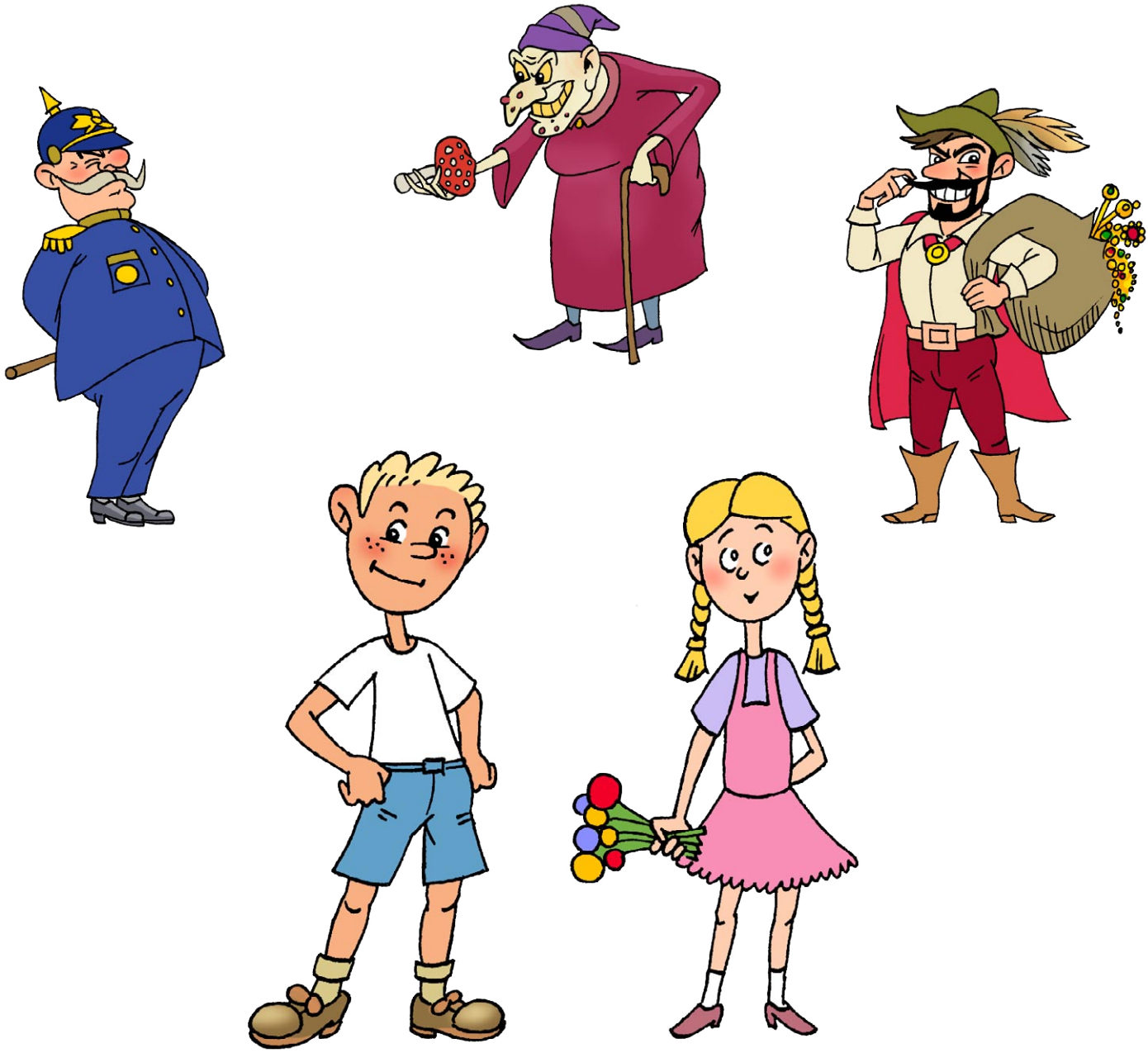
AUDITORIX in der Schule

mit Bezug zum Medienpass NRW

Ein Märchen spielen, sprechen, lesen

Lerneinheit mit Unterrichtsmaterial und didaktischen Anregungen



AUDITORIX in der Schule

mit Bezug zum Medienpass NRW

Titel:

„Ein Märchen – spielen, sprechen, lesen“

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 **„Ein Märchen – spielen, sprechen, lesen“** (einsetzbar ab der 3. und 4. Klasse) lernen die Kinder spielerisch, wie aussagekräftig und gestaltungsreich die menschliche Stimme ist.

Ziel dieser Einheit ist es, mit den Kindern ein Märchen als szenische Lesung einzuüben und aufzunehmen. Sie lernen durch szenische Übungen, durch Zuhören und das Experimentieren mit der eigenen Stimme, wie sehr unsere Stimme, Sprechhaltung und Sprechweise mit unserer Körperhaltung, Bewegung, Mimik und unseren Gefühlen verbunden sind. Hör-, Verstehens- und Sprachkompetenzen der Kinder werden gefördert. Langfristig verbessert sich die Fähigkeit zur Empathie und dem Einschätzen können von Menschen und ihren Stimmungslagen durch Nachempfinden. Dafür eignet sich in besonderer Weise die Beschäftigung mit den stereotypen Figuren eines Märchens. Mit jeder Märchenfigur verbinden wir ganz bestimmte Sprechweisen und zu jeder Figur haben wir recht klare Vorstellungen von Tonhöhe und Klangfarbe der Stimme. Die Stereotypen erleichtern Vor- und Grundschulkindern eine erste Zuordnung menschlicher Gefühle.

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.

Dauer: 2 - 3 Unterrichtsstunden bis zwei Projekttage

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: Szenisch spielen: SuS versetzen sich in eine Rolle und gestalten sie sprecherisch, gestisch und mimisch.

Lesen – mit Texten und Medien umgehen, Schwerpunkt: Texte präsentieren: SuS gestalten sprechend und darstellend Texte (auch) auswendig (z. B. Geschichten, Dialoge, Gedichte, Szenen), wirken bei Lesungen und Aufführungen mit, gestalten Situationen in verschiedenen Spielformen.

als auch im **Sach-, ... Schwerpunkt: Medien verstehen/ Technik nutzen**

im **Musikunterricht . . . . . Musik machen – mit der Stimme, Schwerpunkt: Mit der Stimme improvisieren:** SuS gestalten – auch eigene – Sprechverse, Gedichte, Szenen und Geschichten klangmalerisch.

und im **Kunstunterricht . . . . . Szenisches Gestalten: Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen:** SuS erproben Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers und von Spielfiguren für Spielsituationen.

Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten und Schwerpunkt: Präsentieren: SuS entwickeln eigene Szenen und/oder kleine Theaterstücke, überarbeiten und führen sie auf (z. B. Alltagsszenen, Märchenspiele, Fantasy).

eingesetzt werden.

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

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

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 2: wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

Informieren und Recherchieren:
... entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen, insbesondere Teilkompetenz 3: Schülerinnen und Schüler entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.

Produzieren und Präsentieren:
... erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor, insbesondere Teilkompetenz 3 und 4: Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip) und: Schülerinnen und Schüler stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.

Analysieren/Reflektieren:
... erhalten die Gelegenheit, ihre Medienerlebnisse durch Erzählungen, Bilder und Rollenspiele zu verarbeiten (…) Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen, insbesondere Teilkompetenz 4: beschreiben an ausgewählten Beispielen die Wirkung stilistischer Merkmale.

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

Voraussetzungen für diese Einheit

Technik – optional:

- Aufnahmegerät (z. B. Lehrercomputer mit Mikrofon)
  für Praxiseinheit III am besten für jede Gruppe ein Aufnahmegerät
- ein Wiedergabegerät (z. B. Lehrercomputer mit Mikrofon und Boxen)
- Lehrer-Computer mit Beamer, Boxen
- die AUDITORIX Hörwerkstatt (CD-ROM)

Vorkenntnisse der Kinder:

- ausreichende Lesekenntnisse

Materialien für diese Einheit

Arbeitsblätter für die Kinder

- **Märchen erzählen** (Spielkarten, PDF) in Farbe
- **Märchen erzählen** (Bildvorlage für Spielkarten, PDF) in s/w
- **Blankospielkarten**

- Weitere Vorlagen s. auch: **www.schulbilder.org/malvorlagen-maerchen-c194.html**

- **Ein Märchen** (Textvorlage/ Manuskript, PDF)
- **Märchen selbst erfinden** (PDF)
- **Manuskript: leere Mustervorlage** (PDF)
- **Wir machen ein Hörspiel – Checkliste** (PDF), für diese Lerneinheit Seite 2 bis 3

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Multimediales
• Wer spricht: **Märchenstimmen erkennen** (interaktives Spiel, online und auf CD-ROM)

Ideensammlungen und Vorlagen für pädagogische Fach- und Lehrkräfte

• **Didaktische Anregungen** (PDF)
• **Szenisches Spiel – Übungen I** (PDF)
• **Szenisches Spiel – Übungen II** (PDF)
• **Achtung Aufnahme! – Spiele und Ideen zum Erfinden von Hörgeschichten** (PDF)

Zum Ablauf der Lerneinheit: Ein Märchen – spielen, sprechen, lesen

Kurze Variante: nur Praxisphase I: Märchenfiguren, Märchensprache, Märchenstimmen
Den zeitlichen Umfang dieser Einheit bestimmen Sie. Sie können die Materialien für eine spielerische Auseinandersetzung mit Märchenfiguren, Sprechweisen und Stimmen im Rahmen von zwei bis drei Unterrichtsstunden nutzen und sich auf die Praxisphase I zu einer szenischen Leseübung und Gesprächen über Märchen beschränken.

Lange Variante: zusätzlich Praxisphase II: Märchen selbst erfinden
und Phase III: Ein Märchen als szenische Lesung mit Audiotechnik aufnehmen
Sie können dieses Märchen auch, mit neuen Ideen, Dialogen und Einfällen der Kinder angereichert, als szenische Lesung umsetzen oder zu einem Hörspiel entwickeln und inszenieren und dafür ein oder zwei Projekttage einplanen (Praxisphase II, mit Tonaufnahme: Praxisphase III). Oder Sie entwickeln mit den Kindern ein komplett neues Märchen. Einen beispielhaften Ablauf finden Sie am Ende dieser Anregungen. Die Phasen bauen aufeinander auf. Die Reihenfolge ist nicht beliebig, aber Sie können die Phasen II und III auch weglassen oder auf einen späteren Zeitpunkt verschieben.

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

Praxisphase I: Märchenfiguren, Märchensprache, Märchenstimmen

1. Einstieg ins Thema Märchen

2. Märchenstimmen erkennen

3. Ein Märchen als szenische Lesung umsetzen

4. Ein Märchen mit verteilten Rollen lesen

1. Einstieg ins Thema Märchen:

Einstiegsfragen – Spielkarten gestalten
Nach einer Einstiegsfrage zum Vorwissen der Kinder über Märchen und Märchenfiguren (Welche Märchen kennt ihr?) erläutern Sie das geplante Thema. „Heute wollen wir uns mit Märchen und Märchenfiguren beschäftigen und ein Märchen nachspielen.“

Das Arbeitsblatt **„Märchen erzählen“** dient als Kopiervorlage. Verteilen Sie am besten einen Spielfigurensatz an eine Kleingruppe aus 5 Kindern und wahlweise ein Blankoblatt, mit dem die Kinder eigene Märchenfiguren malen können. Jedes Kind in der Gruppe gestaltet aus seiner Figur eine fertige Spielkarte, die anschließend laminiert wird. Wenn Sie die Bilder dann mit den SuS laminieren, haben Sie haltbare Karten mit Spielfiguren, die Sie zu vielen Gelegenheiten einsetzen können. Wenn genügend Zeit vorhanden ist, können die Kinder, die mit der Aufgabe fertig sind, neue, andere ihnen bekannte Figuren oder auch Orte und Räume entwerfen und

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

malen (mit Blankokarte/n). Schreiben Sie weitere Fragen an die Tafel, nachdem Sie die Arbeitsblätter verteilt haben, um Gespräche in den Kleingruppen anzuregen. Fragen an die Kinder können zum Beispiel sein:

• Welche Märchen kennt ihr?
• Welche Märchenfiguren kennt ihr?
• Was sind eure Lieblingsmärchen?
• Welche Figuren mögt ihr? Warum? Warum nicht?
• Was ist das Typische an den Figuren?
• Welche sind gut, welche böse, ängstlich, mutig…?
• Welche Figuren kennt ihr aus Film und Fernsehen?

Anhand der Bilderkarten können die Kinder sich über vorhandene Erfahrungen austauschen und später eigene Märchendialoge entwickeln. Die Kinder werden die Figuren sicher aus anderen Geschichtenzusammenhängen wieder erkennen: der Junge, das Mädchen und die Hexe erinnern die Kinder vielleicht an „Hänsel & Gretel“ usw. Hier bietet sich eine Auseinandersetzung mit vorhandenen (Rollen-)Mustern und den Strukturen einer Geschichte an. Sie können bei dieser Gelegenheit auch die Medienerfahrungen der Kinder thematisieren und reflektieren.

2. Märchenstimmen erkennen

Mit dem Spiel **„Wer spricht?“** („Märchenstimmen erkennen“) erfahren Kinder spielerisch, wie aussagekräftig Stimmen und Sprechweisen sind. Mit Hilfe eines Beamers plus Boxen können alle am Spiel beteiligt werden. Alternativ bilden Sie Kleingruppen an mehreren Computern. Nach einem Probelauf am Beamer können Sie das Spiel als Hausaufgabe aufgeben. (Falls die Kinder zu Hause keinen Internetzugang haben, dürfen Sie den Kindern auch die AUDITORIX CD-ROM in Kopie mit nach Hause geben! Das Kopieren der CDs ist für den Bildungsbereich ausdrücklich erlaubt!)

Das Spiel bietet zwei Varianten:

1. Es richtet die Aufmerksamkeit der Schüler und Schülerinnen zunächst in einer ersten Spielvariante gezielt auf die Variationsbreite der Stimme und die Sprechhaltung eines Sprechers.
2. In einer zweiten Spielvariante werden die Märchenfiguren von verschiedenen Sprechern und Sprecherinnen übernommen und die Klangfarbe verschiedener Stimmen werden veranschaulicht.

Aufgabe ist es, zu erkennen, welche Figur von insgesamt fünf typischen Märchenfiguren gerade spricht. Wird das Spiel gemeinsam am Beamer gespielt, dürfen die Kinder rufen oder mit der jeweiligen Spielfigurenkarte aufzeigen. Am Computer klicken sie die die betreffende Spielfigur an.

Reflexion der Spielerfahrung:
Reflektieren lassen sich die Spielergebnisse mit zusätzlichen Fragen an die Kinder. Hilfreich sind dazu die Spielfigurenkarten, die schon laminiert sind. Fragen an die Kinder zur Reflexion der Figurenstimmen können lauten:

Woran habt ihr erkannt, ob ...

• ein Mann oder eine Frau spricht?
• ein alter oder junger Mensch spricht?
• ein Mädchen oder ein Junge spricht?
• die Figur sympathisch, freundlich, unfreundlich, ehrlich, verlogen ist?
• Gibt es andere Eigenschaften, die euch an den Figuren aufgefallen sind?
• Was hat euch an den Sprechern gut gefallen und warum?
• Findet ihr die Figuren glaubhaft? Wirken sie echt?

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Interessant ist es hier zu überprüfen, ob es bei den Kindern übereinstimmende Klischee-vorstellungen von den Stimmen und Sprechweisen der Märchenfiguren gibt:

- Wie spricht in eurer Vorstellung typischerweise eine Hexe?
- Wie ein Räuber und ein Polizist?
- Passen Sprechweise und Stimmklang zu den Märchenfiguren?

3. Ein Märchen als szenische Lesung umsetzen

Rollenspiel: Die Figuren zum Leben erwecken
Durch Körperarbeit, Bewegungen, Mimik und Stimme können die Kinder leichter in eine Rolle finden und Ideen für mögliche Interaktionen zwischen den Figuren entwickeln. Durch die nachfolgenden Bewegungsspiele und Körperübungen wird den Kindern der Zusammenhang zwischen Stimme, Mimik und Körperhaltung deutlich.

Bewegungsspiele bieten einen guten Einstieg in diese Rollenarbeit. Im Arbeitsblatt **„Szenische Spiele – Übungen 1“** und **„Szenische Spiele – Übungen 2“** finden Sie dazu einige Anregungen. Zielführend für diese Aufgabe sind beispielweise folgende Bewegungsübungen, die Sie konkret auf Ihre Spielfiguren konzipieren können:

1. Schicken Sie die Kinder im Uhrzeigersinn durch den Raum. Ein Spielleiter, das können Sie oder auch ein Kind sein, gibt **verschiedene Körperbetonungen** vor, die die Kinder im Gehen umsetzen sollen: Zum Warmwerden sollen sie die Nase hoch strecken, den Po rausschieben, die Schultern hängen lassen, die Hüfte lässig nach rechts und links schwingen lassen, die Hüfte beim Gehen immer nach rechts rauskicken, dann nur nach links, und so weiter.
2. Lassen Sie die Kinder verschiedene **Gangarten** ausprobieren: schleichen, schlurfen oder stelzen, stampfen, tippeln, schleichen, bummeln, hinken, tänzeln, trampeln, hetzen, rennen, behäbig gehen, zielstrebig gehen, humpeln, stolzieren oder schlendern.
3. Dann beauftragen Sie die Kinder **wie ein Bär zu gehen oder wie ein Storch**, wie eine Eidechse oder ein Wiesel. Diese Tiere dürfen dann auch Geräusche von sich geben, sie dürfen brummen, säuseln, leise oder laut sein, je nachdem welche Vorstellungen die Kinder vom jeweiligen Tier haben.
4. Hilfreich zum **Einfühlen in die Rollenarbeit** sind dann konkrete Aufgaben: *Wie geht die Hexe? Wie guckt sie?* Wie sagt die Hexe zum Beispiel: *Was wächst da für ein schöner Pilz?*

4. Ein Märchen mit verteilten Rollen lesen

Die Märchenfassungen (aus dem Arbeitsblatt **„Märchen erzählen“**) können Sie anschließend schon beim zweiten Lesen mit verteilten Rollen sprechen lassen. Jedes Kind, das liest, fühlt sich mit Stimme und Haltung in die jeweilige Spielfigur ein.

Jedes Kind in der Gruppe übernimmt nun eine Rolle. Vorab üben die Kinder einzelne Sätze aus dem Märchentext. Sie dürfen mit ihrem Satz oder dem Manuskript laut sprechend bzw. lesend durch die Klasse gehen und sich dabei wie die Figur bewegen, die sie darstellen sollen. Alle Kinder üben konzentriertes Lesen, indem sie gleichzeitig lesen.

So können sie auch den Text auswendig lernen und lernen, frei, betont und mit Gefühl zu sprechen.
Damit alle Figuren lebendig wirken und als märchenhafte Typen klar erkennbar in ihren Überzeichnungen sind, dürfen die Kinder gern heftig übertreiben. Um aus dem Chaos wieder heraus zu kommen,
können Sie nun einem Kind nach dem anderen zuhören mit Hilfe eines Balls, der in der Runde weiter gereicht wird. Nur das Kind, das den Ball hat, darf, in verschiedenen Stimmungen, sprechen. Anschließend wird das Märchen von vorn in der richtigen Reihenfolge und mit verteilten Rollen gelesen, jeweils von einer Gruppe.

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Freiraum zum Experimentieren
Lassen Sie den Kindern Zeit alleine oder in Kleingruppen selbst mit ihrer Stimme zu experimentieren – das baut Hemmungen ab. Machen Sie Mut, auch hässlich oder gruselig zu sprechen. Wenn Sie als Lehrkraft mutig als positives Beispiel vorangehen, ermutigt das auch die Kinder. Das macht Spaß und erweitert das Handlungsrepertoire. Drängen Sie Kinder nicht, die sich nicht gerne selbst darstellen. Es gibt in einer Märcheninszenierung oder Vorbereitung auf ein Hörspielprojekt genügend andere kreative Arbeiten zu erledigen. Beispielweise können Kinder, die weniger im Vordergrund agieren möchten, die Technik bedienen, Regie führen oder die Anmoderation übernehmen. Das gemeinsame Lesen und Inszenieren des Märchentextes bietet auf jeden Fall mehr Zeit sich mit Figuren und Inhalten zu befassen. Mit Hilfe der selbst gestalteten Spielkarten können die Kinder nun auch wunderbar eigene Geschichten mit märchenhaften Dialogen erfinden.

Praxisphase II: Märchen selbst erfinden

Märchen bieten einen wunderbaren Fundus für eigene Ideen, Geschichten und das szenische Spiel. Märchen mit viel Fantasie und Spielfreude mit der ganzen Klasse als szenische Lesung umzusetzen fördert Selbstbewusstsein und Teamgeist. Unter:

1. Übungen zum Ideenfinden
2. Dem Märchen Form geben
3. Das Märchen mit verteilten Rollen spielen

stellen wir Ihnen einige Entwicklungswege für eigene Märchen vor.

1. Übungen zum Ideen finden

Um die Fantasien direkt in kreative Schreibarbeiten umzuwandeln, können Sie auch auf Bandwurm- und Fortsetzungsgeschichten zurückgreifen, wie zum Beispiel die **„Satz für Satz"-Methode**, in dem jedes Kind einen Satz zu einer Fortsetzungsgeschichte schreibt. Oder Sie aktivieren mit Bewegung den kreativen Prozess mit der Übung **„Brainstorming in Aktion"**, in dem zwei Gruppen gegeneinander antreten und per Staffellauf Geschichtenideen aufschreiben. Diese und weitere Methoden finden Sie im Arbeitsblatt **„Achtung Aufnahme! – Spiele und Ideen zum Erfinden von Hörgeschichten"**.

2. Dem Märchen Form geben

Damit die Kinder diese Ideen nun weiter zu Märchen entwickeln können, sortieren Sie die ersten Ideen und überarbeiten sie diese bei Bedarf. Dann verteilen Sie die entstandenen Ideen an die Kinder, die in Kleingruppen mit verteilten Rollen die Geschichten ausprobieren können.
Mit Hilfe des Arbeitsblattes **„Märchen selbst erfinden"** können die Kinder den Ablauf einer Geschichte herausarbeiten. Das Arbeitsblatt bietet eine auf der klassischen Dramentheorie aufbauende vereinfachte Geschichtenstruktur an. Zu den wichtigsten Elementen einer Geschichte (Hauptperson, Problem, Aufgabe, Gegenspieler/-in, Helfer/innen, Lösung, (Happy-End) sollen die Kinder zunächst ein bekanntes Märchen (oder mehrere) analysieren. Dann widmen sie sich einer unbekannten Geschichte oder den Ideen, die zuvor aus den Spielen entstanden sind. Viele Kinder mit Vorlese- und Geschichtenerfahrung beherrschen das Grundgerüst einer Geschichte intuitiv, andere brauchen dabei Unterstützung. Dabei hilft die Frageliste, welche die Kinder auch zeichnerisch beantworten dürfen. Das Arbeitsblatt eignet sich für die Entwicklung einer ganz neuen Geschichte, für die Einzelarbeit und als Hausaufgabe. Im Gruppenprozess gehen viele gute Ideen oft verloren. Geben Sie den Kindern deshalb an dieser Stelle Zeit zur Einzelarbeit.

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

3. Das Märchen mit verteilten Rollen spielen

In der Kleingruppe werden die in der Geschichte vorhandenen Rollen untereinander aufgeteilt. Mit Hilfe des Manuskriptes (leere Vorlage) wird der Text ausprobiert, gesprochen und notiert. Geräusche können eingebunden werden. Klären Sie die Rollen, die Sprechtexte, Geräusche und den Ablauf in den einzelnen Gruppen, wenn es Verzögerungen oder Streitigkeiten gibt. Lassen Sie den Gruppen etwa 30 Minuten Zeit zum Üben, möglichst auch in anderen Räumen.

Die ersten Text- und Geräuschversionen werden als Zwischenergebnis präsentiert. Die Kinder können sich gegenseitig loben und Tipps geben.

Anschließend klären die Gruppen für sich oder mit Ihrer Hilfe noch einmal die „Drehbücher“. Geben Sie großzügig Zeit für das Einstudieren.

Wenn alles soweit vorbereitet ist, kann das jeweilige selbst erfundene Märchen als szenische Lesung vorgetragen werden. Mit Hilfe eines aufgehängten Bettlakens schaffen Sie Bühnenatmosphäre.

Praxisphase III: Ein Märchen als szenische Lesung mit Audiotechnik aufnehmen

Eine Geschichte mit verteilten Rollen vor Publikum zu lesen oder zu spielen ist eine spannende Gruppenerfahrung. Wenn Sie planen das Märchen als szenische Lesung umzusetzen und als Tonaufnahme wieder abrufbar und präsentierbar zu machen, steigern Sie den Lerneffekt und ermöglichen auch den zunächst Unbeteiligten, wie Eltern, Kollegium, Förderern etc., einen Einblick in die Arbeit mit den Kindern.

Wir stellen im Anhang kurz den möglichen Ablauf vor. Details zu Aufnahmetechnik und deren Vermittlung finden Sie in den Lerneinheiten **Technik I, II und III**. Vorerfahrungen mit der Technik erleichtern die Arbeit, sind aber kein Muss. Fangen Sie einfach an und konzentrieren Sie sich zunächst nur auf die Aufnahme und das Abspielen der Aufnahme, wenn Sie sich unsicher fühlen. Hilfreich ist es, wenn Sie in anderen Unterrichtseinheiten mit einem weniger umfangreichen Thema schon technisch mit Aufnahmegeräten und Schnitt gearbeitet haben. Beim Schnitt finden Sie vielleicht auch jemanden im Kollegium (oder bei den Eltern), der/die Ihnen hilft. Sie können auf den Schnitt aber auch verzichten, wenn Sie mit den Kindern die Szenen intensiv vorbereiten. Wenn Sie sich zumindest mit den Aufnahmegeräten vertraut gemacht haben und diese den Kindern erklären können, werden diese sich begeistert einbringen.

Jede Gruppe arbeitet nun an ihrer Märchenversion und stellt ihre Inszenierung anschließend der Klasse vor. Mit Hilfe der Checkliste **„Wir machen ein Hörspiel“** (Seite 2), verteilen Sie die Aufgaben für die Vorbereitungen zur Aufnahme. Erklären Sie den Kindern, die aufnehmen, die Funktion der Geräte. Jeweils die Kinder, deren Gruppe gerade kein Märchen aufführt, bereiten die Geräusche vor oder übernehmen die Aufnahmetechnik. Auch musikalisch können die Kinder die Rollensprecher und –sprecherinnen mit Musikinstrumenten oder Gesang begleiten.

Wenn es beim ersten Mal nicht klappt: macht nichts. Sie können wie die Profis mehrmals aufnehmen, die Aufnahmen durchnummerieren (!) und die beste Aufnahme am Ende auswählen. Nehmen Sie sich dafür ausreichend Zeit mit den Schülerinnen und Schülern. Schließen Sie die Unterrichtseinheit in jedem Fall mit einer ersten Hörprobe ab zur Motivation aller Beteiligten.

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Märchen – Ablauf von beispielhaften Unterrichtseinheiten in drei aufeinander aufbauenden Phasen

Praxisphase I: Märchenfiguren, Märchensprache, Märchenstimmen

Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien	Zeit
Einstieg	1. Einstiegsfrage: Welche Märchen kennt ihr? 2. Jedes Kind gestaltet eine Figurenkarte (bei weniger Zeit, schon zerschnitten und auf Pappe zur Verfügung stellen) 3. Weitere Fragen für die Gruppendiskussion an die Tafel schreiben 4. Ergebnisse + Erfahrungen berichten, Fragen klären	Plenum Einzelarbeit Kleingruppen (die Kinder, die schon fertig sind, befragen die anderen) Plenum	Vorlagen, Pappe, Stifte, Schere **„Märchen erzählen“** (Bildvorlage für Spielkarten, PDF) Tafel	15’
Praxisphase I	**Übung 1:** Märchenstimmen – Spiel Kinder können die Karten als Lösungsangaben hochhalten Reflexion am Ende: Woran habt ihr die Figuren erkannt?	Plenum	Märchenspiel: **„Märchenstimmen erkennen“** per Beamer vorbereiten (Online oder CD-ROM) Die gemalten Figurenkarten	15’
	Körperübungen L wählt Spiele aus den Beispielen aus 2-3 Fragen zum Abschluss	Plenum	Szenisches Spiel **„Übungen I“** (PDF) Szenisches Spiel „**Übungen II“** (PDF) Platz zum Bewegen	15’
	Pause			
	„Märchen lesen“ in verteilten Gruppen vorbereiten	Kleingruppen	Rollenverteilung an die Tafel schreiben **„Ein Märchen“** (Manuskript, PDF)	20’-30’
Abschluss der Praxisphase I	Märchen mit verteilten Rollen vorlesen und anhören – Würdigung durch die Klasse	Plenum/je Gruppe	**„Ein Märchen“** (Manuskript, PDF)	20’
Ende bzw. Pause				
(Mögliche) Hausaufgabe(n) geben	Lieblingsmärchen mitbringen, Lieblingsfigur vorstellen und den schönsten Satz vorlesen (mit Begründung) – oder Filmfigur?	Einzelarbeit	Kinder bringen Märchenbücher mit oder erzählen TV-Geschichten	
	Optional: Übung 1 als Hausaufgabe		PC + Internetzugang zu Hause	

Praxisphase II und III: Märchen selbst erfinden – Ein Märchen als Hörspiel aufnehmen

	Hausaufgaben besprechen	Plenum/alle/Gruppen	Kinder bringen Märchenbücher mit oder erzählen TV-Geschichten	10’
Einstieg	Erster Teil des ABs **„Märchen selbst erfinden“**: Aufbau eines Märchens an einem bekannten Beispiel, hier Dornröschen Fragen als Tafelbild vorbereiten Festigung 1. Seite des ABs bearbeiten lassen	Plenum/Einzelarbeit	AB **„Märchen selbst erfinden“** (PDF)	15’

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Praxisphase II Ein Märchen selbst erfinden	Ausgewählte Spiele zur Ideenfindung und kreativen Schreibarbeit spielen, eine feste Gruppeneinteilung ist hier noch nicht nötig	Plenum/Kleingruppen	"Satz für Satz" oder „Staffellauf" zur Ideenfindung/ kreativen Schreibarbeit Aus: Achtung Aufnahme! **„Spiele und Ideen zum Erfinden von Hörgeschichten"** (PDF) Platz zum Bewegen	20'
	Hausaufgabe: 1. Seite des AB Seite 2 als Differenzierung	Einzelarbeit	AB **„Märchen selbst erfinden"** (PDF)	
	1 Tag Pause			
	Hausaufgabe besprechen, Was muss in einem Märchen vorkommen?	Plenum	AB **„Märchen selbst erfinden"** (PDF)	15'
	Aus Ideen an der Tafel: Eigenes Märchen nach den Ideen aus den Spielen entwickeln Festlegen, was in allen Märchen vorkommen muss (Hauptperson/Problem/Aufgabe, die sich daraus ergibt, Lösung/Happy End), feste Gruppen bilden Erste Sprechtexte verfassen	Plenum, Kleingruppen	AB **„Manuskript: Leere Mustervorlage"** (PDF)	30'
	Pause			
	Erste Versionen vorlesen und im Plenum besprechen, Lob und Tipps	Plenum	Manuskripte	30'
	Die Märchen überarbeiten und einüben	Kleingruppen	Manuskripte	30'+
	Pause			
Abschluss der Lerneinheit	Endversion vorstellen, Würdigung durch die Klasse Vereinbarungen treffen, wie es weiter geht	Plenum oder Kleingruppe	Tafel	25'
Ende bzw. Pause und Praxisphase III				
Einstieg	Einweisung in die Aufnahmegeräte Einstieg mit der Checkliste und Aufgabenverteilung	Kleingruppen Ergebnisse prüfen	Aufnahmegeräte **„Wir machen ein Hörspiel – Checkliste"** (PDF, Seite 2)	
Praxisphase III	Das entstandene Märchen einspielen, als Tondatei aufnehmen und mit verteilten Aufgaben bearbeiten (Schnitt, Geräusche, Musik etc.)	Plenum, Gruppen nacheinander	**Technik I** Hilfe für den Schnitt: **Technik II und III**	
Reflexion Abschluss der Lerneinheit	Anhören der Ergebnisse, Feedback	Plenum und/oder Museumsgang mit Kopfhörern Präsentation außerhalb der Klasse (Schulwebsite, Bücherecke ...)	**Technik**	

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

ANHANG:

Arbeits- und Wissensblätter

Szenisches Spiel – Übungen 1

Ein eigenes Hörspiel schreiben, entwickeln und szenisch umsetzten ist ein spannender und höchst kreativer Prozess, der alle Sinne fordert und fördert. Nachfolgend finden Sie eine Auswahl an Spielen und Übungen zur Einstimmung. Sie machen den Kopf frei, die Kinder wach und aufnahmefähig. Gleichsam setzen Sie damit eine Zäsur: Die Kinder schalten ab von der bisher geleisteten Arbeit, stimmen sich auf Neues und aufeinander ein.

Schaffen Sie zunächst Platz in der Klasse. Räumen Sie die Tische und Stühle zur Seite, so dass Bewegungsspielraum entsteht. Dann kann das gemeinsame **Aufwärmen** beginnen.

Bewegungsspiele im Raum

Nase hoch, Po raus … ein Körperteil bestimmt den Gang
Die Kinder gehen im Uhrzeigersinn durch den Raum. Ein Spielleiter, das können Sie oder auch ein Kind sein, gibt verschiedene Körperbetonungen vor, die die Kinder im Gehen umsetzten sollen: die Nase hoch strecken, den Po rausschieben, die Schultern hängen lassen, die Hüfte lässig nach rechts und links schwingen lassen, die Hüfte beim Gehen immer nach rechts rauskicken, dann nur nach links, die Knie beim Gehen hochziehen, wie ein Storch, den Kopf steif und gerade halten, als transportiere man auf ihm ein Buch, den Bauch behäbig herausstrecken, die Schultern steif nach oben ziehen, dann die Schultern weit nach hinten drücken und dabei die Brust rausstrecken, die Arme schwingen seitlich mit, die Arme gehen zackig nach vorne und hinten …

Schleichen, schlurfen, schlendern
Die Kinder probieren verschiedene Gangarten aus, der Spielleiter macht dazu die Vorgaben:
Wir stelzen, stampfen, tippeln, schleichen, bummeln, hinken, tänzeln, schlendern, hüpfen, kriechen, tanzen, marschieren, schleppen uns dahin, trampeln, hetzen, bummeln, rennen, gehen behäbig, gehen zielstrebig, schlurfen, humpeln, stolzieren … Die Gangarten lassen sich mit Bildern verbinden. Was assoziieren die Kinder mit den Gangarten? Tippeln, wie … (eine feine Dame)? Behäbig wie … (ein brummiger Bär oder …)?

Wir machen einen Ausflug
Sie erzählen den Kindern eine Geschichte von einem Klassenausflug. Dabei gehen die Kinder durch den Raum. Immer, wenn sich der Untergrund ändert, passen die Kinder ihre Bewegungen an.
„Wir machen eine Klassenfahrt ans Meer. Nach dem Frühstück packen alle Kinder ihre Badesachen. Mit nackten Füssen gehen wir los und nehmen den mit **spitzen Steinen** gepflasterten Weg hinter der Jugendherberge, der uns bis an das kleine Wäldchen führt. Dort erwartet uns ein **moosig-weicher Untergrund**, der den Füßen guttut. Eine kleine Holzbrücke führt uns über einen Bach, die Bretter der Brücke sind so weit auseinander, dass wir **große Schritte** machen müssen. Hinter der Brücke kommt ein **Kiesweg**. Dann laufen wir über einen Sportplatz. Der Boden ist aus **Gummi**. Federnd leicht können wir über den Platz hüpfen. Oh nein, da haben einige Leute einfach ihre kaputten Bierflaschen liegen lassen. Vorsichtig müssen wir weitergehen, um nicht in die **Scherben** zu treten. Jetzt nur noch ein kleines Stück über das freie Feld, dann haben wir es gleich geschafft. Hier ist der Boden vom gestrigen Regen noch ganz aufgeweicht. **Tief sacken** wir mit unseren Füßen ein im Matsch und können unsere Füße nur **schwer** aus dem klebrigen Morast **ziehen**. Wie aus dem Nichts kommt plötzlich ein starker Wind auf. Tapfer kämpfen wir **gegen die starken Windböen** an. Jetzt kann man das Meer schon **riechen**! Endlich spüren wir den **weichen Sand** unter den Füßen. Wir **reiben** uns mit dem Sand den Morast von den Füßen und **laufen** ans Wasser. Voller Freude **springen** und **plantschen** wir im Wasser herum und freuen uns, das Ziel endlich erreicht zu haben. Wir **legen** uns in den Sand, schließen die Augen, lassen uns von der Sonne **wärmen**, einige kleine Sonnenstrahlen **kitzeln** uns an der Nase. Wir **holen tief Luft**, atmen die frische Meeresbrise und genießen den Ausflug.“

Bewegen nach Musik
„Peter und der Wolf“, die Musik von Sergej Prokofjew eignet sind hervorragend, um verschiedene Gangarten auszuprobieren. Die Bewegungen dürfen ruhig ein bisschen übertrieben werden, denn das Bewegungsspiel soll vor allem Spaß machen. Auch die Gesichtsmimik darf dazukommen. Animieren Sie die Kinder, indem Sie selber mitmachen. Über die Musik und die Bewegungen entwickeln die Kinder schnell ein Gespür für die verschiedenen Figuren. Wie bewegen sie sich? Peter ist beschwingt und voller Energie – der Vogel leicht und

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

wendig – die Ente watschelt, langsam und träge – die Katze schleicht listig daher – alt, gebückt, langsam, mit Sorgenfalten geht der Großvater – der Wolf ist kraftvoll, drohend und gefährlich – die Jäger sind furchtlos und stark – hoch gestreckte Köpfe, unterstützende Arme, stolzgeschwellte Brüste: so ziehen alle im Triumphzug mit.

Tanzen mit Luftballons
Jedes Kind bekommt einen aufgepusteten Luftballon. Zu einer Musik (aktueller Popsong, Walzer, Entspannungsmusik …) tanzen die Kinder mit dem Luftballon und achten darauf, dass er nicht den Boden berührt. Alle Körperteile sollen dabei zum Einsatz kommen: Elle, Knie, Po, Bauch, Oberschenkel, Fußspitze, Ferse …
Spielvariante: Luftballons weglegen und pantomimisch weiter spielen: Die Kinder sind tollkühne Akrobaten und können waghalsige Luftballon-Kunststücke vollführen.

