

Namensgebung

Höre dir CD 1, Track 1-7 an. In diesem Teil erzählt Rudolpho wie die Schule eingeschneit wird und die Gang zu ihrem Namen kam. Zeichnet gemeinsam (einen Teil) von Rudolphos Geschichte als Comic. Als Inspiration kann euch das Bild auf der CD-Hülle dienen.

malen und gestalten



ausdenken & erfinden



sprechen & erzählen



Audios produzieren



Falsch klingt besser

Stoppe bei CD 1, Track 10, 0:07 Minuten: Island gesteht, dass seine Erzählung nicht ganz der Wahrheit entsprochen hat. Nun dürft ihr auch einmal eine geschwindelte Geschichte erzählen. Bildet Gruppen mit 3 bis 4 Personen. Denkt euch einen Namen für die Gruppe und jedes Mitglied aus und erfindet, frei nach dem Motto „Falsch klingt besser“, eure persönliche Heldengeschichte. Jeder erzählt dann seine Version dieser Geschichte in einem nachgestellten Fernsehinterview, das ihr mit einem Aufnahmegerät aufzeichnet. Hört euch am Ende gemeinsam an, wie jeder die unglaublichen Abenteuer der Gruppe beschrieben hat.

Jetzt wisst ihr Bescheid!

Stoppe nach CD 3, Track 1-9: Wenn du an Zements Stelle wärst und mit Geistern sprechen könntest, was würdest du tun? Hättest du gerne seine Fähigkeiten, auch wenn alle anderen dich als langsam empfinden würden? Hättest du gerne einen Schutzengel? Glaubst du an Geister und Engel? Findest du den Gedanken, dass Verstorbene unter uns leben könnten, beängstigend oder beruhigend?

sprechen & erzählen

