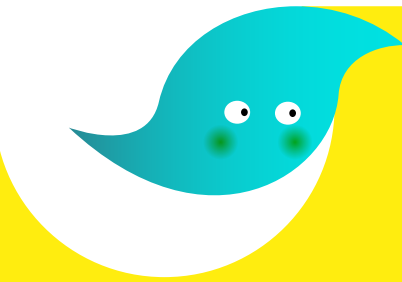
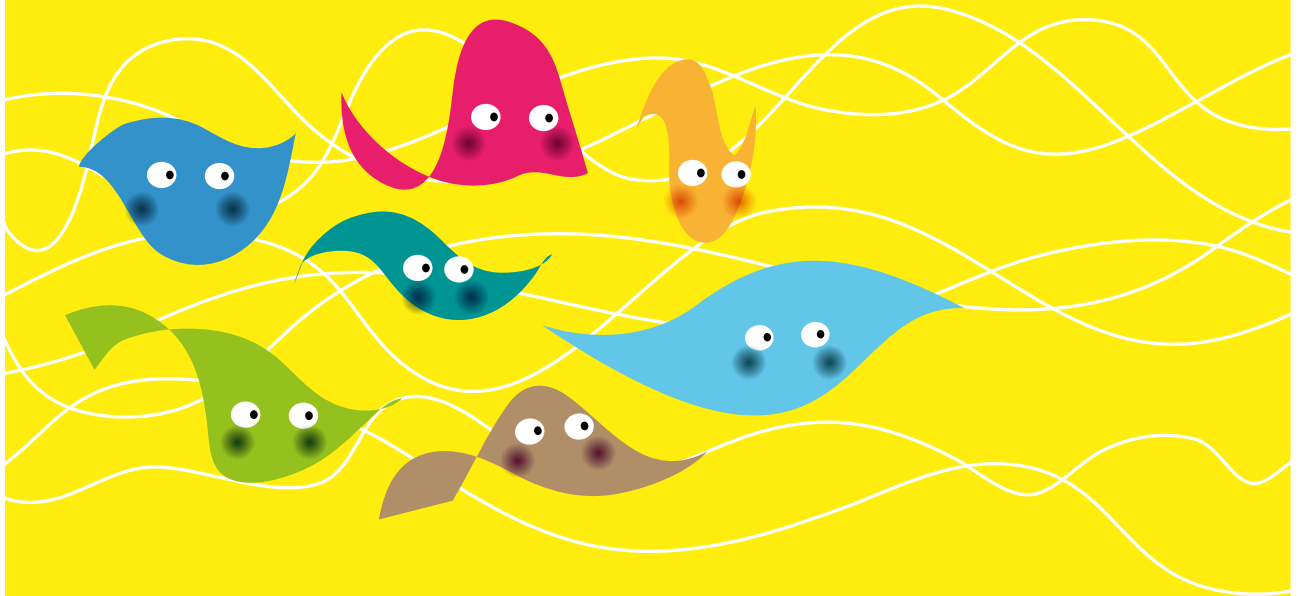


Hörclubs



77 Hörspiele

entspannen, rätseln, klingen



Eine Initiative der

Stiftung
Zuhören

IMPRESSUM

Herausgegeben von der gemeinnützigen Stiftung Zuhören

© Stiftung Zuhören 2016

Nachdruck verboten. Auszüge dürfen unter Angabe von Quelle und Urheber verwendet werden.

Stiftung Zuhören
c/o Bayerischer Rundfunk
Rundfunkplatz 1
80335 München

Redaktion: Volker Bernius, Manja Cocos, Judith Schönicke
Gestaltung: Berit Wenkebach, Andrea Winter

Die Stiftung Zuhören wird getragen von der Arbeitsgemeinschaft der mitteldeutschen Landesmedienanstalten, der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien, dem Bayerischen Rundfunk, der Hessischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien, dem Hessischen Rundfunk, der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest, dem Mitteldeutschen Rundfunk, dem Norddeutschen Rundfunk, dem Saarländischen Rundfunk und Sennheiser electronic.

Sie haben Fragen, Wünsche, Anregungen oder Kritik?
Sie haben eigene Spiele-Ideen zur Zuhörbildung entwickelt?
Dann schreiben Sie uns. Wir freuen uns auf Ihren Beitrag!

KONTAKT

Hoerclubs DEUTSCHLAND

Judith Schönicke
Stiftung Zuhören
c/o Bayerischer Rundfunk
Rundfunkplatz 1
80335 München
Tel.: +49 (0) 89 5900 41252

Hoerclubs HESSEN

Manja Cocos
Stiftung Zuhören
c/o Hessischer Rundfunk
Bertramstraße 8
60320 Frankfurt/Main
Tel.: +49 (0) 69 155 3938

hoerclubs@stiftung-zuhoeren.de
www.hoerclubs.de
www.stiftung-zuhoeren.de



Hörclubs

77 Hörspiele

entspannen, rätseln, klingen

Inhaltsverzeichnis

Erst entspannen. Dann zuhören!

| | |
|------------------------|------|
| 01. Sorgen abschütteln | > 06 |
| 02. Ohrenmassage | > 06 |
| 03. Hörmeditation | > 06 |
| 04. Kopfmassage | > 07 |
| 05. Die Klangwelle | > 07 |
| 06. Akustische La-Ola | > 07 |

Den Hörsinn schärfen

| | |
|--|------|
| 07. Chinesische Klangkugeln | > 08 |
| 08. Dem Wecker auf der Spur | > 08 |
| 09. Komponieren und kopieren | > 08 |
| 10. Bohnenjagd | > 09 |
| 11. Glitzerstein-Rabe | > 09 |
| 12. Der blinde Wächter | > 09 |
| 13. Geräusch-Versteckspiel | > 10 |
| 14. Rate, wo ich steh! | > 10 |
| 15. Indianer auf dem Schleichweg | > 10 |
| 16. Wer schleicht da? | > 10 |
| 17. Schleichen aus dem Kreis | > 11 |
| 18. Geräuschdetektiv | > 11 |
| 19. Froschsuche | > 11 |
| 20. Tiergeschrei | > 11 |
| 21. Blumen klatschen | > 12 |
| 22. Tafelspion | > 12 |
| 23. Geschichten weiterspinnen | > 12 |
| 24. Papageien-Runde | > 12 |
| 25. Tierpartnersuche | > 13 |
| 26. Der klingende Regenwald | > 13 |
| 27. Rassel-Glocken-Pfeif-Kommando-Spiel | > 14 |
| 28. Hafeneinfahrt | > 14 |
| 29. Stille Post | > 14 |
| 30. Hänschen, piep einmal! | > 14 |
| 31. Im Keller ist es duster | > 15 |
| 32. Ich packe einen Koffer und nehme KRX, BOING und ZING mit | > 15 |
| 33. Ich höre was, was du nicht hörst | > 15 |
| 34. Das Funkerspiel | > 16 |

Klangerkundungen

| | |
|---------------------------------------|------|
| 35. Den eigenen Klangkörper entdecken | > 17 |
| 36. Mein Tagesablauf in Geräuschen | > 17 |
| 37. Stille hören | > 18 |
| 38. Fenster-Kino | > 18 |
| 39. Unser Klangraum | > 18 |

Klangerkundungen

| | |
|------------------------------------|------|
| 40. Die Hörstörwand | > 19 |
| 41. Welches Geräusch passt zu wem? | > 19 |
| 42. Räume erkunden | > 19 |
| 43. Hörspaziergang | > 20 |
| 44. Klangreise durch den Hör-Raum | > 20 |
| 45. Die Klanglandkarte | > 20 |
| 46. Instrumente basteln | > 21 |
| 47. Tonleitern selber bauen | > 21 |

Klangrätsel

| | |
|----------------------------|------|
| 48. Hosentaschensounds | > 22 |
| 49. Was ist da drin? | > 22 |
| 50. Geräusche-Memory | > 22 |
| 51. Geräuschzwillinge | > 22 |
| 52. Geräusche-Raten | > 23 |
| 53. Es klappert der Schuh! | > 24 |
| 54. Knackfrosch | > 24 |
| 55. Hör-Kim | > 24 |
| 56. Geräusche-Lotto | > 25 |
| 57. Geräusche nachahmen | > 25 |
| 58. Klang-Schnitzeljagd | > 25 |
| 59. Sendersuchspiel | > 26 |

Vom Geräusch zum Hörspiel

| | |
|---|------|
| 60. Geräusch-Geschichte | > 27 |
| 61. Das Geräusche-Alphabet | > 27 |
| 62. Nur ein Wort | > 31 |
| 63. Das Joghurtbecher-Telefon | > 31 |
| 64. Geräusche zuordnen | > 31 |
| 65. Geräusch-Collagen | > 32 |
| 66. Achtung Aufnahme! | > 32 |
| 67. Klang-Schwindel | > 33 |
| 68. Bandwurmgeschichte | > 33 |
| 69. Erzählfaden | > 34 |
| 70. Wortversteck | > 34 |
| 71. Lügengeschichten | > 34 |
| 72. Vom Geräusch zur Geschichte | > 35 |
| 73. Foto-Reportage | > 35 |
| 74. Die Straßenumfrage | > 36 |
| 75. Die Klang-Reportage | > 36 |
| 76. Das Hörclub-Klangporträt | > 37 |
| 77. Hören und die anderen Sinne: Wie klingt das Bild? | > 37 |
| Quellen | > 38 |

25. TIERPARTNERSUCHE

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. (Stiftung Zuhören 2011b)

26. DER KLINGENDE REGENWALD

Stellt euch ganz dicht beieinander im Kreis auf.

Spielt das Spiel beim ersten Durchgang mit offenen Augen, danach könnt ihr die Augen schließen. Legt ein Kind fest, das immer als erstes mit den Geräuschen beginnt.

Am Anfang ist es still. Dann fängt das erste Kind an, die Hände aneinander zu reiben. (Wind kommt auf.) Im Uhrzeigersinn nimmt ein Kind nach dem anderen die Bewegung auf. (Der Wind wird immer stärker.) Fange erst damit an, wenn du das Geräusch bei deinem Nachbarn rechts von dir hörst, das ist dein Signal, auch damit einzusetzen.

Sobald das Geräusch den ganzen Kreis umrundet hat, setzen alle die Bewegung fort, nur das erste Kind beginnt jetzt, mit den Fingern zu schnipsen. (Die ersten Regentropfen fallen.) Das Kind links daneben nimmt das Geräusch auf, sobald es es hört. Jetzt geht es wieder reihum, bis das Fingerschnipsen (Regentropfen) das Händereiben (Wind) ganz abgelöst hat. Jetzt beginnt das erste Kind damit, in die Hände zu klatschen. (Der Regen wird stärker.) Die anderen setzen nacheinander ein, sobald sie hören, dass ihr Nachbar oder ihre Nachbarin mit dem neuen Geräusch angefangen hat. Beim nächsten Einsatz schlägt das erste Kind mit den Händen auf seine Schenkel, Brust, Po, ... (der ganze Körper kann abgeklopft werden). (Jetzt regnet es aus Kübeln.)

Die anderen setzen reihum ein. Zuletzt stampft das erste Kind mit den Füßen kräftig auf dem Boden auf. (Jetzt hat das Unwetter seinen Höhepunkt erreicht.) Die anderen setzen reihum ein. Dann lässt das Unwetter nach:

- > auf das Stampfen (Höhepunkt des Unwetters) folgen
- > mit den Händen den Körper abklopfen (es regnet aus Kübeln),
- > in die Hände klatschen (starker Regen),
- > mit den Fingern schnipsen (Regentropfen),
- > in die Hände reiben (Wind),
- > Stille.

Jetzt muss man genau auf seinen Nachbar/seine Nachbarin hören, weil es sehr laut ist. Achtet darauf: Während ein Teil der Kinder mit dem jeweiligen neuen Geräusch einsetzt, machen die anderen immer mit dem alten weiter – bis der Kreis geschlossen ist.