Udo und Gerda
Die Kinder legen sich in zwei Reihen, Kopf nach außen, Bauch nach unten, auf den Boden. Jetzt bilden Sie zwei Gruppen, indem sie die Kinder durchzählen: Du bist 1, du 2, du 1, du 2 usw., sodass immer ein Kind aus der Gruppe 1 neben einem Kind aus Gruppe 2 liegt. Jetzt erzählen Sie eine Geschichte von Udo und Gerda. Gerda ist 1 und Udo ist 2. Wenn Udo in der Geschichte vorkommt, springen alle Kinder der Gruppe 2 auf, rennen zu einem bestimmten Ziel. Die Kinder der Gerda-Gruppe 1 versuchen die „Udos“ zu fangen. Alle gefangenen „Udos“ werden zu Gerda. Die Geschichte geht weiter und endet, wenn von einer Gruppe nur noch zwei Kinder übrig sind.

Geräusch- und Bewegungsmaschine
Die Kinder stellen sich einem Partner gegenüber auf. Jedes Paar zählt im gleichen Rhythmus: **1, 2, 3** – 1, 2, 3 – 1, 2, 3 – … die Zahlen werden wiederholt wie bei einer Maschine. Laufen alle Maschinen im Gleichtakt, geben Sie ein Signal, für eine Veränderung: Die Zahl 2 wird durch ein Geräusch ersetzt, zum Beispiel: **1, tick, 3** – 1, tick, 3 – 1, tick, 3 – usw. Haben alle den Rhythmus gefunden, geben Sie das nächste Signal für ein 2. Geräusch: **1, tick, tack, 3** – 1, tick, tack, 3 – 1, tick, tack, 3 – usw. Wie viele Geräusche können die Kinder an die Kette hängen?
Spielvariante 1: Statt der 2 wird eine Bewegung ausgeführt, zum Beispiel:
1, Schulter hoch und runter, 3 – usw. bis eine Bewegungskette entsteht, vielleicht mit Bewegungen wie Kopf nicken, Arm an die Stirn, winken, Knie anwinkeln, Zunge rausstrecken …
Spielvariante 2: Die 2 wird durch ein Geräusch ersetzt, danach die Zahl 3 durch eine Bewegung.
Ein Beispiel: **1, pling, 3** (wiederholen) – dann: **1, pling, Schultern hoch** (wiederholen) usw. Ein 2. Geräusch, eine 2. Bewegung, ein 3. Geräusch, eine 3. Bewegung usw. kommen dazu. Die Übung kann gespielt werden, bis alle Zahlen nur noch aus Geräuschen und Bewegungen bestehen.

Stille Post
Bilden Sie gleich große Gruppen (fünf bis acht Schüler). Die Schüler setzen sich hintereinander auf den Boden, die Beine gegrätscht. Zeigen Sie den hinteren Schülern versteckt ein Wort, das sie den Vorderen auf den Rücken schreiben. Sind alle Buchstaben bei den vordersten Schülern angekommen, dürfen sie das Wort laut nennen.

Spiegelbilder
Die Kinder stellen sich einem Partner gegenüber auf. Ein Kind macht eine Bewegung vor, das andere soll diese Bewegung genau nachahmen, wie ein Spiegelbild. Anschließend wird gewechselt.
Spielvariante: Sie geben die Themen vor: Frühstücken, im Bad, Essen kochen, Putztag, im Schwimmbad, Rad fahren, Einkaufen, in der Schule …

Waschstraße
Die Schüler bilden ein enges Spalier. Der letzte Schüler aus der rechten Reihe geht mit geschlossenen Augen durch die Schülerwaschanlage. Ganz sanft und angenehm wird der Blinde durch die Hände der Schüler gewaschen und durch die Anlage geführt. Ist der Blinde angekommen, stellt er sich hinten an und der letzte Schüler aus der linken Reihe betritt die Waschanlage.
Spielvariante: Die Schüler knien sich hin und der Blinde wandert auf allen vieren durch die Waschstraße.

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Szenisches Spiel – Übungen 2

Körper- und Improvisationsspiele

Die nachfolgenden Spiele und Übungen wecken die Fantasie und Kreativität der Kinder. Sie geben Anregungen für das szenische Spiel. Die Kinder erleben, dass Gefühle, Körperhaltung, Körperbewegung, Mimik, Gestik und Stimme zusammenwirken. Erst in diesem Zusammenspiel wird eine Figur – sei es in einem Theaterstück oder in einem Hörspiel – lebendig, glaubwürdig und echt. Die Übungen machen Spaß, lockern die Arbeit auf und schaffen eine vertrauensvolle und entspannte Atmosphäre in der Klasse, eine wichtige Voraussetzung, damit Kinder sich öffnen, Hemmungen abbauen und ihre Fantasie frei entfalten können.

Kommt die Maus heraus?
Ein Kind spielt die Maus, ein anderes die Katze, alle anderen Kinder fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis. Die Maus sitzt in ihrem Haus, in der Mitte des Kreises. Die Katze geht außen um den Kreis herum und klopft einigen Kindern auf den Rücken, jedes Mal fragt sie: „Kommt die Maus heraus?“ Die Kinder überlegen sich verschiedene Tätigkeiten für die Maus, zum Beispiel: die Maus steht gerade auf, sie putzt sich die Zähne, deckt den Frühstückstisch, sie macht Sport, putzt die Fenster, hängt Wäsche auf, etc., und antworten entsprechend: „Die Maus hat keine Zeit. Sie …“ oder „Nein, die Maus ist sehr beschäftigt, sie macht gerade …“. Die Maus führt alle genannten Tätigkeiten immer **pantomimisch** aus, so lange, bis ein Kind sagt: „Die Maus? – Sie ist gerade zum Haus heraus!“ Dann muss die Maus den Kreis verlassen, einmal um den Kreis herumrennen und sich wieder an gleicher Stelle in ihr Häuschen retten. Die Katze muss die Maus fangen, darf dabei versuchen den Kreis zu durchbrechen, um abzukürzen, was aber nur gelingt, wenn die Kette nicht dicht hält. Ist die Maus gefangen, wird die Katze zur Maus und ein anderes Kind wird Katze. Gelingt es zwei Mal nicht, die Maus zu fangen, bestimmen Sie als Spielleiter zwei andere Kinder, die nun Katze und Maus spielen.

Wir bauen ein Denkmal
Bilden Sie vier gleich große Gruppen. Jeweils zwei Gruppen spielen zusammen. Die Kinder der ersten Partnergruppe sind die Bildhauer, sie bauen aus den Kindern der zweiten Partnergruppe ein Denkmal. Ist es fertig, bauen die anderen beiden Gruppen das Denkmal genau nach. Im nächsten Durchlauf wechseln die Bildhauer und die Modelle, danach wechseln die bauenden und nachbauenden Gruppen.

Berufe raten
Ein Pärchen geht vor die Tür und sucht sich einen Beruf aus, den es pantomimisch darstellen soll. Die Mitschüler müssen erraten, welcher Beruf gemeint ist. **Spielvariante 1:** Gefühle erraten (lustig, traurig, zornig, wütend, ängstlich, mutig …) **Spielvariante 2:** Tiere erraten (pantomimische Darstellung, d.h. ohne Geräusche!) **Spielvariante 3:** Die Kinder stellen Gegensatzpaare dar: alt – jung, arm – reich, ängstlich – mutig, der eine freut sich – der andere ärgert sich, fröhlich – traurig …

Sockengespräche
Paarweise finden sich die Kinder zusammen, sie legen sich auf den Rücken: Füße an Füße!
Die Socken sollen nun miteinander ein unterhaltsames Gespräch führen. Mal erzählt die eine, mal die andere Socke. Sie oder eines der Kinder ist der Spielleiter und gibt eine Geschichte vor. Im zweiten Durchgang dürfen die Kinder selber Geschichten erfinden.

Marionettenspiel
Wir befinden uns in einem Marionettentheater. Die Schüler sind die Marionetten. Sie liegen gleichmäßig verteilt auf dem Boden. Am Kopf, am Steißbein, an den Händen und Füßen sind die Fäden befestigt. Ganz langsam – vorsichtig, damit sich die Fäden nicht verheddern – werden die Puppen zum Leben erweckt und hochgezogen. Plötzlich verliert der Puppenspieler die Fäden und die Puppen sacken wieder in sich zusammen. Wieder werden sie vorsichtig hochgezogen. Können die Kinder auch gehen wie eine Marionette? Ermutigen Sie die Kinder zu improvisieren.
Spielvariante: Die Kinder sind Schaufensterpuppen, die in der Nacht durch eine zauberhafte Musik (die Sie einspielen) langsam lebendig werden: Steif wie Puppen bewegen sich die Kinder zur Musik.

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Bubble Gum & Co.
Die Kinder bekommen verschiedene Aufgaben, die sie pantomimisch oder schauspielerisch umsetzen sollen:

- Die Kinder sind riesengroße, klebrige Kaugummis und sollen schmatzend, mit ausladenden Bewegungen von A nach B gehen, sie kommen dabei nur mühsam voran, weil sie so kleben.
- In der einen Ecke steht ein imaginärer, sehr schwerer Schrank, der unbedingt in die andere Ecke muss. Alle Kinder packen an, ziehen und schieben, bis er auf der anderen Seite steht.
- Die Kinder sind im Dschungel und müssen sich den Weg zum Strand mit einer Machete frei schlagen.
- An einer hoch gespannten Wäscheleine hängen oberwichtige Dokumente zum Trocknen, gleich fängt es wieder an zu regnen, schnell recken und strecken sich die Kinder, um alle Papiere vor dem Regen zu schützen und glatt gefaltet in den Aktenordner zu legen.
- Die Kinder spielen Boxer im Ring: in Deckung gehen, tänzeln, dem Gegner ausweichen, den richtigen Moment abpassen und – zack! – gibt es einen Schlag mit der Rechten …
- Die Kinder sind hoch oben in der Zirkuskuppel auf einem Drahtseil und balancieren hinüber auf die andere Seite.
- Die Kinder spielen „Tauziehen“ – einmal mit der ganzen Klasse, einmal in Kleingruppen. Geht es auch ganz alleine, jeder für sich?

Spielszenen improvisieren
Teilen Sie die Klasse in Kleingruppen auf. Jede Gruppe überlegt sich eine Szene, die zu einem typischen **Tagesablauf** gehört. Nach einer kurzen Teambesprechung wird die Szene vorgespielt, die Mitschüler sollen erraten, um welche Szene es sich handelt.

Räume werden vorgegeben
Sie bereiten Zettel vor, auf denen verschiedene Orte genannt werden, zum Beispiel im Kaufhaus, in der Zahnarztpraxis, Urlaub am Strand, Besuch im Schwimmbad, Gottesdienst in der Kirche, auf dem Spielplatz, auf der Polizeiwache, in der Bahn, im Garten, in der Disko, in der Schule. Jede Gruppe zieht einen Zettel.
Spielvariante 1: Sie geben folgende Szene vor: A hat etwas verloren, sucht danach, B hilft suchen, C nicht, D benimmt sich merkwürdig – hat er etwas mit dem Verschwinden des Gegenstandes zu tun? Die zuschauenden Kinder müssen erraten, wo die Szene spielt und was A verloren haben könnte.
Spielvariante 2: Die Kinder überlegen sich selber eine typische Szene, die an diesem Ort vorkommen könnte. Die anderen Kinder müssen den Ort erraten.

Danke
Sie haben Zettel mit kleinen Szenen vorbereitet. Bilden Sie Zweiergruppen.
Jede Gruppe bekommt einen Zettel und soll diese Szene vorspielen. Die Schüler dürfen dabei aber nur das Wort **Danke** benutzen. Alle anderen Kinder sollen die Szenen erraten.
Szenen könnten zum Beispiel sein: ein alter Mann bedankt sich, weil ein Kind ihm etwas aufgehoben hat, ein Bettler bedankt sich für eine Spende, ein Schauspieler bedankt sich bei seinem Publikum, ein Kind dankt dem anderen, weil es ihm die Hausaufgaben erklärt hat, ein Autofahrer bedankt sich für die Wegbeschreibung, eine alte Frau bedankt sich, weil ihr jemand hilft, etwas Schweres die Treppe hoch zu tragen …

Ausflug ins Land der Märchen und Sagen
Erzählen Sie den Kindern eine kleine Geschichte:
„Beim Versteckspiel in der alten Burgruine entdeckt ihr eine verborgene Zaubertür. Mit Kraft schiebt ihr die schwere Türe auf und schlüpft allesamt hindurch. Wer hätte gedacht, dass dies der Weg ins Land der Märchen und Sagen ist? Von Zauberhand geführt, erlebt ihr sagenhafte Abenteuer und verwandelt euch in die verschiedensten Märchenwesen: Buckelig mischt ihr euch unter die Gnome und wispert mit ihnen um die Wette: Wer kann helfen, die Königin zu befreien? Mutig zieht ihr das Schwert aus der Scheide und kämpft gegen den dreiköpfigen Feuerdrachen. Voller Angst drückt ihr euch an die kalte Mauer der Schlangengrube, vorsichtig setzt ihr einen Schritt vor den anderen, um den Weg in die Freiheit zu erreichen, ohne eine Schlange zu berühren. Prunkvoll ist das Fest im Schloss, es wird getanzt, gelacht und köstliche Speisen werden gereicht. Wild und übermütig tanzen die Hexen um das Feuer in der Walpurgisnacht …“
Die Kinder können die Geschichte pantomimisch oder aber gleich schauspielerisch umsetzen.

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Achtung Aufnahme!

Spiele und Ideen zum Erfinden von Hörgeschichten

Kreativität braucht immer erst ein Ja – bei Nein verschwindet sie ganz schnell, ein Grundprinzip für die gemeinsame Arbeit in der Gruppe. Die Kinder sollen sich gegenseitig befördern, nicht beschneiden, d.h., die eigene Fantasie und die der anderen sollen immer erst angenommen und bejaht werden! Es gibt Kinder, die sehr schnell mit Ideen dabei sind, und Kinder, die langsam etwas dazugeben. Beides ist wichtig. Gemeinsame Projekte leben von schnellen und langsamen Ideen.
Die nachfolgenden Anregungen und Ideen unterstützen Sie bei der Suche nach Hörspielthemen und bei der Entwicklung von eigenen Hörgeschichten.

Sie geben das Thema vor

Der Lehrplan für die Grundschule sieht vor, dass sachbezogenes Lernen eng mit sprachlichem Handeln verbunden sein soll, um zugleich die Sprech- und Lesekompetenz der Kinder zu stärken. Außerdem soll Wissen durchaus schon mittels moderner Medien recherchiert, aber auch aufbereitet oder präsentiert werden. Neben dem Deutschunterricht eignet sich deshalb der **Sachunterricht** besonders gut für ein fächerübergreifendes Hörspielprojekt und hält eine Fülle an spannenden Hörspiel-Themen bereit. Hörgeschichten aus dem Sachunterricht könnten beispielsweise handeln von:
Krabbeltieren; Zootieren; von dem einsamen Gänseblümchen auf der Wiese; der Sonnenblume, die droht einzugehen, weil die Sonne nicht scheinen will; von der uralten Weide auf dem Feld, die der Opa schon als kleiner Junge so liebte, oder von dem Fuchsloch im Wald, aus dem eines Abends kleine Welpen kriechen; von der kriminellen Bande, die das Altöl in dem Lieblingswäldchen der Kinder entsorgte, oder von der kranken Freundin, die ins Krankenhaus muss; dem Besuch beim Zahnarzt, der gar nicht so schrecklich war; dem spannenden Römer- oder Indianerabenteuer; der Geburt des kleinen Bruders; der Einladung zum Zuckerfest usw.
Die Kinder stellen das im Unterricht erarbeitete Sachwissen selber in einen neuen, spannenden Sinnzusammenhang, schaffen damit eine Transferleistung, die konkret etwas mit ihnen und ihrer Lebenswirklichkeit zu tun hat und – was besonders wichtig ist – mit Emotionen verknüpft ist.
Damit werden die erarbeiteten Informationen des Sachunterrichtes deutlich besser im Gedächtnis gespeichert.

Ein eigenes Thema finden

Bilder, Geräusche, Musik = ein unerschöpflicher Fundus für Hörgeschichten
Bilder sind ein gutes Ausgangsmaterial, um Geschichten für das Hören zu erfinden. Bringen Sie alte Fotos mit oder bitten Sie die Kinder, Familienfotos mitzubringen. Auch Museumskataloge, alte Stiche, Linoldrucke oder Bildmappen aus dem Religionsunterricht sind bestens für das Erfinden von Hörgeschichten geeignet. Verbinden Sie den nächsten Museumsausflug mit der Idee, aus einem oder zwei ausgesuchten Exponaten ein eigenes Minihörspiel mit der Klasse zu entwickeln. Erfahrungsgemäß wird die Aufmerksamkeit der Kinder im Museum noch einmal erhöht, wenn es darum geht, zielgerichtet eines der Exponate für das eigene Hörspiel auszuwählen! Es empfiehlt sich, nach dem Museumsbesuch ein Abbild des ausgewählten Exponats entweder in einem Buch, Katalog oder als Postkarte zu besorgen, damit sich die Kinder während des kreativen Schreibprozesses immer mal wieder rückbesinnen können.

Unter dem Titel **„Bilder im Ohr“** bietet die Kinderradiosendung des WDR „Lilipuz“ (**www.lilipuz.de**) seit einiger Zeit (Stand 2008) und voraussichtlich auch in Zukunft eine Mini-Hörspielreihe zu Bildern aus verschiedenen Museen in NRW an. In Kooperation mit „Lilipuz“ hat die Schule des Hörens unter gleichem Titel Kinderworkshops veranstaltet. Die Mini-Hörspiele der Kinder, die Sie beispielhaft zur Vorbereitung einsetzen könnten, finden Sie auf der Kinderinternetseite **www.radio108.de**.

Eine weitere Möglichkeit, um zu einer Geschichte zu kommen, ist die freie Assoziation zu einem **Musikstück** oder einer Auswahl an **Geräuschen**. Welche Geschichten fallen den Kindern zu der Musik oder zu den Geräuschen ein? Auf der beiliegenden Audio-CD finden Sie zur Unterstützung eine Musik- und Geräuscheauswahl, die sich für das Erfinden eigener Hörgeschichten eignet.

Beziehen Sie auch den **Kunst- und Musikunterricht** in das Hörspielprojekt mit ein. Auf der CD-ROM finden Sie didaktische Anregungen, wie Sie mit Kindern auch ohne eigene Vorkenntnisse Musik für ein Hörspiel selber machen können. Gestalten Sie mit den Kindern doch ein Hörspiel-Cover oder ein Plakat für die Aufführung. Eine kleine Fotoausstellung gibt den Besuchern der Hörspielpremiere einen schönen Eindruck vom gemeinsamen Schaffensprozess.

Spielerisches Einsteigen in die Schreibarbeit

„Brainstorming“ in Aktion
Die Klasse überlegt sich einen Begriff (z.B. Fußball, Klassenfahrt, Arztbesuch, Banküberfall, Liebe, ein Begriff aus dem Sachunterricht ...), zu dem Ideen für eine Geschichte gesammelt werden sollen. Die Schüler stellen sich hintereinander an einer Startlinie auf. In Laufentfernung steht ein Tisch mit Zettel und Stift. Der/die Erste läuft los, schreibt ein Wort oder einen Satz auf, der dem Kind zu diesem Thema einfällt, rennt zurück, klatscht den Nächsten ab usw. Am Ende steht da eine komplette Ideensammlung. Mit zwei oder mehreren Mannschaften lässt sich daraus ein Wettspiel machen.

Gegenstände
Die Klasse hat ein Thema ausgesucht. Jedes Kind bringt einen Gegenstand, der ihm zu diesem Thema passend erscheint, von zu Hause mit. In der Klasse zeigt jedes Kind seinen Gegenstand vor und erzählt, warum es ihn ausgewählt hat und was er seiner Meinung nach mit dem Thema zu tun hat. Die Gegenstände können auch als Requisiten genutzt werden. Die Kinder erfinden in Kleingruppen einige Spielszenen, in die die Requisiten eingebunden werden. Die Klasse wählt die besten Spielideen für die gemeinsame Geschichte aus.

Bandwurmgeschichten
Variante 1: Satz für Satz
Bilden Sie Gruppen (sechs bis acht Kinder). Jede Gruppe schreibt nun ihre eigene Bandwurmgeschichte auf. Einer beginnt mit dem ersten Satz, zum Beispiel: „Peter hat die letzte Nacht ganz schrecklich geschlafen.“ Das Blatt wird immer rechtsherum weitergereicht. Jeder fügt nun einen Satz oder mehrere Sätze zu der Geschichte hinzu. Das geschieht so lange, bis die Geschichte ein konkretes Ende gefunden hat.

Variante 2: Die ABC-Geschichte
Die Kinder sollen nun eine Geschichte nach dem Alphabet aufschreiben. Der Erste beginnt den ersten Satz (oder den ersten kurzen Teil der Geschichte) mit einem A, der Zweite mit einem B, der Dritte mit einem C usw.

Variante 3: Eine Fortsetzungsgeschichte wird gespielt
Bilden Sie Vierergruppen. Die erste Gruppe überlegt sich eine kleine Szene für den Anfang der Geschichte, die sie den Mitschülern vorspielt. Auf ein Zeichen des Spielleiters wird die Szene eingefroren. Die nächste Vierergruppe setzt die Geschichte mit einer weiteren Spielszene fort. So geht es weiter, bis die letzte Gruppe an der Reihe ist. Diese soll ein möglichst plausibles Ende für die Geschichte finden.

Was, wo, wie
Bilden Sie Dreiergruppen. Der Erste denkt sich eine Situation aus (Urlaub, Klassenausflug, Mutprobe usw.), der Zweite einen Ort (Schule, Museum, Zeltlager, Schwimmhalle usw.), der Dritte gibt vor, ob es eine lustige, abenteuerliche, spannende, unheimliche, traurige usw. Geschichte werden soll. Mit diesen Vorgaben kann die Schreibarbeit beginnen – oder jede Gruppe überlegt sich zunächst zu den Vorgaben eine kleine Szene, die der Klasse vorgespielt wird. Hausaufgabe könnte dann sein: Jedes Kind schreibt aus den Vorgaben und Spielszenen eine Geschichte auf.

Wundertüte 1
Sie packen zu Hause eine Tüte mit verschiedenen Gegenständen. Die Schüler ziehen einen Gegenstand aus der Wundertüte und sollen nun eine Geschichte erzählen, in dem dieser Gegenstand im Mittelpunkt steht.

Variante: Der erste Schüler beginnt, der zweite Schüler führt die Geschichte mit seinem Gegenstand weiter und findet einen Schluss.

Wundertüte 2
Sie bringen eine Tüte mit Spielfiguren (Ritter, Tiere, Schlümpfe, Cowboys, Indianer, Figuren aus Überraschungseiern) mit. Jeder Schüler zieht eine Figur, denkt sich dazu einen Namen und einen Charakter aus und stellt die Figur den Mitschülern vor. In kleinen Gruppen dürfen die Kinder nun Geschichten zu den Figuren erfinden und den Mitschülern anschließend vorführen. Die beste Geschichte könnte als Vorlage für das eigene Hörspiel dienen.

Spielkarten
Bereiten Sie Spielkarten vor, auf die Sie Personen (Mutter, Detektiv, Ritter, Prinzessin, Hexe usw.), Charaktere (besorgt, mutig, stolz, eifersüchtig ...), Orte (Schloss, Polizeiwache ...) und Tätigkeiten (stehlen, retten, sich verlieben ...) notieren. In Gruppenarbeit – jede Gruppe zieht von jedem Stapel zwei Karten, die möglichst zu einer Geschichte passen – werden nun Geschichten erfunden.

Märchen erzählen

Fünf Figuren – und viele Geschichten

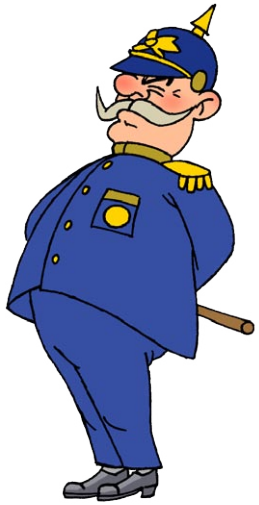
Man nehme:

Junge

Mädchen

Hexe

Polizist



Räuber

… und schon kann man viele verschiedene Märchen erzählen!
Ihr könnt das Blatt auf eine stabile Pappe kleben und die Karten dann ausschneiden.

Probiert es aus!

Ein Gemeinschaftsprojekt von:

© AUDITORIX 2012

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

Märchen erzählen

Fünf Figuren – und viele Geschichten

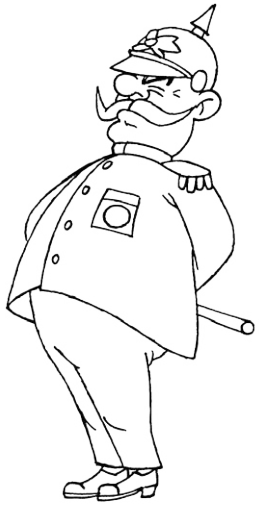
Man nehme:

Junge

Mädchen

Hexe

Polizist



Räuber

… und schon kann man viele verschiedene Märchen erzählen!
Ihr könnt das Blatt auf eine stabile Pappe kleben und die Karten dann ausschneiden.

Probiert es aus!

Ein Gemeinschaftsprojekt von:

© AUDITORIX 2012

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

Märchen erzählen

Wie sehen deine Märchenfiguren aus?

Man nehme:

… und schon kann man viele verschiedene Märchen erzählen!
Ihr könnt das Blatt auf eine stabile Pappe kleben und die Karten dann ausschneiden.
Du hättest gerne einen Erzähler oder Erzählerin? Dann schreib einfach auf eine Karte „Erzähler“ bzw. „Erzählerin“ oder mal ihn/sie!

Probiert es aus!

Ein Gemeinschafts-projekt von:

© AUDITORIX 2012

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

Ein Märchen

Spiel mit verteilten Rollen

Szene: Wald, in den Pilzen
5 Personen: Hexe, Räuber, Polizist, Marie, Peter

Hexe: *(kichert und schmatzt)*
Aah – oh – leckere Pilze – ja und was haben wir denn da? – herrliche Fliegenpilze – wunderschön giftig. Hmmmm – aber was ist das? Wer schleicht da so frech durch meinen Hexenwald? Ich versteck mich lieber.

Marie:
Nun komm schon, Peter. Sei kein Feigling. In diesem Wald gibt es die besten Pilze!

Peter:
Ich weiß nicht, Marie. Hier ist es so dunkel!

Hexe:
Meine Pilze stehlen? In meinem Wald? Ich glaub, ich hör nicht richtig! Euch werde ich's zeigen, ihr kleinen Knirpse. Hokuspokus Fliegenpilz – kleide dich in braunen Pelz!

Marie:
Peter, schau mal, hier drüben! Die schönsten braunen Pilze! Herrliche Maronen!

Hexe: *(kichert)*
Ja, ja – beiß nur rein! Du wirst dich wundern!

Peter:
Nicht! Nein! Nimm sie nicht! Nicht essen!

Marie:
Aber, warum denn nicht?

Peter:
Hier stimmt was nicht. Ich hab so ein komisches Gefühl, als beobachte uns jemand. Es ist unheimlich.

Marie:
Jetzt stell dich doch nicht an. Ich esse ja keinen. Ich tue die Pilze nur in den Korb und Mutter wird schon wissen, welche man essen darf!

Räuber:
Buahhhh! Her damit! Her mit dem Korb! Los, los, wird's bald!

Peter:
Wer ist das? Hilfe! Tu uns nichts!
Los, Marie gib dem Kerl da den Korb!

Hexe: *(sauer)*
Och, was will der denn hier? Der olle Räuber muss mir aber auch immer dazwischenfunken. Na warte. Dir werden die Pilze auch nicht bekommen!

Räuber:
Was haben wir denn hier Feines drin? Aaah, sieh an – ein herrliches Mittagessen! Na Kinder, dann kommt mal mit! Ihr werdet mich jetzt bekochen!

Marie:
Bei dir piept's wohl, du ungehobelter Kerl! Erst klaust du unsere Pilze und dann sollen wir dich auch noch bekochen? Niemals! Los Peter, lauf!

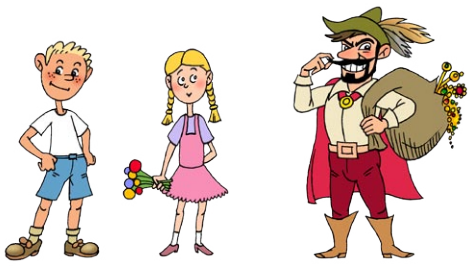
Räuber:
Wie, was? Na also, das ist mir ja noch nie passiert! Freches Luder! Hey! Werdet ihr wohl stehen bleiben!? *(grummelt)* Dann eben nicht. Ess ich die Pilze eben roh.

Polizist:
Halt! Du da! Hab ich dich beim Räubern erwischt! Leg die Pilze sofort wieder zurück ins Laub! Hier ist Naturschutzgebiet. Hier wird nichts weggenommen! Und dann Hände hoch!

Räuber:
Aber, aber – das war ich doch gar nicht! Das waren die Kinder, die, die ... die waren eben noch hier!

Polizist:
Kinder. Na klar. Erzähl mir doch keine Märchen! Los, mitkommen!

Hexe: *(weinerlich)*
Das gibt's doch nicht, auch der noch! Spaßverderber! Von wegen Naturschutzgebiet! Hexenwald, du Trottel! Hexenwald! Och, meine schönen Fliegenpilze – da liegen sie, sinnlos abgeschnitten – jammerschade!



© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Märchen selbst erfinden

Aufgabe 1
In einer Geschichte gibt es in der Regel eine **Hauptperson** und ein **Problem**. Um das Problem zu lösen, muss die Hauptperson eine **Aufgabe** erfüllen, eine **Lösung** suchen oder auf **Hilfe** warten.

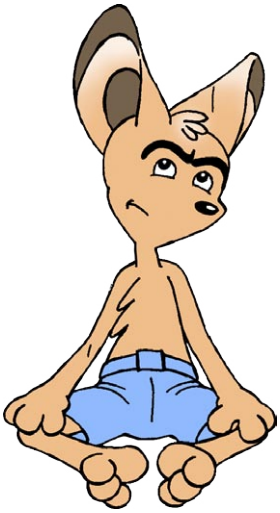
Nehmen wir als Beispiel ein Märchen, das du sicher kennst: **Dornröschen**.

1. Wer ist die Hauptperson?

2. Was ist das Problem?

3. Welche Aufgabe gilt es zu bestehen?

4. Wie wird die Aufgabe bestanden?



5. Wer oder was ist gegen den Helden, die Heldin? Was tut er/sie/es?

6. Wer oder was hilft?

7. Wer kommt außerdem in der Geschichte vor?

8. Wie endet die Geschichte? (Gibt es ein Happy End - Glückliches Ende?)

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Märchen selbst erfinden

Aufgabe 2
Ein Beispiel: Dies ist ein Märchen, das du nicht kennst und das auch noch nicht existiert: Ein König sitzt traurig im Schlosshof. Seine Tochter ist verschwunden und keiner weiß, wo sie ist und ob sie noch lebt. Die Königin vermutet eine Entführung. Vielleicht ist sie aber auch weg gelaufen. **Das Problem:** Die Prinzessin ist verschwunden. Weitere Personen in dem Märchen sind: ErzählerIn, König, Tochter, Königin, Drache, drei Prinzen.

Beantworte nun Fragen zu der Geschichte, die noch nicht geschrieben ist. Du darfst auch zeichnen oder malen, in den Kästchen oder auf einem anderen Blatt:

1. Wer ist die Hauptperson? Zeichne ihn oder sie!

Prinzessin

2. Was ist das Problem?

Sie ist verschwunden, weil ..... (Was meinst du?)

Sie ist in .....
(An welchem Ort? Wird sie dort gefangen gehalten oder ist sie freiwillig mitgegangen? Was meinst du?)

3. Welche Aufgabe gilt es zu bestehen? Lass deiner Fantasie freien Lauf!

4. Wie wird die Aufgabe bestanden?

5. Wer oder was ist gegen den Helden, die Heldin? Was tut er/sie/es? Denk dir jemanden aus!

6. Wer oder was hilft?

7. Wer kommt außerdem in der Geschichte vor?

Erzähler/in, König, Tochter, Königin, Drache, drei Prinzen…weitere Figuren?

8. Wie endet die Geschichte? (Gibt es ein Happy End - Glückliches Ende?)

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Märchen selbst erfinden

Aufgabe 3
Erfinde nun ganz allein ein eigenes Märchen!
Du darfst auch malen oder zeichnen, in den Kästchen oder auf einem anderen Blatt:

1. Wer ist die Hauptperson?

2. Was ist das Problem?

3. Welche Aufgabe gilt es zu bestehen?

4. Wie wird die Aufgabe bestanden?

5. Wer oder was ist gegen den Helden, die Heldin? Was tut er/sie/es? Denk dir jemanden aus!

6. Wer oder was hilft?

7. Wer kommt außerdem in der Geschichte vor?

8. Wie endet die Geschichte? (Gibt es ein Happy End - Glückliches Ende?)

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Manuskript

Autor:

Rolle	Sprecher/-in	Rolle	Sprecher/-in

Es spricht:	Text:	Atmo/Geräusche:

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Es spricht:	Text:	Atmo/Geräusche:

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Wir machen ein Hörspiel – eine Checkliste für den Ablauf

0. Zuerst solltet ihr jemanden (oder ein Team) aus eurer Klasse finden, der (das) alles im Griff hat und mitschreibt!

1. Die Geschichte ist fertig geschrieben bzw. ihr habt euch entschieden, welche Geschichte euer Hörspiel werden soll:

➔ Welche Rollen kommen darin vor? Wie viele **Sprecher** braucht man?
➔ Organisiert ein „Sprecher-Casting" – welche Stimme passt am besten zu welcher Rolle? – und legt die Rollen fest.
➔ Keine Hemmungen vor dem Text! Spielt mit dem Text, experimentiert dabei mit der Sprache, mit unterschiedlichen Betonungen und Stimmungen, sprecht und lest ihn – alleine und im Dialog – immer wieder, so oft, dass ihr ihn fast schon auswendig könnt. Dann hört er sich an wie frei gesprochen und nicht wie abgelesen.

➔ Wer führt **Regie**?
➔ Überlegt euch noch einmal genau, welche Aufgaben ein Regisseur hat. Vielleicht bekommt der Regisseur oder die Regisseurin auch noch einen Regie-Assistenten? Was hat der zu tun?

➔ Wer kümmert sich um die **Technik**?
Das heißt: Wer besorgt die Aufnahme- und Abspielgeräte? Sind auch alle Kabel da? Wer kann mit dem Computer umgehen? Mehr Informationen findet ihr hier: *Meine gelungene Audio-Aufnahme (Arbeitsblatt)* und auf der CD-ROM unter *Gerätekunde*.

2. Die Rollen sind verteilt, die Regie steht fest, es wurde fleißig geübt:

➔ Welche **Geräusche** könnten und sollten im Hörspiel vorkommen? Geht den Text sorgfältig durch und überlegt genau.
➔ Welche Geräusche gibt es schon, die man verwenden kann? Hört nach in der *Geräusche-Box* auf der CD-ROM. Alle Geräusche kann man auf dem Computer mit einem Schnittprogramm bearbeiten. Nutzt auch die Audio-CD.
➔ Welche Geräusche kann man selber machen? Schaut dazu auch auf der CD-ROM nach in *Geräuschrezepte* und bestimmt, wer die **Geräuschemacher** werden.
➔ Fehlende Geräusche kann man auch selber aufnehmen. Informationen findet ihr hier: *Meine gelungene Audio-Aufnahme (Arbeitsblatt)*

3. Die Geräusche sind „im Kasten" – das heißt, ihr habt sie entweder alle auf CD vorliegen oder seid bereit, um sie selbst zu machen:

➔ Welche **Musik** soll im Hörspiel vorkommen?
➔ Welche Musik braucht man für welche Szene? Überlegt euch gut, welche Stimmung die Musik in den einzelnen Szenen verstärken sollte.
➔ Wie wird die Musik gemacht?
- Mit Instrumenten: Wer spielt was? Wählt die **Musiker** aus. Improvisieren, komponieren, üben!
- Von CDs abspielen: Wer bringt was mit? Wer kümmert sich um ein Abspielgerät? Abhören und entscheiden.

Schaut auch nach auf der CD-ROM in der *Musik-Box*! Die Musik in der Box kann man auf dem Computer mit einem Schnittprogramm bearbeiten. Oder nutzt dafür die Audio-CD.

4. Die Musik steht fest – das heißt, ihr habt alle Instrumente zur Hand oder die CDs gesammelt, die ihr einsetzen wollt. Jetzt nur noch klären:

➔ Wer bedient das Aufnahmegerät?
➔ Wer hat das Manuskript in der Hand und gibt die Einsätze für die Sprecher, die Geräusche, die Musik?

Und: **Aaaaachtung – Aufnahme!**

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Protokoll zum Mitschreiben und Abhaken:

Rolle	Sprecher/-in	Rolle	Sprecher/-in

Regie:

_____

Die Einsätze gibt: _____

Technik:

Wer organisiert was?

Aufnahmegerät: _____ ☐

Kopfhörer/Mikrofon: _____ ☐

Kabel: _____ ☐

Batterien: _____ ☐

Kassetten (o.Ä.): _____ ☐

Abspielgerät für CDs (ggf. Lautsprecher): _____ ☐

Computerspezialist/-in für das Herunterladen von Geräuschen und/oder Musik von der CD-ROM ist:

_____ ☐

Die Aufnahme macht/machen:

_____ ☐

Geräusche:

Wir brauchen für die Szenen (z.B. Szene 1: Hundebellen, Regen):

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Diese Geräusche machen wir selbst:

Dafür brauchen wir an Material:

Unsere Geräuschemacher sind:

Diese Geräusche nehmen wir von der CD-ROM/Audio-CD:

Das Herunterladen/Brennen besorgt: _____ ☐

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Musik:

Für diese Szenen wollen wir Musik haben (z.B. Szene 1: langsame, traurige Musik):

Wir nehmen dazu diese Instrumente (z.B. Szene 2: muntere Musik – Klavier):

Es spielen:

Instrument	Musiker/-in	Instrument	Musiker/-in

Wir verwenden diese CDs (z.B. Szene 1: Titel der CD: Auditorix CD/Track: 11/Titel: Krimimusik):

Wir nehmen diese Musik aus der Musik-Box der CD-ROM (z.B. Szene 1: Trackname):

Um das Herunterladen kümmert sich: _____ ☐

Den CD-Player bedient: _____ ☐

© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule