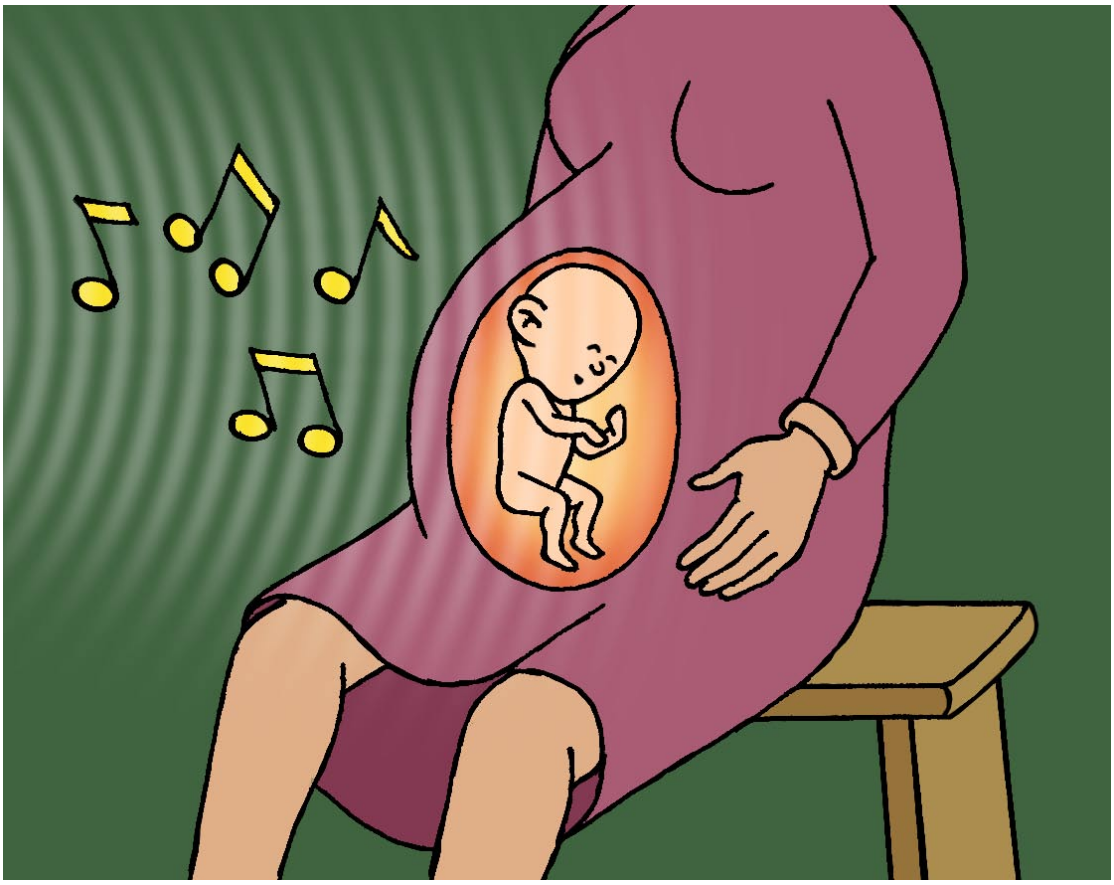
AUDITORIX in der Schule

mit Bezug zum Medienpass NRW

Was das Ohr kann

Lerneinheit mit Unterrichtsmaterial und didaktischen Anregungen



Titel:

„Was das Ohr kann“

Lerneinheit mit Unterrichtsmaterial und didaktischen Anregungen

Materialien für den Einsatz in Grundschule und Sek I

Kostenloser Download unter:
www.auditorix.de

Autorinnen:
Eva-Maria Marx, Bettina Mittelstraß und Helga Kleinen auf Basis der von der SCHULE DES HÖRENS e.V. realisierten AUDITORIX Hörwerkstatt der INITIATIVE HÖREN und der Landesanstalt für Medien NRW (LfM)

Grafik und Layout: René Schulz

Fachberatung: Dr. Meike Isenberg, Ulrike Gemein, Anne Mehlem

Projektkoordination: Helga Kleinen

Leitung: Prof. Karl Karst

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Autoren und der Herausgeber ausgeschlossen ist.

© COPYRIGHT: Alle Rechte bei INITIATIVE HÖREN e.V. und Landesanstalt für Medien NRW (LfM), 2013

Das Kopieren der AUDITORIX-Bildungsmedien ist für den Privatgebrauch (Einzelkopien) und den **nichtgewerblichen** Bildungsbereich erlaubt. Produktionen und Projekte, die mit der AUDITORIX-HÖRWERKSTATT entstehen, dürfen mit Quellenangabe und Verweis auf www.auditorix.de in nicht-gewerblichen Zusammenhängen (z.B. Schulwebsites) veröffentlicht werden.

Die gewerbliche Nutzung (auch im Bildungsbereich!) und die Einspeisung der AUDITORIX-Materialien in digitale Netze oder Verbreitungswege ist gesetzlich verboten und wird strafrechtlich verfolgt.

AUDITORIX ist ein Gemeinschaftsprojekt in der Trägerschaft von:

INITIATIVE HÖREN e.V.
Prof. Karl Karst
Marienstraße 3
D- 50825 Köln

post[at]initiative-hoeren.de
www.initiative-hoeren.de

Landesanstalt für Medien NRW
Mechthild Appelhoff

Zollhof 2, 40221 Düsseldorf

info[at]lfm-nrw.de
www.lfm-nrw.de

Kurzinformation zur Lerneinheit:

In der Lerneinheit **„Was das Ohr kann“** für Kinder (einsetzbar ab der 2. Klasse) erforschen die SuS spielerisch die besonderen Fähigkeiten des menschlichen Gehörs. Außerdem trainieren sie konzentriertes Hinhören und verschiedene Zuhörfähigkeiten.

Ziel dieser Einheit ist es, dass die Schülerinnen und Schüler über einen sinnlich-emotionalen Ansatz lernen, wie bedeutsam das Hören für uns im alltäglichen Leben ist und wie man es aktivieren und trainieren kann. Der Einsatz von Computern unterstützt Sie dabei. (Online-Spiel)

Sie können die unten aufgeführten Animationsfilme und Wissensseiten mit Hörbeiträgen von der AUDITORIX-Website mit den hier bereitgestellten PDFs (Wissenstexte und Arbeitsblätter) nutzen und miteinander kombinieren. Einen beispielhaften Ablaufplan für eine Lerneinheit stellen wir Ihnen in der unten aufgeführten Tabelle vor.

Dauer: etwa 1 - 3 Unterrichtsstunden

Bezug zu den Lehrplänen und Richtlinien der Grundschule NRW

Diese Lerneinheit bietet sich für das **fächerübergreifende** Lernen an und sie kann sowohl im

Deutschunterricht . . . . . **Sprechen und Zuhören, Schwerpunkt: Gespräche führen** SuS fassen gelernte Sachverhalte zusammen und tragen sie – auch durch Medien gestützt – vor, sprechen über Lernerfahrungen und unterstützen andere in ihrem Lernprozess.

Lesen – mit Texten und Medien umgehen, Schwerpunkt: Über Lesefähigkeiten verfügen: SuS finden in Texten gezielt Informationen und können sie wiedergeben.

als auch im **Sachunterricht**. . . . . **Natur und Leben, Schwerpunkt: Körper, Sinne, Ernährung und Gesundheit:** SuS erklären Bau und Grundfunktionen des menschlichen Körpers, können Medien verstehen und Technik nutzen.

eingesetzt werden.

http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/lehrplaene-gs/

Bezug zum Kompetenzrahmen des Medienpasses NRW:

Die Schülerinnen und Schüler ...

Bedienen/Anwenden:
... kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an, insbesondere Teilkompetenz 1: nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information, und Teilkompetenz 2: wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

Produzieren und Präsentieren:
... erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor, insbesondere Teilkompetenz 2: beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z. B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten). und 4: Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.

Analysieren/Reflektieren:
... beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen, insbesondere Teilkompetenz 1: beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.

http://www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/kompetenzrahmen

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Voraussetzungen für diese Einheit

Technik – optional:

- Lehrer-Computer mit Beamer, Boxen
- und/oder ein Wiedergabegerät (CD-Player)
- Internetzugang
- oder die AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM)

Materialien für diese Einheit

Seite für pädagogische Fach- und Lehrkräfte:
Didaktische Anregungen (PDF): Erwachsene – AUDITORIX in der Schule
Kinderseite: Auditorix.de – Welt des Hörens – Was das Ohr kann

Arbeits- und Wissensblätter für die Kinder

- **Hör-Spiele** (AB, PDF)
- **Stimmen heraushören** (AB, PDF) Geräuschüberlagerungsspiel
- **Film ohne Bild** (AB, PDF)
- **Ohrengeschichten** (WB, PDF)
- **Der unterschätzte Sinn** (WB, PDF)

Oder: AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Hören und Zuhören“

Multimediales

- Online-Spiel: **Spitz die Ohren!** (Spiel mit Geräuschüberlagerung, leicht)
  oder: AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Hören und Zuhören“
- Online-Spiel: **Heuschrecken hören** (Melodien differenzieren und zuordnen, schwer)
- **Interview mit dem blinden Musiker Jörg Siebenhaar**
  www.auditorix.de/welt-des-hoerens/der-unterschaetzte-sinn.html, (15‘‘)
  www.auditorix.de/welt-des-hoerens/der-unterschaetzte-sinn/ohren-koennen-augen-sein.html, (53‘‘)

Ideensammlungen und Vorlagen für pädagogische Fach- und Lehrkräfte

- **Didaktische Anregungen** (PDF)
- **Didaktik-Infos zu den AUDITORIX-Spielen**

Weiterführende Links

- **www.radio108.de**, die Kinderseite der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) und der Schule des Hörens e. V.: **Hören mit anderen Sinnen, Zwei Gehörlose erzählen**
- Dies.: **„Löffelhunde – Hunde mit Hasenohren?“**
- Bestellbare Filmbeispiele, z. B. ein Ausschnitt aus dem Film „Blindgänger“ mit O-Ton für Blinde: **www.visionkino.de**

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Zum Ablauf der Lerneinheit „Was das Ohr kann“

Vorschlag für den Ablauf der Lerneinheit:
Wir haben die Unterrichtseinheit so konzipiert, dass sie sowohl für eine als auch für zwei bis drei Unterrichtsstunden funktioniert. Wenn Sie zum Thema Inklusion arbeiten möchten, ist die Aufbaustunde eine stimmige Einführung in Inklusionsthemen:

1. Einstieg mit einer Hörübung

2. Ohren und ihre Geschichte

3. Besser Hören: Spiele analog oder digital

AUFBAUSTUNDE

4. Hören ohne Sehen: Der unterschätzte Sinn

5. Kino im Ohr: Wahrnehmungsübung „Film ohne Bild“

6. Zum Ausklang: ein Online-Spiel

1. Einstieg mit einer Hörübung

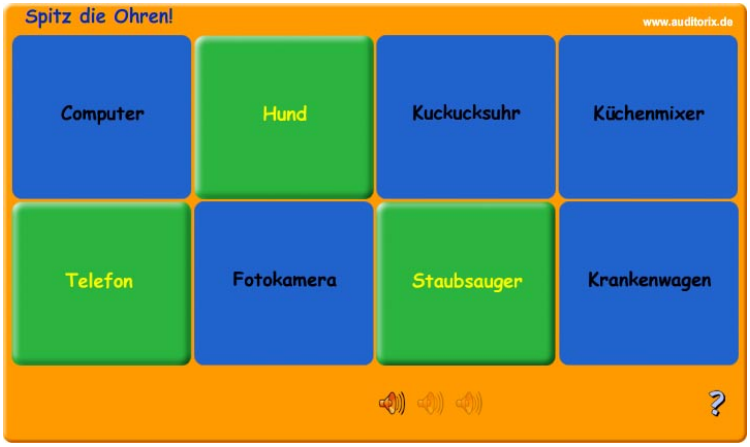
Um in das Thema „Was das Ohr kann“ einzusteigen, starten Sie mit einer Übung, bei der die Kinder ihre Augen schließen sollen. Erklären Sie: Schummeln zählt nicht, da es nicht um richtig oder falsch geht, sondern darum, wahrzunehmen und zu erleben, was man alles ohne Augen und mit gespitzten Ohren hören kann. Sie können zum Beispiel demonstrieren, dass man das Schreiben auch hören kann: die SuS raten mit geschlossenen Augen anhand des Geräusches, welche Figuren Sie an die Tafel schreiben - oder mit einem harten Gegenstand – der ist am besten zu hören - auf Pappe oder Holz skizzieren (s. auch AB **„Hör-Spiele“**). Sie können darüber hinaus alltägliche Geräusche in diese Wahrnehmungsübung einbinden: die Tafel wischen, den Wasserhahn aufdrehen, schnell oder langsam hin- und hergehen und vieles mehr. Die Kinder sollen anschließend alles notieren, was sie sich gemerkt haben und was ihnen besonders aufgefallen ist. (s. auch AB **„Hör-Spiele“**, Übung 2: Geräusche raten). Gemeinsam werden die Ergebnisse gesammelt und verglichen, dennoch soll die ganze Aktion etwa zehn Minuten nicht überschreiten.

2. Ohren und ihre Geschichte

Einen kleinen Einblick, wie das Ohr sich von den Urwirbeltieren bis zum Baby im Bauch der Mutter entwickelt hat und funktioniert, bietet der Wissenstext **„Ohrengeschichten“**. Verteilen Sie eine Kopie an jedes Kind, geben Sie Zeit zum Lesen und Fragen sammeln und klären Sie die Fragen im anschließenden Klassengespräch. Stellen Sie einen Bezug zum Aufbau des Ohrs her und, falls noch nicht geschehen, erläutern Sie kurz die Bedeutung von Außen-, Mittel- und Innenohr.

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

3. Besser Hören: Spiele analog oder digital



Beim Online-Spiel **„Spitz die Ohren!“** geht es darum, Geräusche zu erkennen und gezielt aus einem „Klangbrei“ herauszuhören.

Dazu werden nach und nach sechs Geräusche zeitgleich übereinander gelegt. Die Kinder sollen das jeweils neu hinzugekommene Geräusch heraushören und zuordnen.

Das Spiel fördert die Hör- und Zuhörkompetenzen der Kinder, insbesondere das differenzierte und selektive Hören. (s. auch: **Didaktik-Infos zu den AUDITORIX-Spielen**)

Kategorie: komplex, anspruchsvoller

Das digitale Spiel steht Ihnen auch ohne Internetzugang auf der AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM) im Modul Hören und Zuhören zur Verfügung. In dieser Phase der Lerneinheit eignet es sich zur spielerischen Vertiefung der eigenen, differenzierten Hörerfahrung.

Es bietet sich im Klassenverband ebenso an wie in Kleingruppen oder als Hausaufgabe. Falls einzelnen Kindern zu Hause kein Internetzugang zur Verfügung steht, kopieren Sie die CD-ROM der AUDITORIX-Hörwerkstatt. Kopien sind für den Bildungsbereich ausdrücklich erwünscht!

Sie können das Spiel alternativ oder ergänzend auch ohne den Computer in der Klasse spielen. Entweder mit Geräuschen, die von den Kindern selbst gemacht werden oder wie in dem Arbeitsblatt **„Stimmen heraushören“** beschrieben: mit kleinen vorgelesenen Texten, Sätzen, Zahlen oder Sprüchen.

AUFBAUSTUNDE

4. Hören ohne Sehen: Der unterschätzte Sinn

Inklusion ist das aktuelle und wohl auch zukünftige Topthema für die Schule. Die Wissenseinheit „Der unterschätzte Sinn“ erläutert, wie wichtig das Hören für Menschen mit eingeschränktem oder gänzlich fehlendem Sehvermögen ist. In einem von Kindern geführten Interview erzählt der blinde Musiker Jörg Siebenhaar sehr anschaulich, wie ihm das Hören eine recht gute Teilhabe am gesellschaftlichen und kulturellen Leben, inklusive Kinobesuch, ermöglicht.
Ein persönlicher Bezug zum Thema erleichtert den Kindern den Einstieg: Fragen Sie, ob sie Menschen mit Handicap in ihrer Umgebung kennen, für die vor allem das Hören eine besondere Bedeutung hat:

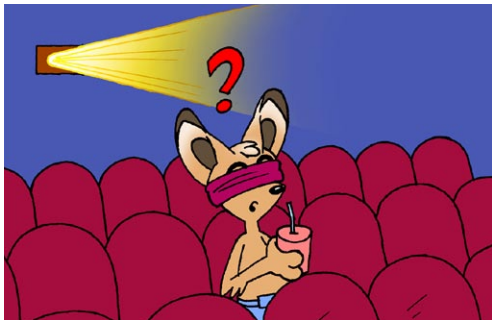
- **Wie erfahren die Kinder diese Menschen?**
- **Wie gehen die Betroffenen und die Kinder mit dieser Einschränkung um?**
- **Was können diese Menschen besonders gut?**

Als anschauliche Ergänzung spielen Sie den SuS den Interviewausschnitt „Offene Ohren“ (15‘‘) mit dem blinden Musiker Jörg Siebenhaar vor. Passend zu den Interviews gibt es den Wissenstext **„Der unterschätzte Sinn“** auch als PDF zum Ausdrucken (s. Website und Hörwerkstatt, Modul Hören & Zuhören). Als Leseaufgabe verteilen Sie in dieser Phase Kopien des Textes an jedes Kind. Der Interviewausschnitt **„Ohren können Augen sein“** (53‘‘) rundet nun die Theoriephase ab.

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Link-TIPP: www.radio108.de, die Kinderseite der BZgA und der Schule des Hörens e. V.:
Hören mit anderen Sinnen, Zwei Gehörlose erzählen

5. Kino im Ohr: Wahrnehmungsübung „Film ohne Bild“



Mit dem Arbeitsblatt „Film ohne Bild“ geht es ganz praktisch und experimentell weiter: Die Kinder sollen anhand eines Fragenkatalogs auf dem Arbeitsblatt notieren, was sie in einem Filmbeispiel nur mit Ton, gehört haben und vor allem, was zum Verstehen der Szene sowohl auf emotionaler als auch auf der Handlungsebene beigetragen hat.

Wählen Sie dazu einen Filmausschnitt aus, der nicht länger als etwa zwei Minuten ist, damit Sie ihn im Zeitrahmen der Stunde auch wiederholt vorspielen können. Wählen Sie eine Szene, die sowohl Stimmen als auch Geräusche und Musik beinhaltet, damit differenziertes Hören möglich ist. Den Fernseher verhängen Sie mit einem blickdichten Tuch. Oder Sie nutzen einfach nur einen PC mit Lautsprechern für eine DVD oder einen Internetausschnitt. Hinweise zu Kinderspielfilmen finden Sie zum Beispiel auf der Website **visionkino.de** der bundesweiten SchulKinoWochen.
Oder fragen Sie in dem für Ihre Schule zuständigen Medienzentrum nach passendem Filmmaterial: **www.medienzentrum.schulministerium.nrw.de**, **www.landesbildstellen.de**

Nehmen Sie sich für die gemeinsame Auswertung genügend Zeit. Lassen Sie die Kinder zunächst zu zweit ihre Erfahrungen austauschen. Im Klassengespräch wird dann geklärt, ob die Interpretationen des Gehörten der einzelnen Kinder untereinander übereinstimmen. Zeigen Sie erst abschließend die filmische Auflösung. Gehen Sie intensiv auf die Frage nach der Wirkung der Musik ein.

Als Hausaufgabe zum Ende der Stunde können Sie die Kinder die letzte Frage des ABs bearbeiten lassen: **Wenn der Film ein Hörspiel wäre, was müsste man besser machen, um alles zu verstehen?** Oder Sie beauftragen die SuS, ihr Lieblings-TV-Programm ein paar Minuten nur zu hören und die Hörwirkung mit der Wirkung, die Hören und Sehen haben zu vergleichen: **Ist der Film/die Sendung besser oder schlechter, wenn man nur hört? Was stört, was fasziniert?**

Die Übung erweitert die Wahrnehmungshorizonte der SuS auf mehreren Ebenen und lässt sie den nächsten Film sicherlich bewusster hören.

6. Zum Ausklang: ein Online-Spiel (oder als Differenzierungsangebot)

Heuschrecken hören
ist eine Art Suchspiel mit den Cursortasten (Richtungstasten). Das Spiel trainiert das auditive Gedächtnis. Die Spieler müssen vier Melodien differenzieren und jeweils einer bestimmten Richtung zuordnen. Damit steuern sie den Löffelhund, der auf Heuschreckenjagd ist. Wenn sie also die Melodie hören, wissen sie, in welche Richtung Auditorix laufen muss, um die Heuschrecke zu finden.

Kategorie: komplex, anspruchsvoller

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Das Spiel eignet sich für das selbstständige Lernen am Computer (einzeln oder zu zweit).
Es schult das konzentrierte und differenzierte Hören, die Merkfähigkeit und das Hörgedächtnis der Kinder (s. auch: **Didaktik-Infos** zu den AUDITORIX-Spielen). Nach der Übung „Film ohne Bild“ vermittelt es weitere Aspekte des Hörens: Durch genaues Hinhören und Unterscheiden, erhalten wir zahlreiche Informationen, die uns u. a. bei der Orientierung helfen. Bei dem Löffelhund ist das Hören existentiell, findet er doch durch das Lauschen seine unter der Erde verborgene Nahrung:

Link-TIPP: www.radio108.de - die Kinderseite der BZgA und der Schule des Hörens e. V.:
„Löffelhunde - Hunde mit Hasenohren?“

Weitere didaktische Anregungen zu diesem und anderen AUDITORIX-Spielen finden Sie auf der **AUDITORIX-Website**

Hinweise zu anderen Lerneinheiten und Materialien

Zu dem Themenkomplex „Hören & Zuhören“ stehen insgesamt vier, sich sinnvoll ergänzende Lerneinheiten bereit:

Lerneinheit: „Wie können wir hören?“
Hier lernen die Kinder den anatomischen Aufbau und die Funktionsweise des menschlichen Gehörs kennen. (s. Lerneinheit „Schall und Raum“ – kann vorangestellt/mit einbezogen werden.)

Lerneinheit : „Schall und Raum“
Kinder erfahren, was Schall ist und sie lernen, wie die Beschaffenheit des Raums sich auf die Klangart des Schalls auswirken kann.

Lerneinheit: „Lärm lässt Ohren leiden“
Kinder beschäftigen sich mit angenehmen und unangenehmen Geräuschen, sie lernen die Messbarkeit von „Lärm“ kennen und forschen in ihrem Umfeld nach Lärmquellen.

Hinweise für das Aufnehmen, Schneiden und Mischen von Leseübungen oder anderen Tonaufnahmen finden Sie in unseren drei Basis-Modulen zur Audiotechnik.

Auf der AUDITORIX-Website ergänzen wir für Sie regelmäßig spannende Lerneinheiten zu unterschiedlichen Themenschwerpunkten rund ums Hören und Hörspiel für Ihre Unterrichtspraxis.

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Was das Ohr kann

Ablauf einer beispielhaften Unterrichtseinheit

Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien	Zeit
Einstieg	Was könnt ihr mit den Ohren erkennen? Dazu: Augen schließen, Geräusche erkennen, geometrische Figuren, zeichnen und erkennen	Plenum	**„Hör-Spiele“** (AB, PDF), darin: Geräusche erkennen	10’
Praxisphase	**„Ohrengeschichten“:** Entwicklung des Ohrs und des Hörens, WB Lesen und Fragen im Plenum beantworten, Zusammenhang klären (Außen-, Mittel, Innenohr)	Einzelarbeit, Plenum	**„Ohrengeschichten“** (WB, PDF) Modell oder Bild vom Ohr (s. Ohren-Puzzle, Online-Spiel auf der AUDITORIX-Website)	20’
	Praktische Übung am PC zum Hören von sich überlagernden Geräuschen	Wahlweise Plenum, Kleingruppen oder PA	Beamer, PC, Boxen oder PCs für die Gruppen mit Kopfhörern **„Spitz die Ohren!“** (Online-Spiel) Oder analog: **„Stimmen heraushören“** (AB, PDF)	15’
	Pause			
	Einstiegsfrage: Was sieht ein Blinder mit den Ohren? Inklusion: Kinder können von Erfahrungen berichten Interviewausschnitt: **„Offene Ohren“** (15‘‘) Text lesen, Fragen klären anschließend Interviewausschnitt hören: **„Ohren können Augen sein“** (53‘‘)	Einzelarbeit, Plenum	Beamer, PC, Boxen oder DVD/CD-Player **„Der unterschätzte Sinn“** (WB, PDF) **Audiodateien** (online) Interview mit J. Siebenhaar	15’
	Filmausschnitt hören, AB **„Film ohne Bild“**	Einzelarbeit	PC, Boxen oder DVD/CD-Player + TV (mit Vorhang) vorhandenes Filmmaterial, Stimmen, Geräuschen, Musik (mehr s. u. „Weiterführende Links“) **„Film ohne Bild“** (AB, PDF)	15’
Abschluss der Praxisphase I	Auswertung gemeinsam (wenn genügend Zeit ist, zunächst zu zweit auswerten	PA, Plenum	**„Film ohne Bild“** (AB, PDF), Skripte	15’, ggf. länger
	Ende oder Pause			
Einstieg	Auswertung des Films ohne Bild im Plenum, Erfahrungen aus dem heimischen Umfeld sammeln	Plenum	**„Film ohne Bild“** (AB, PDF), Skripte	15’
Praxisphase	Online-Spiel zum Orientieren nach Geräuschen (ggf. als Differenzierungsangebot)	Wahlweise Plenum, Kleingruppen oder PA	Beamer, PC, Boxen oder Kopfhörer **„Heuschrecken hören“** (Online-Spiel)	10’-20’
Absprachen und Hausaufgabenvergabe	Auswertung und Fragen klären evtl.: Hinweis auf das Thema „Lärm“	Plenum	optional: **„Was ist Lärm?“** AB, PDF	10’

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

ANHANG:

Arbeits- und Wissensblätter

Ohrengeschichten

1. Es war einmal: Das Ohr

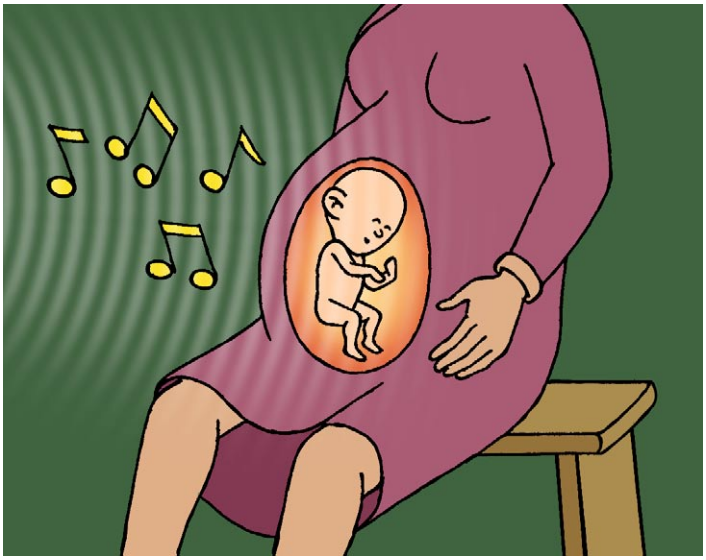
Vor etwa 500 bis 590 Millionen Jahren lebten im Wasser sehr, sehr alte Vorfahren der Menschen: die **Urwirbeltiere**.

Diese Tiere hatten ein einfaches Innenohr, in das von außen das Meerwasser hineinspülte. Der Schall, der sich durch das Wasser bewegte, konnte so in das Innenohr der Urwirbeltiere gelangen. Das Innenohr ist bis heute der Ort, an dem wir hören. Als die Tiere das Wasser verließen, um an Land zu leben, mussten sie sich an die Bedingungen **der Luft anpassen**. Sie mussten lernen, außerhalb des Wassers zu atmen, sie mussten Füße entwickeln, um sich fortzubewegen, und ihr Gehör musste sich weiterentwickeln, um Schallwellen aus der Luft auffangen und verarbeiten zu können.

Das mit Wasser gefüllte Innenohr schloss sich ab, um das empfindliche Organ vor dem Austrocknen zu schützen. So entstand vor rund 350 Millionen Jahren das Mittelohr als Vermittler zwischen Luft und Wasser. Es brauchte noch einmal 150 Millionen Jahre, bis das Ohr so weit entwickelt war, wie wir es heute haben: mit Außenohr, Mittelohr und Innenohr.

2. Hören aus dem Bauch heraus

Mutter und Vater gehen in ein Konzert – und das Baby hört mit. Ein Baby im Konzert? Aber ja! Ungeboren und geschützt im Bauch seiner Mutter bekommt der kleine Nachwuchs schon alles mit, denn sein Innenohr funktioniert schon lange vor seiner Geburt.



Wir hören schon als Embryo.

Innenohr und Mittelohr werden ungefähr in der 20. Schwangerschaftswoche ausgebildet, und zwar gleich in der vollen Größe. Das heißt, dieses Sinnesorgan ist schon ausgewachsen, bevor der Mensch geboren wird. Nur das Außenohr, die Ohrmuscheln, die müssen noch wachsen.

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Der unterschätzte Sinn

1. Offene Ohren

Augen kann man schließen. Die Nase auch. Wenn es zu sehr stinkt, atmen wir durch den Mund und können unser Geruchsorgan damit für kurze Zeit „ausschalten“. Nur unsere Ohren sind immer offen. **Wir hören auch im Schlaf.** Warum hat die Natur das so eingerichtet?

Hören bedeutet:

- in der Dunkelheit „sehen“
- durch Wände und um die Ecke lauschen
- Gefahren früh wahrnehmen
- ein Warn- und Wecksystem haben, während wir schlafen
- einen „Rückspiegel“ haben, also zu wissen, was hinter einem passiert
- Vertrautes am Klang wiedererkennen
- Gefühle anderer an der Stimme bemerken

24 Stunden lang **brauchen** wir unser Gehör. Aber wir nutzen es auch, um einfach nur zu **genießen**: Wir hören Lieblingsmusik, wir lauschen Hörspielen, Gutenachtgeschichten und Vorleseabenteuern.

2. Ohren können Augen sein

Es gibt kaum etwas, was ein Mensch, der blind ist, nicht auch machen kann. Sein Gehör ersetzt ihm die Augen und die moderne Technik unterstützt ihn dabei, vieles hörbar zu machen, was andere sehen.

Zum Beispiel Computer und Internet: Es gibt spezielle Software, die Blinden die Schrift vorliest, und besondere Tastaturen, mit denen Blinde schreiben können. Da ist es schon viel schwieriger für gehörlose Menschen, diesen wertvollen Sinn mit den Augen zu ersetzen. Ohne Gehör ist es zum Beispiel schwer, einen Film zu genießen. Sehr viele Informationen werden über den Ton transportiert. Musik oder Geräusche kündigen zum Beispiel Spannung an oder Gefühle, die man nicht sieht.

Dagegen erschließt sich eine Geschichte ohne Bilder – also ein Hörspiel – vollständig. Man muss nichts sehen, um zu verstehen. Die Bilder entstehen im Kopf! Deshalb versucht man heute, Gehörlosigkeit schon sehr früh zu erkennen und bereits Kindern mit modernsten Hörgeräten zu helfen.

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Auf der CD-ROM im Audio-MP3-Format abgelegt äußert sich der blinde Musiker Jörg Siebenhaar zum Thema **„Der unterschätzte Sinn“** auf zwei Seiten wie folgt:

1. Seite: **Offene Ohren**

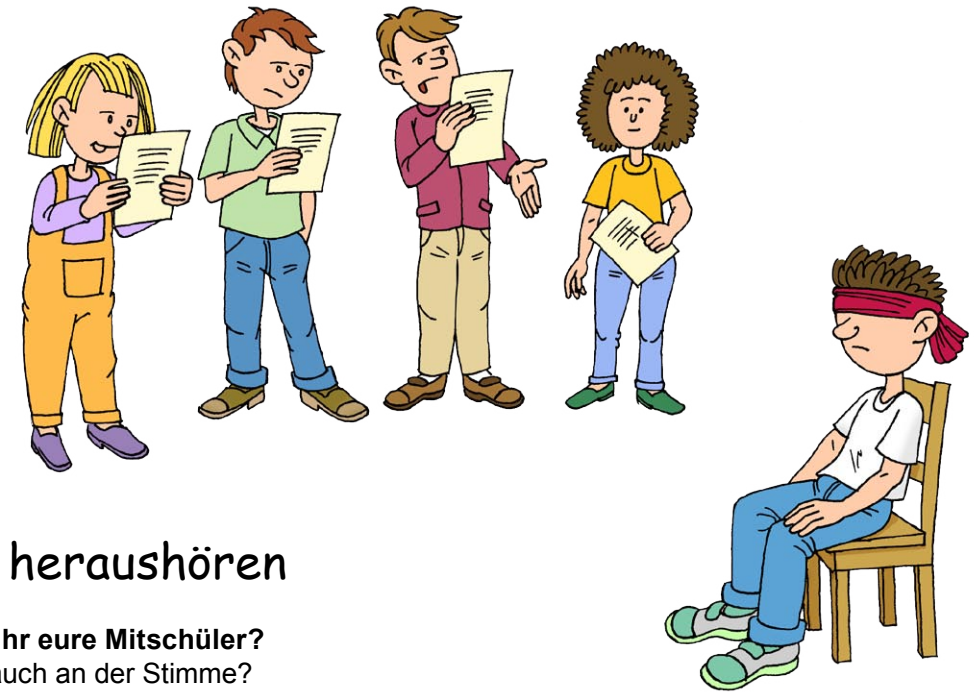
Der blinde Musiker Jörg Siebenhaar:
„Für uns Blinde bedeutet das Hören, was das Sehen für die Sehenden bedeutet. Also es gibt ganz viele Dinge, die ich übers Hören machen kann. Was eben jetzt normal zu sehen wäre, wird für mich durch besondere Geräte hörbar gemacht. Das sprechende Handy, das liest mir lauter SMS, die ich bekomme, vor. Oder ich kann auch in meinen Kalender gucken. Also wir sagen auch immer ‚gucken‘! Das ist für uns ein ganz normaler Begriff.“

2. Seite: **Ohren können Augen sein**

Der blinde Musiker Jörg Siebenhaar:
(Blind sein -)
„Das war für mich eigentlich ganz normal, weil ich es ja gar nicht anders kenne. Ich bin unter sehenden Kindern aufgewachsen, wir haben auch immer zusammen gespielt. Ich bin auch mit ihnen Fahrrad gefahren, Rollschuh, was man so macht. Und das ging alles supergut. Ich hab mich an den Geräuschen orientiert und bin immer hinter den andern hergefahren. Und das hat gut geklappt. Ich habe ein besonderes Training gemacht, das heißt Mobilitätstraining. Da lernt man, auch wirklich in jeder Situation mit dem Blindenstock umzugehen, auch über schwierige große Straßenkreuzungen zu gehen. Wir haben auch gelernt, uns am Verkehr zu orientieren, zum Beispiel dann, wenn der Parallelverkehr losfährt, weiß man, dass man dann eben auch Grün hat. Ich gehe sehr viel ins Kino, weil meistens so durch die Handlung, durch die Geräusche, auch durch die Musik, ganz wichtig, die Musik verrät einem auch immer schon sehr viel über eine Szene, da kann man schon ganz viel mitbekommen. Und den Rest lass ich mir dann manchmal nach dem Film erzählen.“

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Hör-Spiel in der Klasse



Stimmen heraushören

Wie gut kennt ihr eure Mitschüler?
Erkennt ihr sie auch an der Stimme?
Was ist, wenn sie alle gleichzeitig sprechen?
Hört ihr dann immer noch, wer spricht?
Probiert es in der Klasse aus!

Anleitung:
Einem Kind werden die Augen verbunden. Sechs Mitschüler aus der Klasse werden bestimmt, die als Sprecher mitspielen.

Der erste Sprecher fängt langsam an, ein kurzes Gedicht zu sprechen:

Auf einer Mauer
saß auf der Lauer
eine fette Katze
und zuckte mit der Tatze.

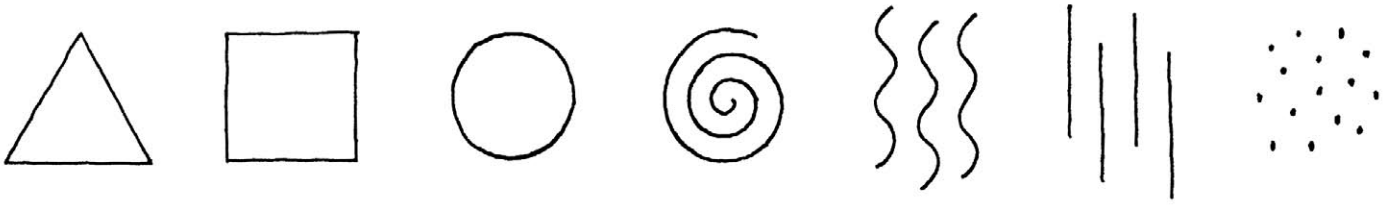
Wer spricht? Wenn ihr es erraten habt, beginnt der erste Sprecher noch einmal von vorne – aber jetzt spricht der zweite Sprecher mit! Wer ist der zweite?
Erkennt ihr auch noch einen dritten Schüler, der mitspricht? Und wie steht es mit Nummer 4, 5 und 6? Schafft ihr es, auch noch den sechsten Schüler zu „erhören"? – Dann seid ihr Ohren-Meister!

Varianten:
Das Spiel könnt ihr natürlich auch variieren:

- Es lässt sich auch mit Zahlen spielen – das heißt, ihr zählt von 1 bis 20, anstatt ein Gedicht aufzusagen.
- Oder aber ihr dichtet euch ein noch längeres Gedicht, z.B.: „Am Morgen ist es kalt, dann gehen wir in den Wald, am Mittag ist es heiß, dann essen wir ein Eis, am Abend ..."
- Oder ihr sucht euch einen kleinen Text aus, der vorgelesen wird.

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

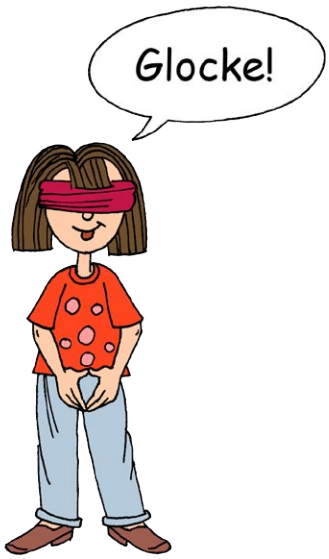
Hör-Spiele in der Klasse



Punkt, Punkt, Komma, Strich …

Kann man geometrische Figuren hören? Man kann!
Probiert es mit eurem Nachbarn aus.

Anleitung:
Ein Bleistift oder Filzstift macht ein ganz bestimmtes Kratzgeräusch, wenn ihr einen Kreis oder ein Dreieck zeichnet. Probiert es mit eurem Banknachbar aus! Einer macht die Augen zu und hört. Der andere malt – zum Beispiel einen Kreis, ein Viereck, Wellen oder Striche. Wenn ihr eine Klapptafel habt, lässt sich das Spiel auch mit Kreide und Tafel spielen – aber dann heißt es: mucksmäuschenstill sein im Klassenraum!



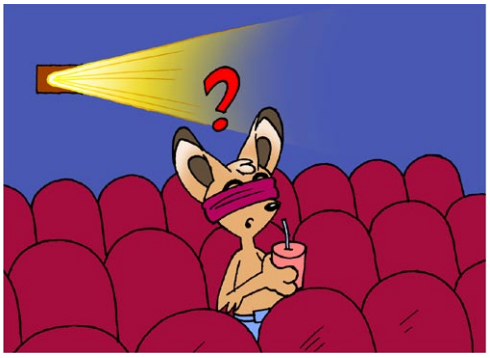
Geräusche raten

Hört ihr, was das ist?
Viele Dinge erkennt man am Geräusch.
Konzentriert euch gut und ihr findet sogar heraus, wie die Dinge klingen, die nicht von alleine Töne von sich geben.

Anleitung:
Wieder werden einem Mitschüler die Augen verbunden. Dann spielt ihr ihm Geräusche vor und er muss raten, was das ist. Instrumente sind leicht, genau wie Glöckchen oder Handyklingeltöne. Schwerer wird es aber, wenn ihr einen Bleistift auf den Tisch fallen lasst – was ist da gefallen? Oder ein Tennisball, der auf den Boden fällt – wird der erkannt? Ihr könnt die Schwierigkeit noch weiter steigern, indem ihr Dinge in eine Schachtel packt und der Blinde muss die Schachtel schütteln, um herauszuhören, was da drin sein könnte – zum Beispiel: Stoff oder ein Stift, ein Radiergummi oder ein Apfel. Wer das heraushört, ist ein Hör-Meister!

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Film ohne Bild



Die Tonspur im Film dient den Bildern. Trotzdem erfährt man sehr viel, wenn man einen Film nur hört, denn der Ton – also Musik und Geräusche – unterstützt Stimmungen, Spannung und Gefühle. Probiert es aus. Hört euch einen Filmausschnitt an – ein paar Mal hintereinander, ohne das Bild dazu zu sehen. Verhängt dafür einfach den Bildschirm.
Was hört ihr? Und vor allem: Was versteht ihr? Was versteht ihr nicht? Schreibt ein Protokoll, während ihr hört:

1. Wer spricht? _____

_____

2. Welche Gefühle haben die Menschen? _____

_____

3. Hört man Tiere? Wenn ja, welche? _____

_____

4. Welche Geräusche hört man? _____

_____

_____

5. Wie ist das Wetter? _____

6. Wo passiert die Handlung? Drinnen _____ Draußen _____ Wo genau?

_____

7. Was ist passiert? _____

_____

_____

_____

8. Kommt Musik vor? Ja _____ Nein _____

9. Was bewirkt die Musik? _____

_____

_____

Überlegt gemeinsam:
Was hat man nicht gut verstanden?
Wenn der Film ein Hörspiel wäre, was müsste man besser machen, um alles zu verstehen?

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule