

Ohrenspitzer – Koffer auf!

Sechs Module zur
Zuhörförderung im
Unterricht

Impressum

Autorin:

Jennifer Madelmond | Freie Medienpädagogin und -gestalterin
(createlier19.de)

Redaktion:

Julia Rief, Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK)

Herausgeber:

Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK)

Thomas Langheinrich
Reinsburgstraße 27
70178 Stuttgart

Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS)

Turmstraße 10
67059 Ludwigshafen

V.i.S.d.P.:

Thomas Rathgeb (LFK)

Grafisches Layout, Zeichnungen und Bilder:

Jennifer Madelmond

Sprecher für die Geschichten, Sachtexte und Gedichte:

Silvia Karrer
Marius Wimpler

In weiteren Sprecher-Nebenrollen:

Pierre Madelmond
Thomas Schatz
Jennifer Madelmond

Lieder & Geräusche:

Kontakte Musikverlag (www.kontakte-musikverlag.de)
Jennifer Madelmond

Die Materialien sind urheberrechtlich geschützt. Die Verwendung für den nicht-kommerziellen Einsatz ist gestattet.

www.ohrenspitzer.de
Stuttgart, Dezember 2016



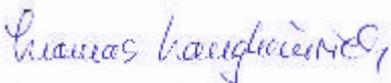
Sechs Module zur Zuhörförderung
im Unterricht

Vorwort

Unsere Kinder wachsen in einer Alltagswelt auf, in der Medien sehr oft gleichzeitig genutzt werden. Während der Fernseher läuft, wird mit dem Smartphone gespielt oder im Internet gesurft. Multitasking ist an der Tagesordnung. Keine Chance für leise Töne: Nuancen oder Pausen gehen vielmehr oftmals im alltäglichen Grundrauschen unter. Gerade darum ist es wichtig, Kinder und Jugendliche wieder fürs „Ohrenspitzen“ zu begeistern. Denn die Sensibilität für den richtigen Ton gehört nach wie vor zu den Kernkompetenzen. Für uns als Landesanstalt für Kommunikation (LFK) ist daher das Projekt Ohrenspitzer mit dem Ohrenspitzer-Hörkoffer uns den vielseitigen didaktischen Möglichkeiten ein wichtiger Baustein zur Medienkompetenz-Vermittlung.

Seit 2003 bringt das Ohrenspitzer-Projekt Kinder im Alter bis zu 14 Jahren mit interessanten Hörspielen, Experimenten rund um das Hören, aktiven Medienproduktionen und der Bedeutung des aktiven Zuhörens in Berührung. Ich freue mich, dass mit dem vorliegenden Buch Lehrkräfte neu auf Entdeckungsreise in die Welt der Geräusche gehen können und ihnen kindgerecht aufbereitete Themen die praktische Umsetzung der Förderung des Zuhörens im Unterricht erleichtern.

Auf den nächsten Seiten erwarten Sie viele Ideen, theoretische Hintergrundinformationen, Tipps und praktische Übungen und Anleitungen, die das Zuhören von Kindern und Jugendlichen aktiv und gleichzeitig kreativ fördern. Auf der beiliegenden CD finden Sie außerdem viele Hörbeispiele und Geräusche sowie zusätzliches Material für den Einsatz im Unterricht. Ich wünsche Ihnen tolle Zuhör-Projekte mit Kindern und Jugendlichen.



Thomas Langheinrich

Präsident Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg

Einführung

6-9

Informationen zu diesem Buch, dessen Handhabung und zu der Frage, warum Zuhören so wichtig ist.

Ohrenblick mal! – Das Hörorgan des Menschen

10-29

Bildungsplanbezug für Mensch, Natur, Kultur/Sachkunde: Wer bin ich? – Was kann ich? Kinder lernen wichtige Funktionen des Körpers und des Ohrs kennen

Potzblitz! – Das Wetter auditiv erleben

30-48

Bildungsplanbezug für Mensch, Natur, Kultur/Sachkunde: Natur macht neugierig: forschen, experimentieren, dokumentieren, gestalten, präsentieren

Von nah und fern! – Heimat und Fremde auditiv bearbeiten

49-64

Bildungsplanbezug für Mensch, Natur, Kultur/Sachkunde: Heimatliche Spuren entdecken und gestalten; Erkennen unterschiedlicher Auffassungen von Heimat

Tuut, tuut! – Auditiv im Straßenverkehr

65-79

Bildungsplanbezug für Mensch, Natur, Kultur/Sachkunde: Energie, Materialien, Verkehrswege: vergleichen und bewusst nutzen; Bewegungsschulung

Wir sind Erfinder! – Mit Audio-Medien kreativ werden

80-91

Bildungsplanbezug für Mensch, Natur, Kultur/Sachkunde/ Kunst/Musik: Erfinder, Künstler, Komponisten: entdecken, entwerfen, darstellen, experimentieren

Willst du mein Freund sein? – Freundschaft auditiv erleben

92-103

Bildungsplanbezug für Mensch, Natur, Kultur / Sachkunde: Zusammen leben, voneinander lernen, bewusst Unterschiede/Gemeinsamkeiten wahrnehmen

Anhang – Was es sonst noch Wissenswertes gibt

104-119

Zusätzliche Informationen und Hinweise für die weiterführende Arbeit mit Audio-Medien und der Förderung von Konzentration und Zuhören

Einführung

Bezug zum Bildungsplan und Modulbeschreibung

Dieses Buch ist in insgesamt sechs Module aufgeteilt und orientiert sich an der im neuen Bildungsplan 2016 verbindlich verankerten Leitperspektive „Medienbildung“. Der spiralcurriculare Ansatz der Leitperspektive bedeutet, dass Medienbildung fächerintegrativ durch alle Jahrgangsstufen unterrichtet wird. Der Schwerpunkt der Methoden in diesem Buch liegt auf der aktiven Audioarbeit, der Auseinandersetzung mit auditiven Medien und der schrittweisen Förderung des Zuhörens und der Konzentration. „Sprechen und Zuhören“ ist eine der drei zentralen prozessorientierten Kompetenzen im Fach Deutsch, genauso wie „Sprachbewusstsein“ in den Fremdsprachen. Aber auch grundlegende inhaltsbezogene Kompetenzen, wie der Umgang mit Texten und Medien oder „Sprachgebrauch und Reflexion“, spielen eine große Rolle. All diese Kompetenzen werden durch Audioarbeit und die damit einhergehende Hörerziehung geschult und weiterentwickelt. Dank des niederschweligen Zugangs und der schnellen Erfolgserlebnisse eignet sich die aktive Audioarbeit zudem in besonderer Weise die Ziele der Medienbildung umzusetzen.

Um eine einfache Orientierung innerhalb des Buchs zu gewährleisten, sind sich die Module in ihrem Aufbau sehr ähnlich. Einleitend wird jeweils ein Überblick an Geräuschemachern gegeben, gefolgt von Aufwärmübungen, die das Ohr als auch die Konzentration anregen und sensibilisieren sollen. Im weiteren Verlauf eines Moduls finden Sie mindestens eine themenbezogene Geschichte und/oder ein Gedicht zum Vertonen, ebenso weiterführende Materialien und Hinweise zur Umsetzung in der Klasse. Zudem enthalten alle Module themenspezifische Methoden sowie Sachtexte, die weitere Informationen in kindgerechter Weise vermitteln wollen. Diese Sachtexte, sowie die Geschichten und Gedichte zum Vertonen befinden sich als Audiodatei (.mp3) auf der CD im Anhang. Einen Überblick über alle weitere Dateien auf der CD, erhalten Sie im Anhang auf Seite 115. Die vorliegenden Texte und Materialien sind für die nicht-kommerzielle Verwendung im schulischen Rahmen gestattet. Ausgenommen hiervon sind die beiden Lieder „Trip, Trap, Trop - ein herbstliches Regenlied“ und „Fang mit mir den Regenbogen“ des Kontakts Musikverlags, die zwar im Rahmen des Unterrichts genutzt werden dürfen, für die weiterführende Verwendung jedoch gesondert nach den Rechten angefragt werden müssen.

Im Rahmen dieses Buchs wurde auf eine geschlechterneutrale Sprache geachtet. Soweit nur personenbezogene Bezeichnungen in männlicher Form aufgeführt sind, beziehen sie sich in gleicher Weise auf beide Geschlechter.

Vorstellung der Piktogramme

CD-Hinweis



Das Piktogramm weist Sie darauf hin, dass sich unterstützende Materialien auf der CD im Anhang befinden. Eine detaillierte Übersicht der einzelnen Bestandteile finden Sie ebenfalls im Anhang auf Seite 115.

Geschichten und Gedichte zum Vertonen



Die Geschichten oder Gedichte eignen sich besonders als Ausgangsbasis für aktive Audioarbeit, sprich für die Aufnahme eines eigenen Hörspiels auf Grundlage des Textes. Möglicherweise regen sie auch zum Entwickeln eigener Geschichten an.

Achtung, Aufnahme läuft!



Dieses Piktogramm gibt einen Hinweis darauf, dass die Klasse selbst etwas aufnehmen kann. Hierzu wird jeweils ein Mikrophon oder ein Aufnahmegerät benötigt.

Aktiv werden



An dieser Stelle finden Sie weiterführende Gestaltungsideen und Aktivitäten, wie zum Beispiel Malen, Zeichnen, Schreiben, Basteln oder Raten.

Spiele



Unterschiedliche Spiele und Methoden stimmen in das jeweilige Modul ein und unterstützen die einzelnen Inhalte mit praktischen Übungen. Dabei wird vor allem das konzentrierte Zuhören in den Mittelpunkt gestellt.

Hinweise & Information



Treffen Sie auf dieses Piktogramm, können Sie weiterführende Hinweise und Informationen rund um das jeweilige Thema bzw. die entsprechende Übung finden.

Rahmenhandlung & Sachtexte



Die Textabschnitte, die mit diesem Piktogramm gekennzeichnet sind, bieten eine narrative Rahmung als auch zahlreiche Sachinformationen zum jeweiligen Thema. Die Geschichten sind dabei sprachlich so gestaltet, dass sie von den Schülern (vor-)gelesen werden können.



Durch Hören kreativ werden

Die Fähigkeit, zuzuhören und sich auf Gehörtes zu konzentrieren, ist eine wichtige Voraussetzung, um zu lernen und zu verstehen. Darüber hinaus sind Hören und Zuhören gleichermaßen Grundvoraussetzungen für das Gelingen von Kommunikation und die sprachliche Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. „In einer >vernetzten< Welt, in der akustische Informationen von einem Ort an jeden anderen übertragen werden können, scheint [jedoch; J.S.] die Aufmerksamkeit für Töne und Klänge, die uns unmittelbar umgeben, verloren zu gehen“ (Bergmann 2003: 11). Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene, sind in der heutigen Gesellschaft ebenfalls einer stark zunehmenden Geräuschumgebung ausgesetzt, die es immer schwieriger macht, die wichtigen von den unwichtigen Quellen zu trennen und gezielt und konzentriert (Zu-)Hören zu können. Zudem erschwert eine vorherrschende visuelle Dominanz die Fokussierung auf das Zuhören.

Entsprechend ist es eine wesentliche Aufgabe, neben dem Lesen und Schreiben auch das Zuhören und das daraus resultierende Sinnkonstruieren in den Schulen auszubilden und zu fördern. Teilweise werden diese auditiven Lernziele dabei bereits unbewusst angewandt (bspw. bei der Nutzung einer Klangschale zum ruhiger werden). Die Förderung des „Zuhörens“ bedeutet folglich nicht, dass sich Lehrkräfte mit einem zusätzlichen Arbeits- und Vorbereitungsaufwand konfrontiert fühlen müssen. Im Gegenteil, denn mit diesem Materialheft, sowie zahlreichen anderen Methoden, Hörbögen (Unterrichtsmodule zu spezifischen Hörspielen) und weiterführenden Hinweisen, die das Projekt Ohrenspitzer zur Verfügung stellt (siehe www.ohrenspitzer.de), besitzen Sie bereits ausgearbeitetes Unterrichtswerkzeug, das nur darauf wartet, praktisch eingesetzt zu werden. Der tolle Nebeneffekt: Die Kinder und Jugendlichen lernen mit diesen Methoden auf eine spielerische, spannende und aktiv-kreative Art mit dem Ohr. Probieren Sie es aus und überzeugen Sie sich selbst.



Herr Ohrenspitzer stellt sich vor

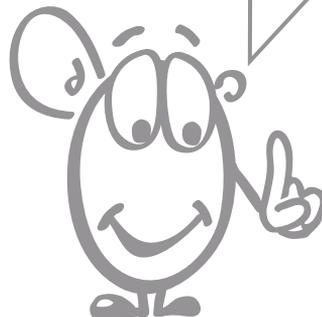
Ein kleiner Einstieg

Hallo, mein Name ist Herr Ohrenspitzer! Wie der Name schon verrät, bin ich ein großer Fan des Ohrenspitzens. Manche Kinder denken dabei gerne, dass ich mir die Ohren mit einem Spitzer spitze. Doch das ist damit nicht gemeint. Bevor Ihr weiterlest, überlegt einmal kurz, was das Wort bedeuten könnte und tauscht euch mit euren Mitschülern aus!

Wörter, die ähnliches meinen wie „Ohrenspitzen“, sind beispielsweise die Begriffe „Lauschen“ oder „Zuhören“. Ich spitze also meine Ohren, damit ich besser hören kann! Denn nur wenn sie gespitzt sind, kann man seine Mitmenschen auch wirklich *verstehen*!

Damit Ihr wisst, was ich meine, können wir eine kurze Übung machen. Hierzu benötigt Ihr einen Partner. Setzt Euch einander gegenüber. Einer von euch beginnt schließlich, dem anderen etwas zu erzählen (z.B. was du am Wochenende erlebt hast). Derjenige von Euch, der eigentlich zuhören sollte, muss nun alles tun, um dem Erzähler zu zeigen, dass er nicht zuhört (z.B. kannst du ein Blatt und einen Stift nehmen und etwas malen). Diese Situation soll eine Minute aufrecht erhalten werden. Anschließend tauscht Ihr euch gegenseitig über die Situation aus. Wie habt Ihr euch gefühlt? Ist es nicht komisch, wenn jemand redet und man hört nicht hin?

In diesem Buch nehme ich euch mit auf eine große (Zu-)Hörreise, bei der es nicht nur ums Zuhören geht, sondern auch darum, dass Ihr selbst aktiv werdet. Und wie könnte man damit besser beginnen, als sich das Ohr einmal genauer anzuschauen? Also, aufgepasst! Es geht loooooos!



Ohrenblick mal!

Das Hörorgan des Menschen

Inhalt dieses Moduls

Koffer auf	11
Aufwärmübungen	12
Geschichte zum Vertonen – Herr Ohrenspitzer auf der Reise zum Mittelpunkt des Ohrs	14
Umsetzungsmöglichkeiten der Geschichte	17
Sachtext – Wie funktioniert das Ohr?	18
Übungen für das Bewusstsein des Ohrs	19
Sachtext – Es schallt in meinen Ohren!	21
Übungen rund um das Thema Schall	22
Ohrenspitzer-Lied	24
Sachtext – Lärm und Gesundheit	25
Übungen zu Lärm und Gesundheit	26
Gedicht zum Vertonen – Ein Lärmgedicht	28
Umsetzungsmöglichkeiten für das Gedicht	29



Hörspiel-Tipp zum Modul

Kennen Sie die Geschichte von der Müstenwaus? Das Müstenwaus-Hörspiel ist eine Produktion von Ohrenspitzer Baden-Württemberg und bietet einen lustigen und spannenden Einstieg in die Welt des Hörens und der Geräusche. Es ist ein kostenloses Angebot und kann auf der Ohrenspitzer-Internetseite unter www.ohrenspitzer.de in der Mediathek gefunden werden.



Koffer auf

Der Ohrensputzer-Koffer ist voll mit Geräuschemachern, die im Laufe dieses Moduls eingesetzt werden können. Zudem bildet er eine Anregung, einen eigenen Geräusche-Koffer mit Ihrer Klasse zu befüllen.

Trommelfell

Leicht auf eine kleine Trommel schlagen, um die Vibration auditiv darzustellen

Keks vor Mikro essen (Seite 14)

Ohrtrumpete

In Abstand zum Mikrofon in eine Tröte pusten

Lärmmacher

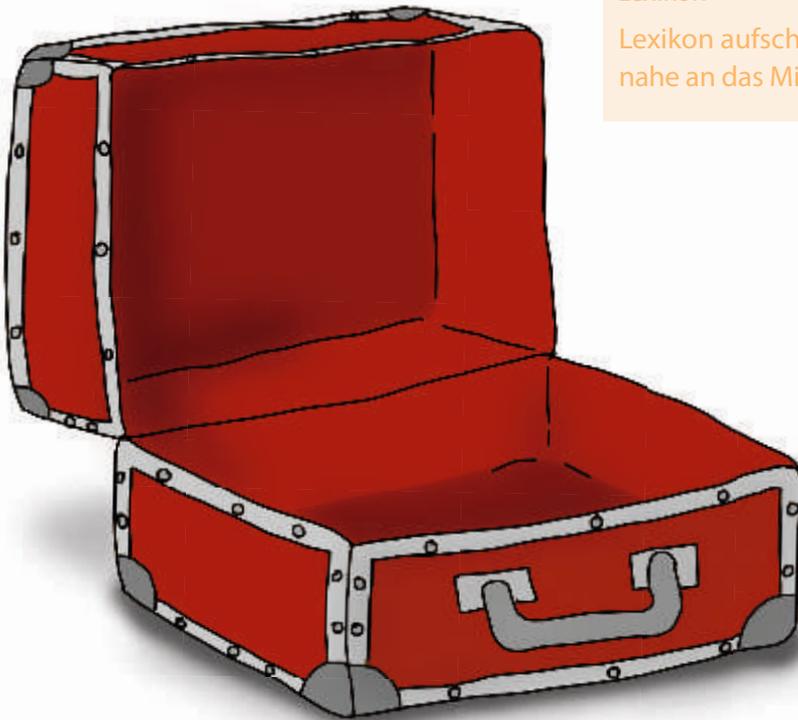
Gegenstände und Dinge suchen, die Lärm machen

Streichholz

Vor dem Mikrofon anzünden (Seite 14)

Lexikon

Lexikon aufschlagen und nahe an das Mikro halten





Aufwärmübungen

1. Ohrenmassage

Wenn man sich mit dem Ohr beschäftigen möchte, ist es wichtig, dass man es vorher auch gut aufwärmt. Denn das Thema „Ohr“ durchzunehmen bedeutet gleichzeitig das verstärkte Umsetzen von Übungen und Experimenten mit diesem Körperteil und Sinnesorgan. Hierfür eignet sich besonders die Ohrmassage. Regen Sie die Kinder dazu an, jeweils mit Daumen und Zeigefinger ihre Ohrfläppchen vorsichtig zu massieren. Dabei streicht der Daumen langsam am unteren Teil des Ohrs entlang. Nach und nach wandern die Kinder mit ihren Fingern an der Ohrmuschel nach oben entlang, ohne dabei die kreisenden und streichenden Bewegungen zu vergessen. Ist die Massage beendet, begutachten die Kinder gegenseitig ihre Ohren. Kann man sehen, dass die Ohren jetzt besser durchblutet werden?

2. Richtungshören

Neben der Aktivierung des Ohrs können auch Übungen zum Richtungshören mit den Kindern durchgeführt werden. Hierzu benötigen Sie lediglich ein Klanginstrument wie zum Beispiel ein Xylophon oder einen Schellenkranz (es genügt aber auch ein Gegenstand, der Klänge erzeugen kann, wie z.B. ein Glas und ein Löffel). Fordern Sie die Kinder auf, ihre Augen zu schließen und die Ohren zu spitzen. Denn während Sie nun leise durch den Raum gehen und an unterschiedlichen Stellen das Klanginstrument bedienen, hat die Klasse die Aufgabe, in die Richtung zu zeigen, aus der sie das Geräusch gehört hat. Erschweren können Sie die Aufgabe, indem Sie zusätzlich ein Kind auswählen, das ein anderes Klanginstrument bekommt und ebenfalls durch den Raum läuft.

3. Die stille Minute

Die Klasse schließt die Augen und Sie geben das Startzeichen (z.B. mit einem Xylophon), das die stille Minute einleitet. Sobald ein Kind glaubt, die Minute sei vorbei hebt es die Hand. Diese Übung kann mehrfach wiederholt werden. Um das Zeitempfinden in der letzten Runde bewusster zu machen, hilft eine tickende Küchenuhr, die ebenfalls auf eine Minute eingestellt wird. Wie ist es der Klasse ergangen? Was hat sie in dieser stillen Minute alles gehört und gedacht?

4. Auf Klangreise gehen

Bevor die Kinder mit Herrn Ohrenspitzer auf eine richtige Abenteuerreise zum Mittelpunkt des Ohrs gehen (siehe Seite 14), bietet es sich an die Klasse auf eine Klangreise zu schicken. Diese Übung macht hellhörig und wach, was eine wichtige Voraussetzung für aktives Zuhören ist.

Auf der CD finden Sie im Ordner „01-Klangreise“ eine Audiodatei, die Sie mithilfe eines Computers und Lautsprechern abspielen lassen können. Geben Sie den Kindern zuvor die Möglichkeit, es sich gemütlich zu machen, sei es auf dem Boden, in der Spielecke oder auf dem Tisch liegend, und fordern Sie sie dazu auf, die Augen zu schließen. Denn blendet man die visuelle Ebene einmal aus, kann man feststellen, dass das Ohr als Sinnesorgan viel deutlicher zum Einsatz kommt als im normalen Alltag (siehe hierzu auch die Übung „Hörspaziergang“ auf Seite 19). Nach erstmaligem Hören teilen Sie schließlich das Arbeitsblatt „Auf Klangreise gehen“ aus (Dieses ist ebenfalls auf der CD zu finden!) und hören noch einmal gemeinsam die Audiodatei. Kann die Klasse die Klänge und Geräusche identifizieren?

Hinweis

Wollen Sie die Übung „Auf Klangreise gehen“ vertiefen, können Sie mit Ihrer Klasse eine eigene Klangcollage erstellen. Die Produktion ist ganz einfach. Ohrenspitzer zeigt Ihnen auf der Homepage www.ohrenspitzer.de (unter Methoden - Medien machen - Geräusche-Collagen), wie es geht.





Herr Ohrenspitzer auf der Reise zum Mittelpunkt des Ohrs

Eine Geschichte zum Vertonen

- Erzähler 1: Es ist noch gar nicht lange her, da stellte Herr Ohrenspitzer etwas ganz Erstaunliches fest.
- Ohrenspitzer: Schon immer war ich ein Fan des Ohrenspitzens. Dabei weiß ich gar nicht, wie das Ohr von innen aussieht.
- Erzähler 2: So setzte sich Herr Ohrenspitzer in den Kopf, das Rätsel zu lösen.
- Erzähler 3: Alles, was er von Ohren-Expeditionen wusste, war, dass man am Ende die heilige Schnecke treffen würde und dass die Reise seeehr gefährlich war.
- Erzähler 4: Doch kann man Herrn Ohrenspitzer nie von einer Idee abhalten.
- Erzähler 5: So begann er, seinen Ohrenspitzer-Koffer zu packen. Er nahm mit: ein Lexikon über das Ohr (*Geräusch 1: Im Lexikon blättern*), zwei Streichhölzer für Licht (*Geräusch 2: Streichholz anzünden*) und drei Kekse für den kleinen Hunger (*Geräusch 3: Keks essen*).
- Erzähler 6: Und so machte sich Herr Ohrenspitzer auf den Weg.
- Erzähler 1: „In das Ohr kommt man über den Gehörgang, den du in der Ohrmuschel findest!“, las Herr Ohrenspitzer im Lexikon.
- Ohrenspitzer: Das klingt gar nicht so gefährlich, wie alle sagen! In der Ohrmuschel bin ich nun schon. Und da ist auch schon der Gang, von dem im Lexikon gesprochen wurde.
- Erzähler 2: „Der Gehörgang ist ein langer Gang, der in die Mitte des Ohrs führt!“, las Herr Ohrenspitzer weiter.
- Erzähler 3: Er war ganz aufgeregt, zündete ein Streichholz an und ging in den Gang hinein (*Geräusch 2: Streichholz anzünden*).
- Erzähler 4: Leise und mit kleinen Schritten bewegte er sich vorwärts (*Geräusch 4: Schritte im Gang*); immer weiter hinein in den dunklen Gang.
- Erzähler 5: Doch „Huch“, was war das? (*Geräusch 5: 1x auf Trommel schlagen*)

Erzähler 6: Herr Ohrenspitzer konnte trotz Streichholz nicht viel sehen und stieß deshalb gegen eine Art Gumm wand.

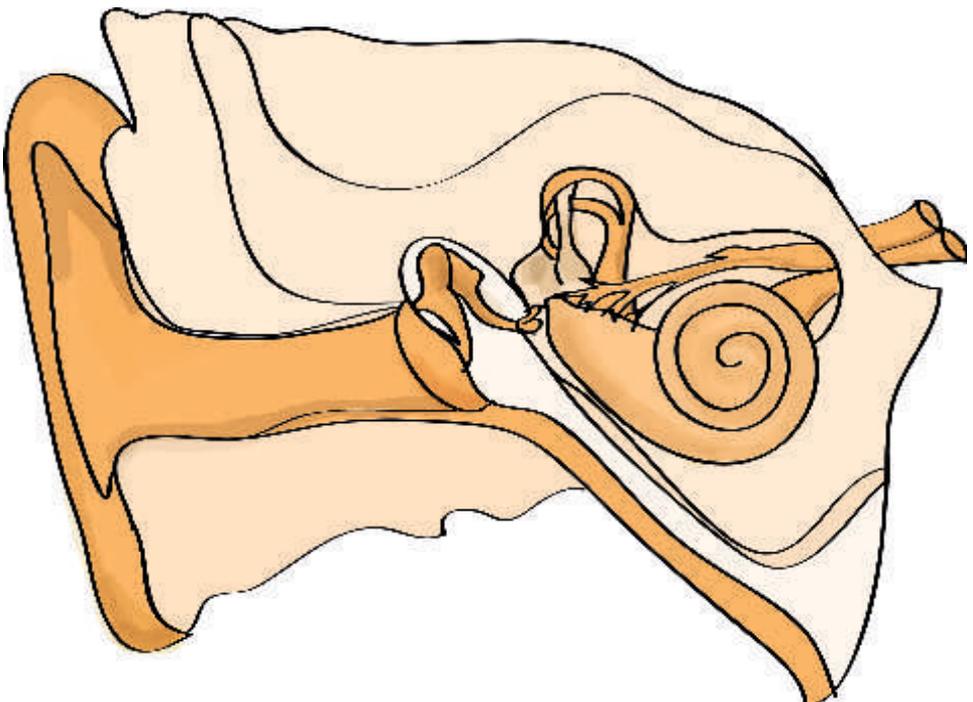
Ohrenspitzer: Huch! Das fühlt sich aber komisch an! Ich muss sofort im Lexikon nachsehen, was das ist! (*Geräusch 1: Im Lexikon blättern*).

Erzähler 1: Wie gut, dass Herr Ohrenspitzer sein Lexikon dabei hatte. Denn auch hierfür hatte es eine Lösung. Es erklärte ihm, dass es sich um das Trommelfell handelt.

Ohrenspitzer: Hmm... Das bedeutet ich betrete nun die Paukenhöhle... Wooow! (*Echo: Ein Kind steht hinter dem Sprecher und sagt immer leiser werdend „Wooow Wooow Wooow“*)

Erzähler 2: Herr Ohrenspitzer war ganz fasziniert vom Anblick der großen Höhle und nahm sofort wieder sein Lexikon in die Hand.

Ohrenspitzer: „Die Paukenhöhle ist ein Hohlraum im Mittelohr und die Heimat der Gehörknöchelchen. Bei Expeditionen im Ohr bitte die Ohrtrompete beachten! (*Geräusch 6: Trompete z.B. Faschingströte*)“ Ohrtrompete? Was soll denn das sein? ... Ahhhh! (*Herr Ohrenspitzer fällt*)



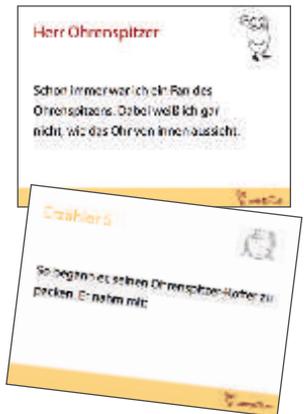
- Erzähler 3: Gerade wollte Herr Ohrenspitzer das kluge Lexikon zu der seltsamen Trompete befragen, da fiel er auf einmal in ein riesiges Loch.
- Erzähler 4: Mit letzter Kraft konnte er sich am Rand festhalten und vorsichtig aus dem Loch herausziehen.
- Ohrenspitzer: Was... was...wo bin ich? Was ist passiert?
- Erzähler 5: Herr Ohrenspitzer wusste nicht, dass die Ohrtrompete eine Verbindung zwischen Ohr und Rachen ist. Hätte er also losgelassen wäre er im Mund gelandet.
- Ohrenspitzer: Puh, das ist gerade nochmal gut gegangen! Aber ich muss weiter!
- Erzähler 6: Diesmal vorsichtiger, steckte Herr Ohrenspitzer ein neues Streichholz an (*Geräusch 2: Streichholz anzünden*), biss zur Stärkung in einen Keks (*Geräusch 3: Keks essen*) und hüpfte vorsichtig über die Ohrtrompete hinweg (*Geräusch 6: Trompete z.B. Faschingströte*)!
- Erzähler1: So gelangte er schließlich in ein Labyrinth.
- Ohrenspitzer: Das ist also das Innenohr-Labyrinth. Das heißt, es dürfte nicht mehr weit sein. Jetzt nur nicht verlaufen, Herr Ohrenspitzer!
- Erzähler 2: Und tatsächlich! Nach nur wenigen falschen Abbiegungen und Sackgassen fand er schließlich, was er die ganze Zeit gesucht hatte.
- Alle: (*rufen*) Die heilige Schnecke!
- Erzähler 3: „Die Schnecke ist das eigentliche Hörorgan! Sie besitzt Härchen und ist mit einer Flüssigkeit gefüllt. Kommt das Geräusch in der Schnecke an, biegt die Flüssigkeit die Härchen um. Das wird dann an das Gehirn übertragen und übersetzt!“, stand im Lexikon.
- Erzähler 4: Herr Ohrenspitzer war beeindruckt! So eine wichtige Aufgabe, die die Schnecke da hat!
- Erzähler 5: Und er war sehr glücklich, da er nun auch wusste wie das Ohr von innen aussieht und wie das mit dem Hören funktioniert.
- Erzähler 6: Er blieb noch eine Weile bei der heiligen Schnecke sitzen, knabberte an seinem Keks (*Geräusch 3: Keks essen*) und machte sich schließlich auf den Weg nach Hause (*Geräusch 4: Schritte im Gang*).
- Alle: (*rufen*) ENDE



Umsetzungsmöglichkeiten der Geschichte „Herr Ohrenspitzer auf der Reise zum Mittelpunkt des Ohrs“

1. Unser eigenes Klassen-Hörspiel

Die Geschichte bietet sich in besonderer Weise für die Aufnahme als Hörspiel an. Hierbei wird die Vermittlung von aktiver Audioarbeit gefördert und gleichzeitig die sprachliche Auseinandersetzung mit einer Textvorlage unterstützt. Für die Umsetzung des Hörspiels finden Sie auf der CD Rollenkarten zum Verteilen der einzelnen Charaktere/Geräusche an die Klasse, eine PowerPoint mit den Textteilen der Geschichte zum Projizieren an die Wand und die Kopiervorlage der Geschichte zum Austeilen.



2. Sprachliche Förderung

Das Vorlesen mit verteilten Rollen unterstützt die Kinder in der Auseinandersetzung mit Text und Sprache. In einer erweiterten Form kann die Geschichte auch zu einem kleinen Theaterstück umfunktioniert und von der Klasse umgesetzt werden. Hierbei dienen die Rollenkarten zur Verteilung der einzelnen Charaktere/Geräusche.

3. Aktives Zuhören/Aktiv werden

Einen komplett anderen Ansatz bildet das aktive Zuhören. Auf der CD finden Sie die Geschichte von „Herrn Ohrenspitzer auf der Reise zum Mittelpunkt des Ohrs“ auch als Lesung (mp3). Diese kann in der Klasse vorgespielt werden. Anschließend werden die Inhalte der Geschichte noch einmal gemeinsam reflektiert. Im nächsten Schritt kann die Klasse gemeinsam Geräusche suchen und parallel zu der Geschichte umsetzen.

4. Schriftsprachliche Förderung

Eine andere Form sich dem Text anzunähern, ist die Suche nach einem bestimmten Wort. Schafft es die Klasse, alle „Ohr“-Wörter in der Geschichte zu finden und einzukreisen? Hierfür kann die Kopiervorlage des Textes (auf der CD) genutzt werden. Ebenfalls können Sie die Geschichte vorlesen und die Klasse jedes Mal, wenn das Wort „Ohr“ fällt, einen bestimmten Laut oder eine bestimmte Gestik erzeugen lassen.



Wie funktioniert das Ohr?

Ein kurzer Sachtext

In der Geschichte „Herr Ohrenspitzer auf der Reise zum Mittelpunkt des Ohrs“ habt Ihr bereits einen Eindruck davon bekommen, wie das Ohr von innen aussieht. Doch wie funktioniert unser Ohr nun eigentlich? Herr Ohrenspitzer erklärt es euch.

Den Teil des Ohrs, den du sehen kannst, nennt man „Außenohr“. Wir brauchen das, weil es wie ein Trichter die Geräusche einfängt, die um dich herum sind. Diese wandern dann in Form von Schallwellen durch den äußeren Gehörgang und stoßen am Ende auf das Trommelfell. Das Trommelfell wird durch die Schallwellen schließlich in Schwingung gebracht. Habt Ihr schon von den Gehörknöchelchen „Hammer“, „Amboss“ und „Steigbügel“ gehört? Nein? Die befinden sich in einem Hohlraum (der Paukenhöhle) im Mittelohr und werden nacheinander durch die Schwingung des Trommelfells in Bewegung gebracht. So gelangt das Geräusch letztendlich an das Innenohr, wo das eigentliche Hörorgan, die Schnecke, zu finden ist. Sie ist mit einer Flüssigkeit gefüllt und knickt, wenn das Geräusch ankommt, spezielle Haare an den Wänden der Schnecke um. Die Haare leiten dann das Geräusch an die Hörnerven bis zum Gehirn weiter. Dort werden die Geräusche entschlüsselt und wir können sie hören!





Übungen für das Bewusstsein des Ohrs

Während die visuelle Ebene im heutigen Alltag, sei es durch Fernsehen, Internet oder Computer-/Konsolenspiele, immer mehr an Bedeutung gewinnt und auch von klein auf Teil der Schulausbildung ist, wird das Hören als Selbstverständlichkeit vorausgesetzt. Doch muss auch das Hörorgan bewusst wahrgenommen und trainiert werden, denn es bildet sowohl eine wesentliche Voraussetzung für das konzentrierte Zuhören als auch für das Verstehen und Umsetzen können von Handlungsanweisungen in der heutigen Wissens- und Informationsgesellschaft.

1. Hörspaziergang

Bevor der Hörspaziergang losgeht, überlegen Sie sich einen Pfad, der viele unterschiedliche Geräusche und Klänge bietet und kennzeichnen ihn (z.B. mit Verkehrskegeln oder kleinen Aufklebern auf dem Boden). Das kann sowohl innerhalb als auch außerhalb des Schulhauses stattfinden. Dabei ist es wichtig, auf die Sicherheit der Kinder zu achten. Wenn Sie also beschließen, den Hörspaziergang nahe einer Straße entlanglaufen zu lassen, schauen Sie sich nach zusätzlichen Aufsichtskräften um.

Während die Schüler sich in Zweier-Gruppen aufteilen, stellen Sie jedem Team eine Augenbinde (Schal, Tuch etc.) zur Verfügung. Ein Kind bekommt nun die Augen verbunden. Das andere hat die Aufgabe, es durch den Hörfpfad, den die Lehrkraft ausgezeichnet hat, zu führen. Dabei nimmt der Führer das nicht sehende Kind an die Hand oder greift unter seinen Arm, lässt es aber selbstständig gehen. Denn wenn es gezogen wird, besteht die Gefahr, dass es sich unwohl fühlt. Sind auf dem Weg Hürden wie beispielsweise Treppen zu überwinden, warnt der Führende das Kind mit der Augenbinde. Außer den Warnungen wird im Laufe des Spaziergangs nicht gesprochen, damit das nicht sehende Kind sich voll und ganz auf die Klangwelt um sich herum konzentrieren kann. Sind die Gruppen den Weg einmal abgegangen, werden die Rollen getauscht.

Nach Beendigung der beiden Durchgänge empfiehlt es sich, die Übung nicht einfach zu beenden, sondern ein Gespräch anzuhängen, das das Ohr noch einmal in den Mittelpunkt rückt. Mögliche Fragen könnten dabei sein: Wie ist es Euch ergangen als Ihr nur hören konntet? Hattet Ihr Angst? Was habt Ihr auf dem Weg alles gehört? Wie klingt die Welt für Euch mit verbundenen Augen? u.v.m.

2. Klangschatzkarten erstellen

Auf der CD im Anhang finden Sie im Modul-Ordner „Ohrenblick mal“ den Unterordner „03“ und darin das Arbeitsblatt „Klangschatzkarte.pdf“. Teilen Sie es an Ihre Klasse aus und regen Sie sie dazu an, sich einen Platz (im oder außerhalb des Schulhauses) zu suchen, an dem man viele verschiedene Geräusche hören kann. Mit dem Arbeitsblatt und einem Stift ausgestattet, haben die Schüler nun zehn Minuten Zeit, einfach nur zu lauschen. Die Geräusche, die sie hören, werden dann auf der Klangschatzkarte festgehalten. Ebenfalls sollte darauf Rücksicht genommen werden, ob die Geräusche in der Nähe oder weiter entfernt gehört wurden.

3. Geräuschejagd

Es ist nicht nur wichtig, die Geräuschatmosphären in seiner Umgebung bewusster wahrzunehmen, sondern auch, den Klang eines einzelnen Geräuschs näher zu untersuchen. Daher wird die Klasse in Kleingruppen (à drei bis vier Kinder) eingeteilt und entsprechend viele Aufnahmegeräte verteilt. Sollten nicht ausreichend Aufnahmegeräte vorhanden sein, kann auch ein Stationslauf in Kombination mit den beiden vorherigen Übungen gemacht werden, sodass immer nur eine Gruppe auf Geräuschejagd geht. Die Gruppen überlegen sich jeweils fünf Geräusche, die man im Schulhaus/Hof finden kann und gehen anschließend auf die Jagd, um sie einzufangen (Infos zur Aufnahme siehe Seite 105ff.). Am Ende werden die Geräusche gemeinsam angehört. Dabei können die übrigen Gruppen versuchen, das jeweilige Geräusch zu erraten.



Hinweis

Auf der Internetseite von „Planet Schule“ finden Sie den Film „Superohren“, der die Funktionsweise des Ohrs erklärt (www.planet-schule.de in der Rubrik „Filme online“).



Es schallt in meinen Ohren!

Ein kurzer Sachtext

Alles, was wir hören, sind Schwingungen. Das klingt seltsam, oder? Denn schließlich kann man keine Wellen in der Luft sehen, wenn von irgendwoher ein Geräusch kommt. Aber wie kommt das Geräusch des Gegenstands eigentlich in unser Ohr? Die Antwort ist ganz einfach:

Entsteht ein Geräusch (z.B. wenn ein Löffel vom Esstisch fällt), wird an dieser Stelle die Luft ein wenig weggedrückt. Dabei steigt der Druck, da die Luft nun dichter beisammen ist als vorher. Weil dieser hohe Luftdruck aber nicht bestehen bleiben kann, verteilt er sich auf einmal ganz schnell in alle Richtungen (ca. 340 Meter pro Sekunde). So gelangt das Geräusch des gefallen Löffels bis zu unserem Ohr. Dort wird es von der Ohrmuschel eingefangen und wie auf Seite 18 beschrieben schließlich gehört.

Doch nicht nur die Luft, sondern auch das Wasser leitet den Schall. Wenn Ihr zum Beispiel unter Wasser anfangt, Geräusche zu machen, kann man diese sehr gut hören. Auch feste Gegenstände, wie Lautsprecher oder Autos, leiten den Schall. Daher kann man Geräusche nicht immer nur hören, sondern auch fühlen. Kennt Ihr Situationen, in denen Ihr schon einmal Schall gefühlt habt?





Übungen rund um das Thema Schall

1. So schallt meine Stimme

Für die Umsetzung der Übung benötigen Sie einen Computer mit dem kostenlosen Audioschnittprogramm „Audacity“, ein Mikrofon mit USB-Anschluss an den Computer, Lautsprecher und einen Beamer. Wie das USB-Mikrofon in Betrieb genommen wird, erfahren Sie auf der Internetseite www.ohrenspitzer.de in der Rubrik „Mediathek - Tutorials Technik“. Über das Programm „Audacity“ können Sie schließlich die Aufnahme starten und stoppen. Wie das funktioniert, sehen Sie ebenfalls auf der Ohrenspitzer-Internetseite in der Rubrik „Mediathek -Tutorials Audacity“ in dem Video „Aufnahme“.

Bilden Sie mit Ihrer Klasse einen Stuhlkreis, in dessen Mitte das Mikrofon gestellt wird. Die Kinder dürfen nacheinander einen vorgegebenen Satz (z.B. „Hallo Herr Ohrenspitzer!“) in das Mikrofon sprechen. Das Mikrofon ist dabei auf Aufnahme eingestellt. Anschließend wird mit dem Beamer die Oberfläche von Audacity an die Wand projiziert, sodass die Schüler die Schallwellen ihrer Aufnahmen sehen können. Gibt es Unterschiede im Aussehen der Schallwellen?



Schallwellen des aufgenommenen Satzes: „Hallo Herr Ohrenspitzer“

Auf der waagrechten Achse finden Sie die Zeit, auf der senkrechten den Druck der Luft zu dem jeweiligen Zeitpunkt. Ebenfalls kann man die Häufigkeit der erscheinenden Wellenhügel pro Sekunde untersuchen. Je öfter er pro Sekunde erscheint, desto höher die Stimme; je weniger Hügel, desto tiefer. Diese Messung nennt man Frequenz. Jeder Mensch hat eine andere Stimme und Sprechweise, sodass wahrscheinlich jede Aufnahme etwas anders aussieht.

2. Experimentierstunde: Schall sichtbar machen

Teilen Sie die Klasse in Kleingruppen (à vier Kinder) ein und verteilen sie an jede fünf Murmeln und ein kleines Schälchen mit Reiskörnern. Mit diesen beiden Elementen können die einzelnen Teams nun experimentieren.

Experiment 1: Vier der fünf Murmeln werden in einer Reihe angeordnet, sodass sie sich berühren. Anschließend wird die fünfte Murmel leicht dagegen gestoßen. Hierbei können die Kinder sehen, dass die Murmel, die angestoßen wurde, Energie an die nächste weitergibt u.s.w., bis zu der letzten Kugel. Die letzte Kugel hat keinen Nachbarn mehr, an den sie die Energie weitergeben kann, und rollt entsprechend weg. So funktioniert das auch, wenn Schall in der Luft weitergegeben wird.

Experiment 2: Der Reis wird in dieser Übung willkürlich auf dem Tisch verteilt. Anschließend schlägt ein Kind leicht mit der Faust auf den Tisch. Sehen die Kinder, wie sich die Reiskörner auf einmal bewegen? Durch die Energie der Faust werden die Reiskörner in Schwingung versetzt.

Experiment 3: In einem dritten Experiment können sich die Kinder an den Hals fassen und anfangen zu summen bzw. etwas zu sagen. Denn nicht nur Gegenstände können in Schwingung geraten, sondern auch die Stimmbänder im Hals.

Auswertung: Im Anschluss an die Experimentierstunde trifft sich die Klasse in einem Stuhlkreis. Dort wird über die einzelnen Experimente und die Ergebnisse gesprochen. Was ist den Kindern aufgefallen? Warum gerät die Murmel bzw. geraten die Reiskörner in Bewegung? Wie ist das zu erklären? An dieser Stelle können Sie sich auch nochmal auf den Sachtext auf Seite 21 beziehen.



Hinweis

Auf der Ohrenspitzer-Seite finden Sie eine Videopodcast-Reihe zum Thema „Experimente mit Schall“. Zusätzlich stehen dort die Anleitungen der Experimente (PDF) als Download zur Verfügung, ebenso wie Beobachtungsbögen und Lösungen für Lehrkräfte (www.ohrenspitzer.de - Rubrik „Experimente mit Schall“).



Ohrenspitzer-Lied



1. Das Hören mag er richtig gern,
sein Ohr fängt die Geräusche dann von nah und fern.
2. Er sitzt gern drin und sitzt gern drauß',
denkt sich dort dann immer neue Storys aus.
3. Den lauten und den leisen Ton
sammelt er so gerne mit dem Mikrofon.



Hinweis

Das Ohrenspitzer-Lied eignet sich in besonderer Weise für die Aufnahme mit Hilfe eines Mikrofons oder Aufnahmegeräts. Hierbei können verschiedene Instrumente und/oder Geräusche passend zu den einzelnen Strophen einstudiert werden. Aufgrund der klaren und einfachen Struktur der Melodie kann sie die Klasse auch dazu anregen weitere Strophen für das Lied zu erfinden und ebenfalls aufzunehmen.

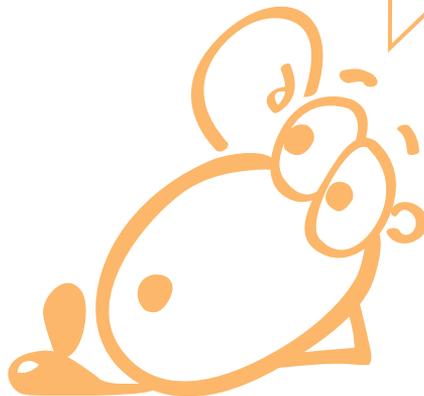


Lärm und Gesundheit

Ein kurzer Sachtext

Nicht alles, was man hört, ist auch gesund für die Ohren! Stellt Euch einmal vor Ihr lauft morgens in die Schule. Dabei kommt Ihr an einer Baustelle vorbei. Der Hammer hämmert, der Bohrer bohrt ... kurz: Es wird viel Lärm gemacht. Die Menschen, die dort arbeiten, tragen zwar einen Lärmschutz, doch Ihr nicht. Ein kurzes Vorbeigehen macht zwar nichts aus, aber Baustellen-Lärm ist schließlich nicht das einzige lärmende Geräusch, das den Ohren langfristig schadet. Ein anderes Beispiel: Sicherlich hört Ihr gerne hin und wieder Musik mit Kopfhörern über euer Smartphone oder euren MP3-Player. Und wenn es ein richtig tolles Lied ist, macht Ihr es bestimmt auch mal richtig laut. Diese Musik ist zwar kein Lärm oder Störgeräusch, denn Ihr findet es schließlich toll, aber es schadet dem Ohr trotzdem. Warum? Weil es für das Ohr zu laut ist.

Doch was passiert, wenn man dauerhaft von Lärm, Störgeräuschen oder lauten Klängen umgeben ist? Wahrscheinlich erinnert Ihr euch noch an die Schnecke im Innenohr, die Ihr auf Seite 18 kennengelernt habt. Die Härchen, die innerhalb der Schnecke bei einem Geräusch umknicken, brechen nach und nach ab, wenn zu viel „Müll“ in unsere Ohren gelangt. Der Unterschied zu unseren Haaren auf dem Kopf ist, dass diese Härchen nicht mehr nachwachsen. Also aufpassen, denn wenn die Ohrhärchen einmal zerstört sind, kann das langfristig zu Hörschäden führen.





Übungen zu Lärm und Gesundheit

1. Mein Geräusche-Tagebuch

Gemeinsam mit der Klasse wird ein Tag ausgewählt, der Gegenstand des Geräusche-Tagebuchs wird. Aufgabe der Schüler ist es, an diesem Tag von morgens (mit dem Aufstehen) bis abends (bis zum Schlafengehen) alle Geräusche, Klänge und Töne aufzuschreiben, die ihnen begegnet sind und diese zu bewerten. Hierzu finden Sie ein Arbeitsblatt auf der CD im Ordner „Mein Geräusche-Tagebuch“.

TUUT TUUUUUT
TICK TACK
RRUUM RUUMM
PÄÄÄNG

2. Lärm oder kein Lärm, das ist hier die Frage!

Verteilen Sie an Ihre Klasse das Arbeitsblatt „Lärm oder kein Lärm, das ist hier die Frage!“, das Sie auf der CD im Ordner „Lärm oder kein Lärm“ finden. Im gleichen Ordner befindet sich ebenfalls eine Audiodatei, die Sie mit einem Computer und Lautsprechern abspielen. Die Klasse hört sich die einzelnen Geräusche genau an und überlegt währenddessen, ob das Gehörte eher angenehm, neutral oder unangenehm für sie war. Nach jedem Geräusch wird dann auf dem Arbeitsblatt an entsprechender Stelle ein Kreuz gesetzt. Am Ende können die einzelnen Kreuze miteinander verbunden und so zu einer Lärmkurve umgewandelt werden.

Die Empfindungen der Menschen sind stets unterschiedlich. Die einen mögen beispielsweise Gewitter, die anderen assoziieren Angst mit diesem Geräusch. Um die unterschiedlichen Einstellungen zu vergleichen, finden Sie im oben genannten Ordner ebenfalls ein PDF mit drei Ampelmännchen, die Sie ausdrucken und anschließend als eine Art Lärmbarometer im Klassenraum auslegen können. Gehen Sie im Anschluss schrittweise die einzelnen Geräusche durch, wobei sich die Schüler an dem Ampelmännchen aufstellen, das mit ihrem angekreuzten Ergebnis auf dem Arbeitsblatt übereinstimmt.

3. Was ist eigentlich „laut“?

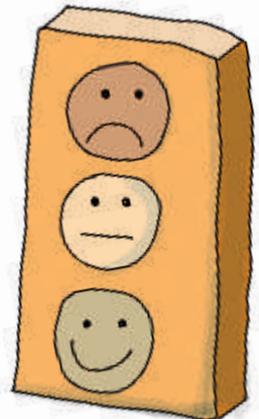
Bilden Sie Kleingruppen (à drei bis vier Kinder) und verteilen Sie an jedes Team einmal die beiden Arbeitsblätter „Was ist eigentlich laut?“, die auf der CD zu finden sind. Aufgabe der einzelnen Gruppen ist es, sich zu überlegen welches der Geräusche, die auf den Kärtchen des Arbeitsblatts aufgeschrieben sind, lauter und welche leiser sind und diese letztendlich dem Lärmbarometer zuzuordnen. Als Orientierungshilfe wurde bereits ein Geräusch in der Mitte des Barometers vorgegeben. Sind die Teams fertig, vergleichen Sie die Ergebnisse miteinander. Die Lösung hierzu finden Sie ebenfalls im Ordner „Was ist eigentlich laut?“ auf der CD.

4. Lärm in der Schule?

Schicken Sie Ihre Schüler auf die Jagd nach Lärm in der Schule. Hierzu benötigen Sie ein Schallpegelmessgerät, um die Dezibel-Werte messen zu können. Wie laut ist es in der Pause im Schulhof? Wie laut ist es im Gang, wenn die Pause zu Ende ist? Ist eine angenehme und gesunde Arbeitsatmosphäre während des Unterrichts vorhanden? Um die Ergebnisse schriftlich festzuhalten, bietet sich eine Tabelle an. Diese finden Sie auf der CD im Ordner „Lärm in der Schule“. Die Dezibel-Werte, die die Schüler gemessen haben, können schließlich mit dem Lärm-Barometer verglichen werden, das sie ebenfalls auf der CD finden.

5. Was tun gegen Lärm?

Zu Beginn dieser Übung können Sie die Klasse fragen, welche Ideen zur Reduzierung von Lärm an der Schule vorhanden sind. Sollten die Schüler nicht auf die Lärmampel zu sprechen kommen, führen Sie diese ein. Teilweise sind solche Lärmampeln auch an Schulen vorhanden. Falls nicht, können Sie mit Ihrer Klasse selbst eine basteln. Hierzu benötigen Sie ein großes, festes schwarzes Tonpapier, das in Ampelform ausgeschnitten wird, ebenso wie einen roten, einen gelben und einen grünen Kreis, auch aus Tonpapier. Für die Bastelarbeit bedarf es zudem einen Kleber, eine Schere, eine Holzwäscheklammer pro Kind und einen Marker, mit dem der Name des jeweiligen Kindes auf die Klammer geschrieben wird. Haben Sie die Ampel gebastelt, werden alle Klammern auf grün gesetzt. Fällt ein Kind durch Lärm jedoch besonders auf, setzen Sie es eine Stufe nach oben (auf gelb, anschließend auf rot).





Ein Lärmgedicht

Ein Gedicht zum Vertonen

Poch, Poch, Rums, Rums!
Was macht denn hier so einen Lärm?
Das hör' ich wirklich gar nicht gern!

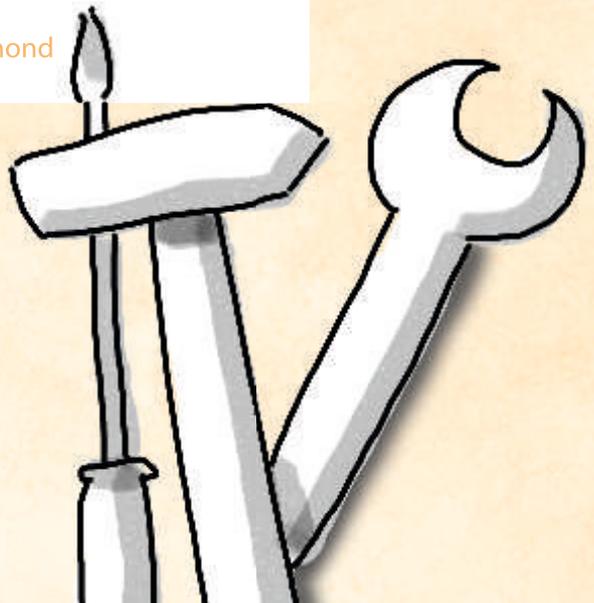
Hämmer, Hämmer, Klopf, Klopf!
So geht das hier, tagein, tagaus!
Das hält man doch im Kopf nicht aus!

Tuuut, Tuuut, Brumm, Brumm!
Und um kurz nach vier, das ist der Clou,
kommt dann noch Autolärm dazu.

Stille, Stille, Stille, Stille!
Nur abends ist es ganz schön still,
wie jeder es gerne haben will.

Poch, Rums, Hämmer, Klopf!
Doch wach ich morgens auf, na klar,
ist auch der Lärm schon wieder da.

Jennifer Madelmond





Umsetzungsmöglichkeiten für das Gedicht „Ein Lärmgedicht“

1. Aus Lärmfetzen Musik machen

Das Lärmgedicht bietet bereits grundlegende lärmende Alltagsgeräusche. Sammeln Sie gemeinsam mit Ihrer Klasse weitere Situationen und Geräuschkulissen, bei denen Sie mit Lärm konfrontiert werden und schreiben Sie diese an die Tafel. Im nächsten Schritt sucht sich jedes Kind verschiedene Utensilien (z.B. eine Tröte oder einen Teller und eine Gabel, um darauf zu quietschen), um Lärm für eine Collage erzeugen zu können. Wenn Sie das Zeichen geben, kann die Klasse losmusizieren, wild durcheinander. Nach wenigen Sekunden stoppen Sie das Lärmchaos. Wie ist es den Schülern ergangen? Fanden Sie die Geräuschkulisse angenehm? Wie könnte man es schaffen, die lärmenden Geräusche erträglicher zu machen? Lassen Sie die Kinder noch einmal losspielen, diesmal etwas leiser und mit dem Auftrag, einen Rhythmus zu erzeugen. Dabei müssen alle aufeinander hören und sich schrittweise dem Nachbarn oder der Nachbarin anpassen. Gelingt es, eine Lärmmelodie zu erzeugen?

2. Das Lärmgedicht vertonen

Teilen Sie die Klasse in fünf Gruppen ein, wobei jedes Team eine Strophe zur Bearbeitung bekommt (Hilfreich ist in diesem Fall die Kopiervorlage auf der CD). Die Kinder machen dabei unter sich aus, wer jeweils die Strophe sprechen darf und welche Instrumente/Geräuschemacher passend zu der Strophe genutzt und zu welchem Zeitpunkt sie eingesetzt werden können. Anschließend wird der Ablauf der Strophe einstudiert und der Reihe nach in der Klasse vorgetragen. Dabei können Sie das Gedicht auch mit einem Aufnahmegerät oder einem Mikrofon aufnehmen (nähere Informationen hierzu siehe Anhang Seite 105ff.).

3. Geräuschinszenierung zum Gedichttext

Auf der CD im Anhang finden Sie den Text des Gedichtes bereits in eingesprochener Version. Versuchen Sie nun einmal gemeinsam mit der Klasse, die Aufnahme durch Geräusche und Klänge akustisch zu untermalen. Haben Sie entsprechend passende Gegenstände und Geräuschemacher gefunden, üben Sie mit Ihren Schülern stropheweise die Klänge parallel zum gesprochenen Text ein. Anschließend wird noch einmal das ganze Gedicht gehört und jeweils die einstudierte Klangcollage dazu erzeugt.

Potzblitz!

Das Wetter auditiv erleben

Inhalt dieses Moduls

Koffer auf	31
Aufwärmübungen	32
Sachtext – Was ist eigentlich Wetter?	34
Geschichte zum Vertonen – Das große Unwetter	35
Umsetzungsmöglichkeiten der Geschichte	38
Wir basteln unsere eigenen Musikinstrumente	40
Wettermusik machen	41
Regenlied	42
Sachtext – Mal ist es hoch, mal ist es tief!	43
Übungen rund um das Thema Wetter	44
Sachtext – Eine Geschichte vom kreisenden Wasser	46
Gedicht zum Vertonen – Der Wasserkreislauf	47
Umsetzungsmöglichkeiten für das Gedicht	48



Hörspiel-Tipp zum Modul

Mit dem Hörspiel „Folge 18: Das Wetter“ von WAS IST WAS können Sie spielerisch in die Welt des Wetters einführen. Dabei erhalten Sie in einer liebevoll verpackten Geschichte zahlreiche interessante Informationen rund um die verschiedenen Baro- und Thermometertypen, den Kreislauf des Wassers und über unterschiedliche Wolkenarten. Die Geschichte kann in Auszügen gehört werden.



Koffer auf

Der Ohrensitzer-Koffer ist voll mit Geräuschemachern, die im Laufe dieses Moduls eingesetzt werden können. Zudem bildet er eine Anregung, einen eigenen Geräusche-Koffer mit Ihrer Klasse zu befüllen.

Donner

Kleine Murmeln in Luftballon füllen, den Ballon aufblasen und kräftig schütteln.

Donner (Möglichkeit 2)

Donner-Trommel basteln (siehe Seite 41)

Regen

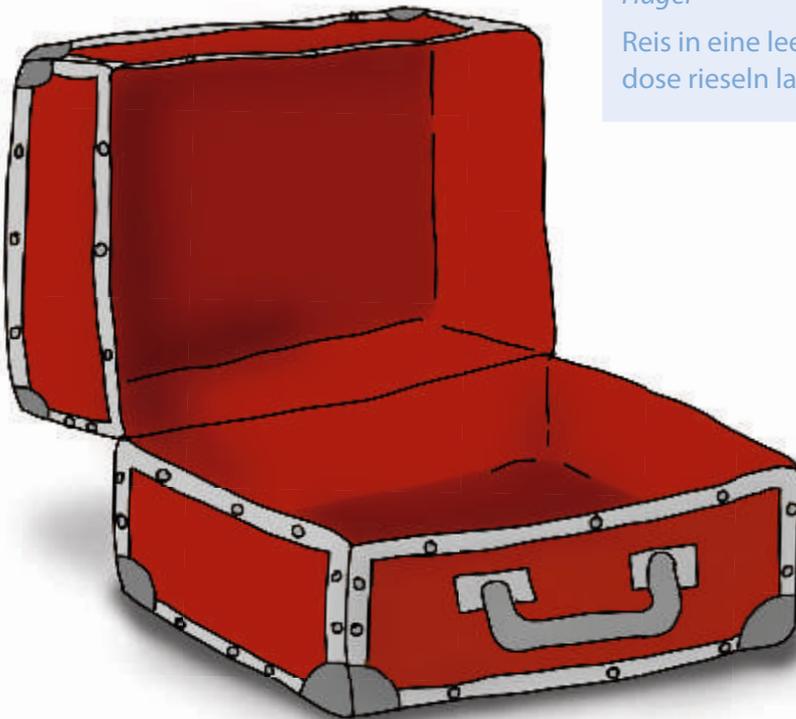
Reis auf gespanntes Backpapier rieseln lassen

Der eigene Körper als Klangbasis (siehe Seite 38)

Regenrohr (siehe Seite 40)

Hagel

Reis in eine leere Blechdose rieseln lassen





Aufwärmübungen

Auch für dieses Modul benötigen die Kinder wache und vor allem gespitzte Ohren! Zum Aufwärmen und Vorbereiten auf die folgenden Einheiten finden Sie hier einige Aufwärmübungen.

1. Ein wattiges Erlebnis

Aus Watte werden zwei kleine Kügelchen pro Kind geformt und vorsichtig in die Ohren gesteckt (nicht zu tief!). Es bilden sich Zweier-Gruppen. Ein Kind aus der Gruppe massiert dem anderen vorsichtig den Kopf mit kreisenden Bewegungen. Das Kind, das massiert wird, schließt dabei die Augen und konzentriert sich auf die Geräusche, die bei der Massage entstehen. Danach wird getauscht. Abschließend wird in der Klasse darüber geredet, was alles gehört wurde.



Hinweis

Häufig hört man das Knistern der Haare und wenn man sich intensiv konzentriert, auch das Rauschen des Bluts im Körper.

2. Der Regendieb

Fordern Sie Ihre Klasse auf, sich in einem Sitzkreis zu versammeln. Eines der Kinder wird mit seinem Stuhl in die Mitte des Kreises gesetzt und erhält eine Augenbinde. Unter den Stuhl des Kindes wird schließlich ein Regenrohr (siehe Seite 40) oder alternativ ein anderer klingender Gegenstand (z.B. ein Schlüsselbund) gelegt. Um das Spiel spielen zu können, muss es im Raum ganz leise werden, denn jegliches Geflüster oder falsches Stuhlgeschiebe kann das „blinde“ Kind durcheinander bringen. Sie zeigen schließlich auf ein Kind im Stuhlkreis, das die Aufgabe hat, ganz leise den Gegenstand unter dem Stuhl zu klauen und an sich zu nehmen. Das „blinde“ Kind wiederum muss ganz genau hinhören und in die Richtung zeigen, aus der der Regendieb kommt. Zeigt es in die richtige Richtung, muss der Dieb in die Mitte. Zeigt es in die falsche Richtung, wählen Sie einen neuen Dieb aus, der versucht, den Gegenstand unter dem Stuhl geräuschlos zu stehlen.

3. Streckübung

Das Ausstrecken des Körpers hilft, Müdigkeit abzuwerfen, den Kreislauf in Schwung zu bringen und damit auch die Sinne zu aktivieren. Begonnen wird bei den Armen, die weit in die Luft gestreckt und lang gezogen werden. Dabei haben die Kinder die Möglichkeit, einmal richtig laut und voller Kraft zu gähnen. Als nächstes werden die Arme ausgeschüttelt und dann die Beine in den Mittelpunkt gestellt. Diese werden ebenfalls ausgeschüttelt. Zum Schluss können noch einmal Arme und Beine gleichzeitig ausgeschüttelt werden. Mit einem vorher vereinbarten Stille-Signal werden die Kinder wieder ruhig.

4. Wir machen ein Wetter-Interview

Gemeinsam mit der Klasse werden Fragen festgelegt, wie zum Beispiel „Welches Wetter hast du am liebsten (und warum)?“, „Was ist deine liebste Jahreszeit?“ oder „Was ist dein Lieblingsgeräusch im Herbst?“. Teilen Sie die Klasse in Kleingruppen (à zwei bis drei Kinder) ein. Aufgabe ist nun, sich innerhalb einer vorgegebenen Zeit gegenseitig zu den gewählten Fragen zu interviewen. Anschließend stellt jeder in der Klasse die Ergebnisse des von ihm Interviewten vor.

In erweiterter Form können die Interviews auch mithilfe eines Aufnahmegeräts aufgenommen und anschließend mit der Klasse angehört werden. Hierbei ist es sinnvoll, die einzelnen Interviews mit den Kindern genauer zu untersuchen und zu schauen, wo noch Probleme auftreten und was besonders gut gewesen ist. Genauere Informationen zum Aufbau eines Interviews finden Sie auf Seite 59.



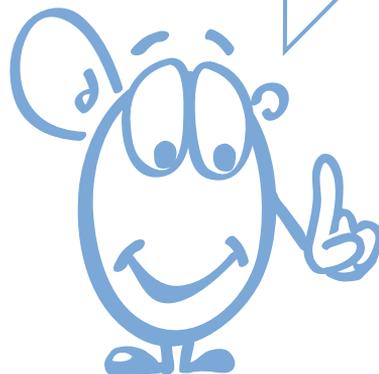


Was ist eigentlich Wetter?

Ein kurzer Sachtext

Sonnenschein, Regen, Wind, Wolken, Nebel, Wärme und Kälte – all das sind Naturscheinungen, die zusammen mit dem Wort „Wetter“ zusammengefasst werden. Ihr kennt das sicher auch, wenn von einem Augenblick auf den anderen das Wetter plötzlich umschlägt und aus dem Sonnenschein ein Unwetter wird. Und wenn dann der ganze Regen niedergeprasselt ist, wird es auf einmal wieder schön. Solche Witterungen an einem bestimmten Ort in einer bestimmten Zeit nennt man Wetter. Unter den Begriff Wetter fallen auch Bezeichnungen wie beispielsweise Wind, Luftdruck oder Temperatur. Einiges davon werdet Ihr in diesem Modul noch genauer kennenlernen. Ursache für die Entstehung von Wetter ist die Sonne und die Erddrehung. Denn die Sonne strahlt auf die Erde und wärmt sie auf. Dadurch steigt Wasserdampf auf und es bilden sich Wolken. Diese werden irgendwann so schwer, dass sie anfangen Regen fallen zu lassen, um ihr Gewicht zu reduzieren (mehr dazu erfahrt Ihr auf Seite 46). Auch die Winde entstehen durch die Einwirkung der Sonne auf die Luft.

Ein anderer Begriff, der auch oft mit dem Wetter verbunden wird, ist das Klima. Wisst Ihr was der Unterschied zwischen Wetter und Klima ist? Während das Wetter mehrmals am Tag wechseln kann, zeigt das Klima einen typischen Verlauf des Wetters über einen bestimmten Zeitraum an. In Deutschland zum Beispiel wissen wir, dass es im Winter kalt wird und im Sommer warm. Am Äquator wiederum ist das Klima im Unterschied zu Deutschland das ganze Jahr über durch hohe Temperaturen ausgezeichnet.





Das große Unwetter

Eine Geschichte zum Vertonen

- Erzähler 1: Es war ein schöner, sonniger Samstagmorgen. Da beschlossen Herr Ohrenspitzer und seine beiden Freunde Marie und Fynn, einen kleinen Ausflug in den Wald zu machen.
- Fynn: Hey, Herr Ohrenspitzer! Hey, Marie! Es ist so schönes Wetter draußen! Habt ihr Lust, im Wald Räuber zu spielen?
- Marie: Au ja! Das wird sicher lustig! Aber diesmal will ich das Baumhaus als Räuberhöhle haben. Sonst hast du es immer, Fynn!
- Fynn: *(zögert)* ... Okay! Und du, Herr Ohrenspitzer? Hast du auch Lust?
- Ohrenspitzer: Na klar! Nichts wie los! Wenn ihr wollt, kann ich auch den spielen, der von den Räufern ausgeraubt wird.
- Geräusch 1: *Schritte (auf Fußboden)*
- Geräusch 2: *Tür knallt zu*
- Erzähler 2: Und so machten sich Herr Ohrenspitzer, Marie und Fynn auf den Weg.
- Erzähler 3: Die Sonne schien, und nur kleine Wölkchen waren zu sehen. „Ein toller Tag zum Spielen!“, dachte sich Marie.
- Erzähler 4: Im Wald angekommen, begannen Marie und Fynn ihre Räuberhöhlen auf Vordermann zu bringen. Währenddessen suchte Herr Ohrenspitzer nach Schätzen, wie Tannenzapfen, Eicheln oder Steinen, die er dann vor den Räufern verstecken wollte.
- Erzähler 5: Und schließlich konnte das große Spiel losgehen!
- Fynn: Räuber Marie, hast du das Knacken gehört? Ich glaube, da läuft ein ahnungsloser Strolch umher.
- Marie: Ja, schau, Räuber Fynn! Ein kleines Männchen voll beladen mit Schätzen! Komm, wir schleichen uns an und überwältigen es!
- Geräusch 3: *Vorsichtige Schritte auf Waldblättern*
- Erzähler 6: Gerade wollten sich die beiden Kinder auf den armen Herr Ohrenspitzer stürzen, da kam auf einmal ein starker Wind auf.

- Alle: *(Die „Alle“-Geräusche werden so lange gemacht, bis das nächste „Alle“-Geräusch einsetzt) Hände reiben & Windgeräusche mit dem Mund*
- Erzähler 1: Erschrocken schauten die drei nach oben und stellten fest, dass sich auf einmal der Himmel verdüsterte.
- Ohrenspitzer: Schaut mal, Kinder! Es wird immer dunkler und dunkler. Das heißt nichts Gutes!
- Erzähler 2: Und ehe Herr Ohrenspitzer seinen Satz richtig beendet hatte, begannen auch schon die ersten Regentropfen zu fallen.
- Alle: *Mit den Fingern schnipsen (Regen)*
- Erzähler 3: Der Regen wurde stärker und stärker und kam so unerwartet schnell, dass die drei gar keine Zeit hatten, rechtzeitig einen Unterschlupf zu finden.
- Fynn: Los! Lasst uns schnell etwas zum Unterstellen suchen, bevor wir komplett durchweicht sind!
- Marie: Da vorne ist eine kleine Höhle. Da ist es sicher!
- Geräusch 4: *Schritte rennen über Waldboden*
+ Alle: *Mit den Fäusten vorsichtig auf die Tische trommeln (starker Regen)*
- Erzähler 4: Gerade noch rechtzeitig erreichten sie die Höhle, denn plötzlich setzte ein richtiges Unwetter ein.



- Alle: *Hälfte der Klasse: Mit den Füßen stampfen + Windgeräusche (Mund)*
Hälfte der Klasse: Auf den Tisch klopfen + Windgeräusche (Mund)
- Erzähler 5: Es schüttete aus Kübeln und donnerte ohne Ende. So etwas hatten die Kinder schon lange nicht mehr gesehen.
- Marie: *(ängstlich)* Und... und... ich hasse... doch Gewitter!
- Ohrenspitzer: Mach dir keine Sorgen! Wir passen auf dich auf und sicherlich ist es bald vorbei!
- Fynn: *(etwas zögernd)* Ja! Sei kein Frosch, Marie! Das dauert eine Weile, und dann wird das Wetter wieder besser.
- Erzähler 6: Und so war es auch! Auf einmal wurde es etwas ruhiger.
- Alle: *Hälfte der Klasse: Leise mit den Füßen stampfen + Windgeräusche*
Hälfte der Klasse: Leise auf den Tisch klopfen + Windgeräusche
- Erzähler 1: Das Unwetter ließ nach, und außer dem Regen war auf einmal nichts mehr zu hören.
- Alle: *Mit den Fingern schnipsen*
- Erzähler 2: Dann war auch der Regen verschwunden und Marie, Fynn und Herr Ohrenspitzer konnten die Vögel wieder hören.
- Geräusch 5: *Vogelgezwitscher*
- Erzähler 3: Vorsichtig verließen die drei ihr Versteck.
- Marie: Puh! Das ist gerade nochmal gut gegangen!
- Fynn: Ach Marie! So schlimm war es doch gar nicht!
- Ohrenspitzer: Warum hast du dann auf einmal gezittert wie ein Wackelpudding, Fynn?
- Fynn: Gar nicht wahr!
- Ohrenspitzer: *(lacht)* Wie auch immer... Lasst uns trotzdem nach Hause gehen! Ich habe genug Abenteuer für heute erlebt!
- Erzähler 4: Und so machten sich die Freunde frohen Mutes auf den Weg nach Hause.
- Alle: *(rufen)* ENDE



Umsetzungsmöglichkeiten der Geschichte „Das große Unwetter“

1. Unser eigenes Klassen-Hörspiel

Die Geschichte „Das große Unwetter“ eignet sich gut, um von Ihnen und Ihrer Klasse in ein Hörspiel umgesetzt zu werden. Hierfür stehen Ihnen hier, ebenso wie auch für die anderen Geschichten zum Vertonen in den weiteren Modulen, Rollenkarten zum Verteilen der Charaktere/Geräusche an die Klasse, eine Power-Point mit den einzelnen Textteilen der Geschichte zum Projizieren an die Wand und die Kopiervorlage der Geschichte zum Austeilen auf der CD zur Verfügung.

2. Aktives Zuhören/Aktiv werden

Einen komplett anderen Ansatz bildet das aktive Zuhören. Auf der CD finden Sie die Geschichte „Das große Unwetter“ auch als Lesung (mp3). Diese kann in der Klasse vorgespielt werden. Anschließend werden die Inhalte der Geschichte noch einmal gemeinsam reflektiert. Im nächsten Schritt kann die Klasse gemeinsam Geräusche suchen und parallel zu der Geschichte umsetzen.

3. Klanggeschichte

Sie möchten die Geschichte nicht aufnehmen, aber dennoch mit der Geschichte und den Klängen in Ihrer Klasse arbeiten? Dann nutzen Sie einfach diese Alternative: Setzen Sie sich gemeinsam mit Ihrer Klasse in einen Stuhlkreis und beginnen Sie, die Geschichte mit eigenen Worten zu erzählen: „Stellt euch vor, Ihr geht eine Runde im Wald spazieren. Auf einmal kommt ein Wind auf (...)“. An dieser Stelle beginnen Sie, *Ihre Hände zu reiben* (Windgeräusche) und fordern die Klasse auf, die Bewegung nachzumachen. Die Kinder halten dieses Geräusch aufrecht, bis Sie die Geschichte weitererzählt haben und beim nächsten Geräusch angekommen sind: „(...) Ihr schaut nach oben und der Himmel verdüstert sich. Es wird immer dunkler und dunkler und auf einmal beginnt es zu regnen (*mit den Fingern schnipsen*). Der Regen wird immer stärker und stärker, bis es auf einmal aus Kübeln schüttet (*mit den Händen auf die Oberschenkel klopfen*). Gerade noch rechtzeitig könnt Ihr einen kleinen Unterschlupf finden, in dem Ihr euch versteckt. Denn plötzlich setzt ein Unwetter ein (*mit den Füßen stampfen*). Es schüttet (*mit den Händen auf die Oberschenkel klopfen*) und es donnert (*mit den Füßen stampfen*) ohne Ende. Auf einmal wird es ruhiger (*leise mit den Füßen stampfen*). Das Unwetter lässt nach (*mit den Fingern schnipsen*) und der Wind setzt wieder ein (*mit den Händen reiben*), bis

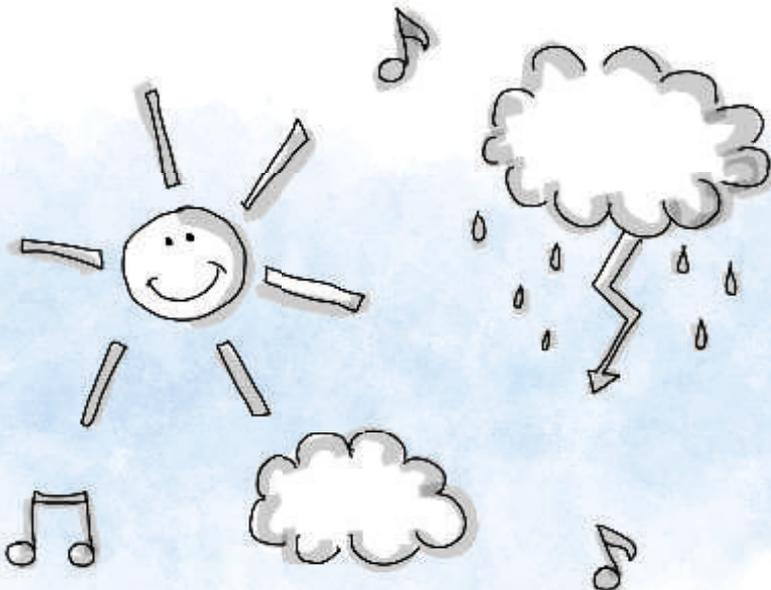
auf einmal absolute Stille herrscht (*Stille*). Vorsichtig schaut Ihr aus eurem Versteck, merkt, dass das Unwetter vorbei ist und macht euch langsam und frohen Mutes auf den Weg nach Hause.

4. Sprachliche Förderung

Das Vorlesen mit verteilten Rollen unterstützt die Kinder in der Auseinandersetzung mit Text und Sprache. In einer erweiterten Form kann die Geschichte auch zu einem kleinen Theaterstück umfunktioniert und von der Klasse umgesetzt werden. Hierbei dienen die Rollenkarten auf der CD zur Verteilung der einzelnen Charaktere/ Geräusche.

5. Mit Instrumenten experimentieren

Ein Blick in den Ohrenspitzer-Koffer (siehe Seite 31) verrät, dass man nicht nur mit seinem eigenen Körper Wetter-Geräusche erzeugen kann. Stattdessen bieten sich ebenfalls allerlei Materialien an, um Regen, Donner und Blitz musikalisch umzusetzen. Neben den im Koffer abgebildeten Gegenständen kann das auch mithilfe von Musikinstrumenten geschehen. Versuchen Sie, in Ihrer Klasse die Geschichte mit Instrumenten musikalisch umzusetzen. Wie Sie eigene Instrumente basteln und einsetzen können, sehen Sie auf den folgenden Seiten.





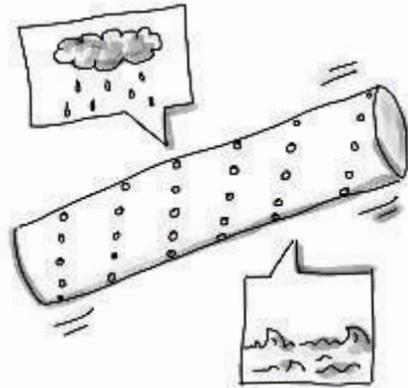
Wir basteln unsere eigenen Musikinstrumente

Mit selbstgebauten Musikinstrumenten kann man – beinahe wie mit echten Instrumenten – harmonische, fantasievolle Klänge erzeugen. In der Folge werden Ihnen zwei Bastelanleitungen für Instrumente vorgestellt, die sich hervorragend in das Wetter-Modul einbinden lassen.

1. Regenrohr basteln

Benötigtes Material:

- lange, feste Papprollen
- Nägel und Hammer
- Füllmaterial: Reis oder Graupen
- Zeitung und Tapetenkleister
- Pinsel
- Farben zum Bemalen



Schlagen Sie in die Papprolle spiralförmig Nägel ein. Achten Sie dabei darauf, dass die Nägel nicht zu lange sind, damit die Spitzen nicht auf der anderen Seite der Rolle wieder herauskommen. Anschließend rühren Sie den Tapetenkleister an. Dieser wird schließlich mit dem Pinsel glatt auf die Papprollen aufgetragen und mit in Stücke gerissenen Zeitungen beklebt. Zum Glattstreichen können die Kinder auch ihre Hände benutzen. Häufig macht das mehr Spaß und intensiviert ebenfalls das haptische Erlebnis. Wurden schließlich mehrere Ebenen Zeitungspapier aufgetragen, wird auch das eine Rohrende mehrlagig mit Zeitung verklebt. Nun muss das Rohr trocknen.

Füllen Sie, wenn das Material vollständig getrocknet ist, den Reis oder die Graupen in das Rohr und schließen Sie anschließend auch das andere Ende mit dem Zeitungspapier. Auch jetzt beginnt noch einmal eine Trocknungsphase.

Endlich! Das Regenrohr ist fertig! Lassen Sie die Klasse einmal ausprobieren, wie es klingt. Die Kinder können es langsam oder auch schnell umdrehen, sie können es schütteln oder auch ganz vorsichtig bewegen. Gibt es Unterschiede? Zum Schluss kann die Außenhülle des Rohrs noch mit Motiven und Farben bemalt und dekoriert werden, sodass jedes Kind am Ende ein Unikat in Händen hält.

2. Wir basteln Donner

Benötigtes Material:

- Blumentopf aus Ton
(mit Loch am Boden - ca. 20 cm Durchmesser)
- Pinsel
- 6 Lagen Butterbrot- oder Backpapier
- Tapetenkleister
- Zeitung zum Unterlegen
- Acrylfarben zum Bemalen



Zu Beginn wird der Tapetenkleister angerührt. Im Anschluss schneidet jedes Kind die sechs Butterbrotpapiere in Quadrate, die etwas größer sind als die Öffnung des Blumentopfs. Es ist wichtig, dass die Papiere größer sind, damit man sie später an den Rändern des Topfes ankleben kann. Im nächsten Schritt werden die Butterbrotpapiere nacheinander mit Kleister bestrichen und über die große Öffnung des Blumentopfs gespannt. Dabei wird der Topf jedes Mal ein bisschen gedreht, bevor die nächste Lage des Papiers darüber geklebt wird. Zum Schluss werden die Ränder am Topf angeklebt als auch vorsichtig eine weitere Schicht Kleber auf die Oberfläche des obersten Butterbrotpapiers gestrichen. Jetzt muss der Kleister trocknen. Dabei spannt sich schließlich das Papier. Wenn die Trommel fertig ist, können die Kinder sie mit Acrylfarben bemalen.



Wettermusik machen

Mit den gebastelten Instrumenten wird in Ergänzung mit den im Koffer (Seite 31) genannten Geräuschemachern ein Wetterlied komponiert. Die einzelnen Instrumente werden dabei gruppenweise ausprobiert. Welche Instrumente passen für welches Geräusch? Wie kann man dieses Geräusch auch noch verbal (mit passenden Wörtern, wie „plitsch“, „platsch“, „bumm“...) untermalen? Schließlich werden feste Geräuschgruppen gebildet, die je ein unterschiedliches Wettergeräusch machen. Außerdem wählt die Gruppe, wie oben beschrieben, ein Wort, das sie rhythmisch spricht. Schließlich wird ein Dirigent gewählt, der auf die einzelnen Gruppen zeigt und damit sowohl die Sprechrhythmik als auch die Geräusche ordnet.



Regenlied

Trip, Trap, Trop – ein herbstliches Regenlied

(Text: Andrea Strozzyk - Musik: Reinhard Horn)
aus der CD: Reinhard Horn - Herbst

1, Tripp, trapp, tropp – Re-gen auf den Kopp. Re-gen auf die Na-sen – spit-ze,
 Re-gen in die Re-gen – plüt-ze, Re-gen auf die Zip-fel – mü-t-ze –
 a-ber nicht auf mel-nen Kopp! Tripp, trapp, tropp! Tripp, trapp, tropp!
 2, Tropp, tripp, trapp – Re-gen tripp-elt schlapp. Re-gen macht die Welt nicht bun-ter,
 Re-gen trop-felt lang-sam run-ter, Re-gen spritz und klapp-ert mun-ter, Plap-pert: pap-per-la
 papp! Tropp, tripp, trapp! Tropp, tripp, trapp! 3, Trapp, tropp, tripp
 Re-gen ist nicht lieb, Re-gen macht uns nass und näs-ser
 He-gen füllt die Re-gen – fäs-ser, Re-gen macht die Luft viel bes-ser
 Re-gen ist doch lieb! Trapp, tropp, tripp! Re-gen ist doch lieb!



Mal ist es hoch, mal ist es tief!

Ein kurzer Sachtext

In den Wettervorhersagen hört Ihr die Meteorologen (Wetter-Wissenschaftler) bestimmt auch oft von Hochdruck- oder Tiefdruckgebiet sprechen. Doch was ist das eigentlich?

Ein Tiefdruckgebiet oder Tief ist in dem Bereich, in dem die Luft nach oben steigt. Dabei sinkt der Luftdruck, weil unten nun weniger Luft ist. Wenn Ihr also von einem Tief im Radio hört heißt das, dass schlechtes Wetter kommt. Denn ein Tiefdruckgebiet ist bekannt für Regen, Schnee oder einen bewölkten Himmel.

Freuen dürft Ihr euch, wenn der Meteorologe im Radio von einem Hochdruckgebiet spricht. Dort passiert nämlich genau das Gegenteil: Die Luftmasse sinkt nach unten, wobei der Luftdruck steigt. Damit kommt auch das schöne Wetter. Die Luftmassen, durch die Hochs und Tiefs entstehen, sind immer in Bewegung. Das liegt vor allem an den Temperaturunterschieden und an der Drehung der Erde. Wusstet Ihr, dass sich die Tiefdruckgebiete auf der Nordhalbkugel (also dort, wo wir wohnen) gegen den Uhrzeigersinn drehen und Hochdruckgebiete mit dem Uhrzeigersinn? Auf der Südhalbkugel funktioniert das genau anders herum. Stößt einmal ein Hoch auf ein Tief oder umgekehrt, nennt man ihre Grenzen Fronten. Meist bringen diese Treffen eine Wetterveränderung mit sich.





Übungen rund um das Thema Wetter

1. Mein Wettertagebuch

Diese Aufgabe ist die Vorübung für die Aufgabe „Radio-Wettervorhersage“ und eignet sich besonders als Hausaufgabe oder als einwöchiges Ritual am Ende eines Schultages. Teilen Sie Ihrer Klasse das Arbeitsblatt „Mein Wettertagebuch“ aus, das sich auf der CD im Anhang befindet. Aufgabe der Kinder ist es, im Zeitraum von einer Woche das Wetter zu beobachten. Welche Temperatur hat es draußen? Scheint die Sonne oder regnet es? Fällt Schnee? Die Werte und Wetterzustände werden im Arbeitsblatt schriftlich dokumentiert.

2. Radio-Wettervorhersage

Ziel dieser Aufgabe ist es, die Kinder eine eigene Wettervorhersage entwickeln zu lassen und diese aufzunehmen. Eingangs werden hierzu in der Klasse zuallererst bisherige Erfahrungen ausgetauscht: Wo sind die Kinder schon mal auf Wettervorhersagen gestoßen? Sehen sie die Wettervorhersagen häufiger im Fernseher oder hören sie sie im Radio? Haben die Kinder schon mal den Wetterbericht im Internet gesucht?

Im nächsten Schritt werden gemeinsam Inhalte gesammelt, die in einem Wetterbericht vorkommen. Es wird in einem Bericht zum Beispiel über die Temperatur gesprochen, dann aber auch über Hoch- und Tiefdruckgebiete, über die Temperaturunterschiede zwischen Tag und Nacht, über Winde und über die wahrscheinlichen Wetterverhältnisse der folgenden Tage. Dabei kann der Bericht länger oder kürzer sein. Eine Wettervorhersage kann also zum Beispiel wie folgt aussehen:

„[...] Am Dienstag halten sich bei 13 bis 16 Grad fast im ganzen Land dichte Wolken. Dabei regnet es hier und da etwas, südlich der Donau auch länger. Von der Nordsee bis zum Schwarzwald ist es anfangs noch recht freundlich, im Tagesverlauf trübt es auch dort ein und besonders im Westen und Nordwesten kommt am Nachmittag kräftiger Dauerregen an. Zudem frischt der Wind auf [...]“

Quelle: www.wetteronline.de/wetterbericht (17.10.2016)

Diese und weitere Beispiel-Wettervorhersagen finden Sie als PDF auf der CD, womit Sie eine Overhead-Folie erstellen oder sie per Beamer an die Wand übertragen und mit der Klasse besprechen können. Sind die Grundlagen eines Wetterberichts geklärt, können Sie die Klasse in Kleingruppen (à drei bis vier Kinder) aufteilen. Jedes Team überlegt sich schließlich – mit Ihnen als moderierende Begleitperson – eine kleine Wettervorhersage und verteilt die Sprechanteile. Mithilfe eines Mikrofons oder Aufnahmegeräts werden die einzelnen Ergebnisse schließlich aufgenommen und am Ende gemeinsam angehört.

3. Wetter International

Wetter gibt es auf der ganzen Welt und in jeder Sprache. Hört man dabei einen Satz über das Wetter zum ersten Mal in einer fremden Sprache, kann das manchmal ganz schön irritierend sein. Man hat das Gefühl, nichts zu verstehen. Hört man aber dann noch einmal ganz genau hin, merkt man plötzlich, dass es doch vertrauter klingt als ursprünglich angenommen. In dieser Übung können Sie das mit Ihrer Klasse ausprobieren. Auf der CD im Anhang finden Sie hierfür das Arbeitsmaterial „Wetter International“ (PDF), das Sie ausdrucken und auf dem Boden in einem Stuhlkreis verteilen. Dabei handelt es sich um verschiedene Wetterzustände als Bild und den dazugehörigen schriftsprachlichen Ausdrücken in vier verschiedenen Sprachen. Aufgabe der Kinder ist es, die Text-Schnipsel jeweils den Bildern zuzuordnen. Am Ende müssen bei jedem Bild vier Zettel zu finden sein. Zur Unterstützung finden Sie auf der CD ebenfalls vier Audiodateien, in der alle Wetterzustände in den verschiedenen Sprachen vorgelesen werden.



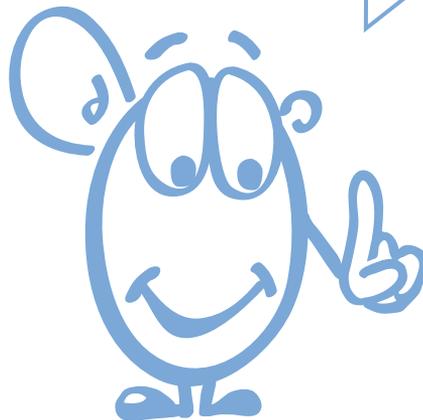


Eine Geschichte vom kreisenden Wasser

Ein kurzer Sachtext

Wusstet Ihr, dass das Wasser, das als Schnee oder Regen vom Himmel kommt, Teil eines immerwährenden Kreislaufs ist? Der Regen fällt dabei vom Himmel und gelangt so auf die Erde. Durch die Wärme auf der Erde werden die Regentropfen schließlich in Form von Wasserdampf wieder in die Luft getragen. Das habt Ihr sicher auch schon mal im Sommer gesehen, wenn es geregnet hat und dann wieder die Sonne rauskommt. Gerade auf den Straßen kann man gut sehen, wie der Wasserdampf aufsteigt.

Während der Wasserdampf also in die Luft steigt, bilden sich kleine Wassertröpfchen. Je höher der Dampf wandert, desto mehr Tröpfchen entstehen. Und zum Schluss sind es so viele und so dicht beieinander, dass sie miteinander verschmelzen und eine Wolke bilden. Die Wolke wächst immer weiter und wird schließlich so schwer, dass sie das ganze Wasser nicht mehr behalten kann. Deshalb fängt es erneut an zu regnen und der Kreislauf beginnt wieder von vorne. Schnee oder Hagel entsteht, wenn die Luft dort, wo die Wolke sich befindet, sehr kalt ist. Dann gefriert das Wasser und fällt als Schnee oder Hagel auf die Erde.





Der Wasserkreislauf

Ein Gedicht zum Vertonen

Hin und wieder kommt der Regen.
Trippst, trappst, troppst auf uns herunter.
Für die Natur ist das ein Segen,
macht Mensch und Tier und Pflanzen munter.

Sammelt sich in Pfützen nieder.
Plopp, plopp, plopp, wie schön das klingt!
Bis das Sonnenlicht kommt wieder
und die Tropfen an sich nimmt.

Die winzig kleinen Tropfen wandeln
husch, husch, husch zum Himmel auf.
Es wird kälter, doch sie handeln
und bilden einen Wolkenhauf'.

Die Wolken werden größer, nasser.
Bluff, bluff, bluff, werden mehr und mehr.
Die Wolken haben zu viel Wasser.
Die Armen! Sie sind viel zu schwer.

Ja, so beginnt der Regen wieder.
Tripps, trapps, tropps, fällt er auf's Land.
Und wir steh'n da und singen Lieder
und hüpfen durch Pfützen Hand in Hand.

Jennifer Madelmond



Umsetzungsmöglichkeiten des Gedichts „Der Wasserkreislauf“

1. Gedicht musikalisch vertonen

Auch für das Gedicht können die gebastelten Instrumente wie auch die Geräuschemacher aus dem Ohrensputzer-Koffer (siehe Seite 31) zum Einsatz kommen. Teilen Sie hierzu die Klasse in fünf Gruppen ein, wobei jedes Team eine Strophe zur Bearbeitung bekommt. Die Kinder machen dabei unter sich aus, wer jeweils die Strophe sprechen darf und welche Instrumente passend zu der Strophe wann eingesetzt werden können. Anschließend trägt jede Gruppe der Reihe nach ihre eingeübte Strophe vor. Dabei können Sie das Gedicht auch mit einem Mikrofon aufnehmen (nähere Informationen hierzu siehe im Anhang Seite 105ff.).

2. Gedicht-Wettbewerb zum Thema „Wetter“

Dieses Gedicht kann als Ausgangsbasis für einen Dichter-Wettbewerb dienen. Ermutigen Sie Ihre Klasse dazu, Elfchen rund um das Thema „Wetter“ zu schreiben und mit entsprechenden Klanginstrumenten zu untermalen (mehr zum Thema Elfchen erfahren Sie auf www.ohrensputzer.de in der Rubrik „Methoden - Medien machen - Elfchen“). Dies kann auch in Kleingruppen geschehen und anschließend von Ihnen aufgenommen werden.

3. Sprechendes Bild

Das Gedicht „Der Wasserkreislauf“ kann nicht nur rein vertont, sondern auch in ein „Sprechendes Bild“ umgewandelt werden. Dabei handelt es sich um ein Bild (ein Foto oder eine Zeichnung), das in PowerPoint eingebunden wird und das Sie mit Sprachebenen zum Leben erwecken können. Informationen zur schrittweisen Erstellung eines „Sprechenden Bildes“ finden Sie im Anhang auf Seite 105f. Auf der CD finden Sie im Ordner „Sprechendes Bild“ von Modul 2 vorbereitete Bildbestandteile, die in die PowerPoint-Datei eingebunden sind. So kann Ihre Klasse frei nach Belieben das Bild mit den vorgegebenen Bestandteilen zusammensetzen, neue Bildteile malen und einfügen oder ein zum Thema passendes Foto erstellen und dieses dann importieren. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Von nah und fern!

Heimat und Fremde auditiv bearbeiten

Inhalt dieses Moduls

Koffer auf	50
Aufwärmübungen	51
Sachtext – „Heimat“ hat viele Gesichter	52
Geschichte zum Vertonen – Eine Maus zieht aus	53
Umsetzungsmöglichkeiten der Geschichte	56
Sachtext – Was ist eigentlich „Fremde“?	57
Übungen rund um „Heimat und Fremde“	58
Gedicht zum Vertonen – In der Fremde	63
Umsetzungsmöglichkeiten für das Gedicht	64



Hörspiel-Tipp zum Modul

Sie möchten Ihrer Klasse das Thema „Fremde“ und andere Kulturen durch einen Hörspiel-Einstieg erleichtern? Wieso nicht mit der CD „Kinder dieser Welt“ von Wieso? Weshalb? Warum? (Jumbo Verlag). Hier gehen Sie auf akustische Weltreise, wobei die Kinder neben zahlreichen kindgerecht ausgestalteten Informationen auch landestypische Musik und authentische Geräusche kennenlernen.



Koffer auf

Der Ohrensputzer-Koffer ist voll mit Geräuschemachern, die im Laufe dieses Moduls eingesetzt werden können. Zudem bildet er eine Anregung, einen eigenen Geräusche-Koffer mit Ihrer Klasse zu befüllen.

Vogelgeflatter

Küchenhandtuch vor dem Mikrofon mit beiden Händen spannen und wieder lockern

Maus trippelt durch den Wald

Mit den Fingern leicht über eine Tüte trippeln

Maus springt aus dem Nest

Mit flacher Hand leicht auf eine Tüte schlagen

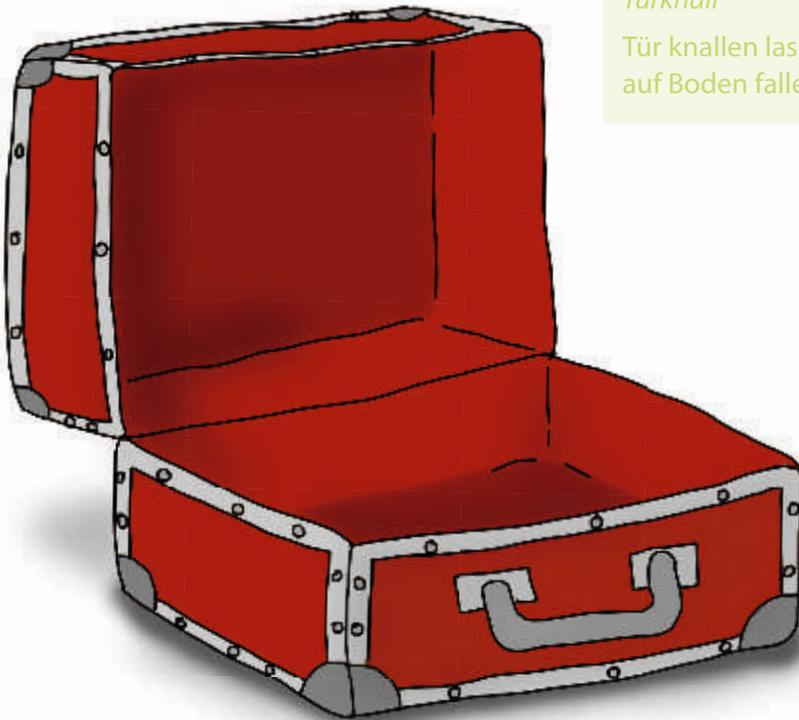
Mäusestimmen

Mit dem Mund Piep-Geräusche machen

Wind: Mit dem Mund pusten

Türknall

Tür knallen lassen/Buch auf Boden fallen lassen





Aufwärmübungen

Zum Aufwärmen der Ohren stehen hier einige Methoden bereit, die bereits an das Thema „Heimat und Fremde“ angelehnt sind. Diese eignen sich vor allem als Einführung, können aber auch als Spiel für Zwischendurch eingesetzt werden.

1. Klingt es vertraut oder klingt es fremd?

Sammeln Sie für diese Übung verschiedene Gegenstände, wie beispielsweise ein Weinglas, einen Löffel, eine Bürste mit harten Borsten, einen Luftballon, ein Stück Gartenschlauch, Murmeln etc., und legen Sie diese in die Mitte eines Stuhlkreises. Fordern Sie die Kinder nun auf, ihre Augen zu schließen und ihre Ohren zu spitzen. Sie wiederum wählen ein bis zwei Gegenstände aus, mit denen man ein interessantes Geräusch machen kann (z.B. Murmeln in einem Weinglas rollen lassen) und führen es Ihrer Klasse vor. Anschließend legen Sie es wieder zurück und bitten die Kinder, ihre Augen zu öffnen. Gemeinsam besprechen Sie im weiteren Verlauf, was jeder gehört hat. Waren die Geräusche vertraut oder haben sie so etwas noch nie gehört? Was könnte diese Geräusche erzeugt haben? Wurde es erraten, kann eines der Kinder eine neue fremd-vertraute Klangmischung erzeugen.

2. Von der Heimat in die Fremde – Eine Fantasiereise

Senden Sie Ihre Klasse auf eine Fantasiereise in die Fremde. Dabei ist es wichtig, dass die Kinder eine bequeme Position im Klassenraum einnehmen (z.B. den Kopf auf dem Tisch ablegen, sich auf den Boden legen o. Ä.). In Ergänzung zu der Geschichte können Sie eine ruhige Musik oder ein entspannendes Geräusch (z.B. Meeresrauschen) abspielen. Fordern Sie die Klasse auf, die Augen zu schließen und ganz ruhig ein- und auszuatmen. Können Sie feststellen, dass die Kinder in einen Ruhezustand übergegangen sind, beginnen Sie eine Geschichte vorzulesen. Einen möglichen Text finden Sie auf der CD im Anhang. Machen Sie beim Vorlesen bewusst Pausen, um den Kindern die Möglichkeit zu geben, sich in der Fantasiewelt umzuschauen. Nach der Rückkehr in die Realität ist es wichtig, die Kinder nicht mit ihren Erlebnissen alleine zu lassen, sondern darüber zu sprechen. Einen Fragenkatalog hierzu finden Sie ebenfalls auf der CD im Anhang.

Weitere Fantasiereisen finden Sie beispielsweise auf der CD „Sternreisen - Sieben Fantasiereisen für Kinder“, die im Kontakte Musikverlag erschienen ist.



„Heimat“ hat viele Gesichter

Ein kurzer Sachtext

Jeder Mensch versteht etwas anderes unter „Heimat“. Das kommt nämlich oft auf die Umstände an, unter denen die Menschen leben. Für unsere Großeltern beispielsweise war das Wort „Heimat“ etwas ganz Wichtiges. Sie waren mit dem Ort, in dem sie lebten und leben, tief verwurzelt. Meistens ist auch für uns die „Heimat“ dort, wo wir geboren worden sind, oder? Einige von Euch sind aber vielleicht auch schon öfter umgezogen. Manchmal fällt es dann etwas schwerer zu sagen, was und wo „Heimat“ ist.

Heimat muss aber nicht zwangsweise an einen Ort gebunden sein. Das Wort kann auch mit den Menschen zu tun haben, die man im Laufe seines Lebens kennenlernt. Für Euch sind das wahrscheinlich Eure Eltern und Großeltern, Eure Verwandten, aber auch Eure Freunde. Für die kleine Maus aus der Geschichte „Eine Maus zieht aus“ (Seite 53) ist, wie Ihr gleich sehen werdet, ihre Familie „Heimat“.

Sicher ist, dass es bei der Beschreibung von „Heimat“ kein Richtig und kein Falsch gibt, denn für jeden bedeutet das Wort etwas anderes. Heimat kann ein Land sein, eine Stadt, aber auch ein bestimmtes Essen oder Gerüche, die man damit verbindet.



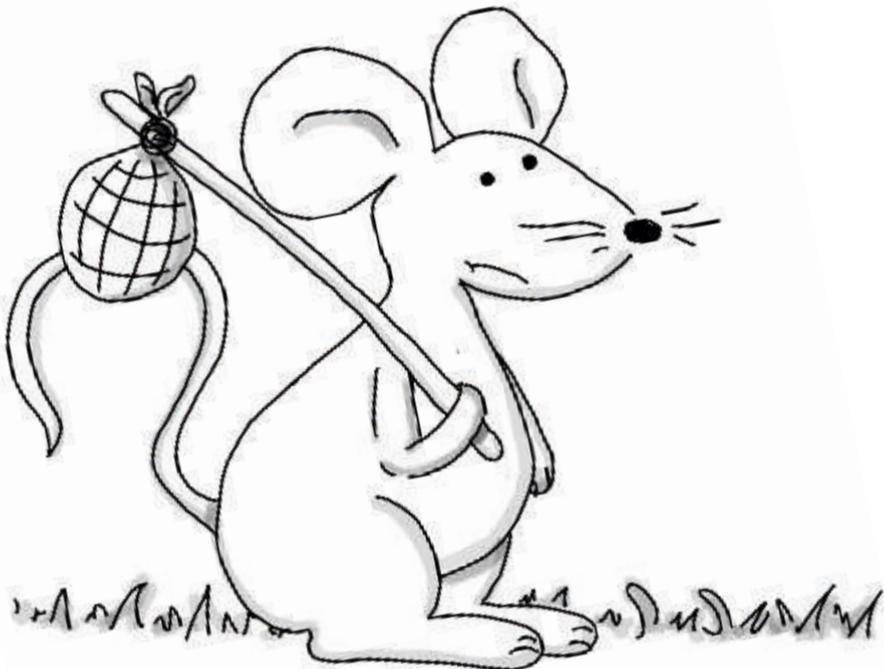


Eine Maus zieht aus

Eine Geschichte zum Vertonen

- Alle: *(singen)* Mäuschen klein, ging allein in die weite Welt hinein. Mit viel Mut, steht ihr gut, läuft Sie wohlgemut.
- Erzähler 1: Es ist noch gar nicht lange her, da wohnte eine Maus in einer Höhle.
- Erzähler 2: Doch die Maus war unglücklich. Denn sie hatte ganz viele Geschwister.
- Erzähler 3: In der Höhle herrschte ein ziemlicher Radau. Die Geschwister tobten wild und piepsten laut durcheinander.
- Alle: *(Mäusepiepen)* Piep, Piep, Piep, Piep
- Maus: So ein Krach! Das hält doch keiner aus!
- Geräusch 1: *Stampfen*
- Maus: *(ruft)* Ich gehe, ihr seid mir alle zu laut.
- Alle: *(Piepsige Mäusestimmen)* Wo willst du hin?
- Maus: Ich werde ausziehen und in Zukunft alleine leben!
- Geräusch 2: *Türknaall*
- Erzähler 1: Aber kaum war die Maus aus der Höhle, da fühlte sie sich schon ein bisschen einsam.
- Erzähler 2: Sie lief eine lange Straße entlang.
- Geräusch 3: *Autogeräusche*
- Erzähler 3: Doch die Straße war der Maus viel zu laut. So flüchtete sie und rannte schnell aus der Stadt.
- Geräusch 4: *Maus trippelt davon (Mit der flachen Hand leicht auf eine Tüte trippeln)*
- Erzähler 1: Auf einer Wiese vor der Stadt blieb die Maus stehen.
- Erzähler 2: Auf der Wiese war es ganz ruhig.
- Erzähler 3: Nur der Wind blies ganz fürchterlich.
- Alle: *Windgeräusche*

- Erzähler 1: Die Maus zitterte vor Kälte und fühlte sich ein bisschen einsam.
- Maus: *(Zittert/Fröstelt)* Bibber bibber
- Erzähler 2: Da kam plötzlich ein bunter Vogel vorbei geflattert.
- Geräusch 5: *Vogelgeflatter mit einem Handtuch vor dem Mikrofon*
- Vogel: He Maus, was machst du hier so alleine?
- Maus: Ach Vogel, ich suche nach einem Ort, an dem mich keiner stört!
- Vogel: Warum nimmst du nicht mein Nest? Ich fliege über den Winter in den Süden. Hier wird es mir zu kalt.
- Maus: Prima Vogel, das Angebot nehme ich gerne an.
- Erzähler 3: Der Vogel verabschiedete sich und flatterte davon.
- Geräusch 5: *Vogelgeflatter mit einem Handtuch vor dem Mikrofon*
- Erzähler 1: Die Maus kletterte in das Nest aus Stroh und trockenen Blättern.
- Geräusch 6: *Leises Trippeln auf einer zerknautschten Tüte*



- Erzähler 2: Aber in der Nacht hörte die Maus plötzlich ganz merkwürdige Geräusche.
- Alle: *Windgeräusche + Eule*
- Erzähler 3: Die Maus bekam Angst.
- Erzähler 1: Sie fühlte sich richtig einsam und dachte an ihre Geschwister.
- Erzähler 2: Mit einem großen Satz hüpfte sie aus dem Nest.
- Geräusch 7: *Mit einer flachen Hand leicht auf eine Tüte schlagen*
- Erzähler 3: So schnell sie konnte, rannte sie zurück zu ihrer Familie.
- Geräusch 4: *Maus trippelt davon (Mit der flachen Hand leicht auf eine Tüte trippeln)*
- Erzähler 1: Ihre Geschwister erwarteten sie schon mit großer Freude.
- Alle: *(Mäusepiepen) Piep, Piep, Piep, Piep! Hurra, Hurra!*
- Erzähler 2: Die Maus war froh, wieder zuhause zu sein und verspeiste ein großes Stück Mäusespeck.
- Geräusch 8: *Schmatzgeräusche*
- Maus: Ich will nie wieder weglaufen. Zuhause ist es doch am schönsten!
- Alle: *(singen) Mäuschen klein, ging allein in die weite Welt hinein. Mit viel Mut, steht ihr gut, läuft sie wohlgenut. Aber Mäuschen weinet sehr, hat nun keine Geschwister mehr. Da besinnt sich die Maus, eilt geschwind nach Haus.*

Die Geschichte „Eine Maus zieht aus“ stammt aus der Feder von Steffen Griesinger im Rahmen seiner Tätigkeit bei medien+bildung.com.



Umsetzungsmöglichkeiten der Geschichte „Eine Maus zieht aus“

1. Unser eigenes Klassen-Hörspiel

Die Geschichte „Eine Maus zieht aus“ eignet sich gut, um von Ihnen und Ihrer Klasse in ein Hörspiel umgesetzt zu werden. Hierfür stehen Ihnen Rollenkarten zum Verteilen der Charaktere/Geräusche an die Klasse, eine PowerPoint mit den einzelnen Textteilen der Geschichte zum Projizieren an die Wand und die Kopiervorlage der Geschichte zum Austeilen auf der CD zur Verfügung.

2. Ein alternatives Ende für die Maus erfinden

Was würde passieren, wenn die Maus es im Nest des Vogels nicht mit der Angst zu tun bekäme, sondern beschließen würde, weiter zu reisen? Wo würde die Maus dann hingehen? Motivieren Sie die Kinder dazu die Geschichte weiterzuentwickeln und dadurch ein alternatives Ende zu schreiben. Welche Abenteuer würde die Maus noch bestehen? Welche Tiere lernt sie kennen? Ausgewählte Fortsetzungen können im Anschluss mit einem Aufnahmegerät oder einem Mikrofon vertont werden. Hierzu ist es vorab sinnvoll, den Kindern etwas Zeit für die Suche nach passenden Geräuschen für ihre Geschichten zu geben, um die Inhalte und die Hintergrundatmosphäre möglichst authentisch wirken zu lassen.

3. Sprechendes Bild

Teilen Sie die Kinder in Kleingruppen (à zwei bis drei Kinder) ein. Jede Gruppe einigt sich auf eine Szene, die ihr in der Geschichte „Eine Maus zieht aus“ am besten gefallen hat und malt diese Szene auf ein DIN A4 Papier. Im Anschluss überlegen sich die Kinder, welche Geräusche und Textelemente zu dieser Zeichnung passen könnten und sammeln sie auf einem gesonderten Zettel. Wie können diese Geräusche nachgemacht werden, ist die nächste Frage, mit der sich die Schüler beschäftigen. Haben Sie eine Lösung gefunden, erhält die Gruppe ein Aufnahmegerät und darf die einzelnen Textelemente und Geräusche aufnehmen. Das Bild und die produzierten Text-/Geräuschebenen bilden schließlich die Ausgangssituation für ein „Sprechendes Bild“. Informationen zur schrittweisen Erstellung eines „Sprechenden Bildes“ finden Sie im Anhang auf Seite 105f. Dieses können Sie nun für Ihre Schüler in Eigenregie vorbereiten oder schrittweise mit Ihrer Klasse gemeinsam umsetzen. Hierfür müssen Sie aber etwas mehr Zeit (ca. zwei Schulstunden) und pro Gruppe einen Computer mit dem Programm PowerPoint einplanen.



Was ist eigentlich „Fremde“?

Ein kurzer Sachtext

Das Wort „Fremde“ steht für etwas, das wir nicht kennen, das uns also nicht vertraut ist. Es ist folglich etwas Unbekanntes und Fremdes. Wenn Ihr beispielsweise mit Eurer Familie in eine andere Stadt zieht, ist Euch dieser neue Ort fremd. Ihr kennt ihn nicht und auch nicht die Menschen, die dort leben. Denn Ihr seid ja schließlich neu in die Stadt gekommen. Fremd können also nicht nur Orte, sondern auch Menschen sein. Und andersherum ist es genauso: Für die Menschen in der Stadt seid Ihr die Fremden, denn sie kennen Euch nicht. Wenn Ihr Euch dann aber schließlich miteinander vertraut gemacht habt, werdet Ihr schließlich „Bekannte“ oder auch „Vertraute“. Diese beiden Wörter habt Ihr bestimmt auch schon einmal gehört, oder?

Wie Ihr seht und vielleicht auch schon einmal selbst erlebt habt, ist es nicht so einfach, in einer fremden Stadt mit fremden Menschen neue Freunde und schließlich eine neue Heimat zu finden. Aber genau deshalb ist es so wichtig, dass Ihr auf Fremde (z.B. einen neuen Klassenkameraden) zugeht und ihn in Eure Gruppe aufnehmt. Denn genau das wünscht Ihr Euch doch auch, wenn Ihr in der Fremde seid.





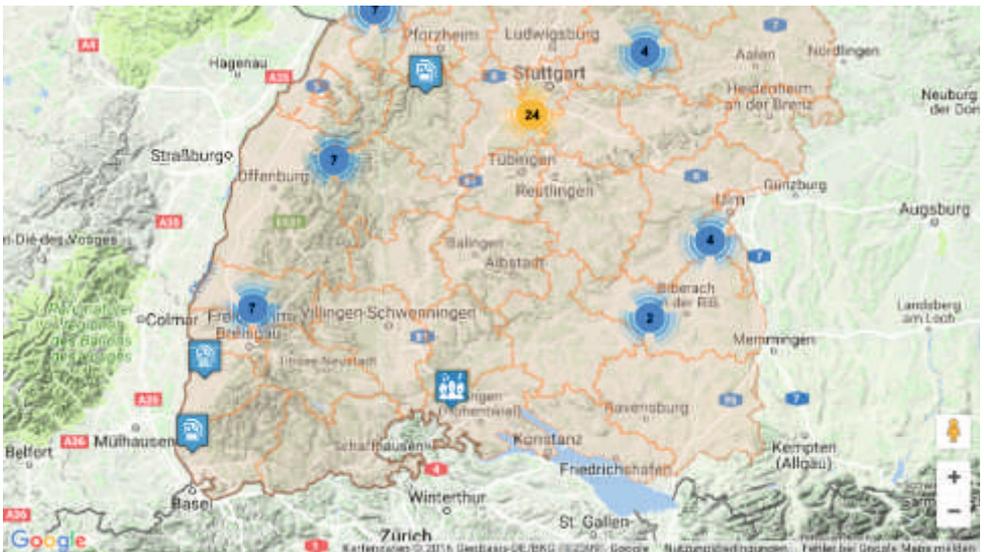
Übungen rund um „Heimat und Fremde“

1. Das ist „Heimat“ für mich

Wie bereits im Sachtext (Seite 52) dargestellt wurde, ist der Begriff „Heimat“ schwierig zu fassen. Umso spannender ist es zu erfahren, was Kinder unter diesem Begriff verstehen. Teilen Sie dazu das Arbeitsblatt „Das ist Heimat für mich“ aus und lassen Sie es jeweils einzeln von den Schülern bearbeiten. Alternativ können Sie diese Übung auch durch einen Gesprächskreis und das mündliche Wiedergeben der einzelnen Gedanken der Schüler umsetzen. Das Gespräch und die Sensibilisierung hinsichtlich des Begriffs „Heimat“ bildet schließlich die Basis für die folgenden Übungen.

2. Erstellen eines Beitrags für die „Ohrenspitzer-Geräuschlandkarte“

Die Geräuschlandkarte ist ein sich ständig erweiterndes Angebot auf der Ohrenspitzer-Homepage, mit dem man u.a. Baden-Württemberg akustisch entdecken kann (www.ohrenspitzer.de - auf der Startseite „Geräuschlandkarte“ anklicken). Die Karte wächst dabei kontinuierlich durch die Mitarbeit von all jenen, die ihre Heimat akustisch darstellen möchten. Erstellen doch auch Sie mit Ihrer Klasse zum Beispiel eine Klangcollage, ein Sprechendes Bild, ein Elfchen oder einfach ein Geräusche-quiz für die Geräuschlandkarte.



3. Meinungen zum Thema „Heimat“

Für Kinder ist es nicht nur spannend, sich eigene Gedanken zum Thema „Heimat“ zu machen und diese (z.B. für die Geräuschemappte – siehe Übung 2) zu vertonen, sondern auch andere Meinungen einzuholen. Dafür könnte beispielsweise eine Umfrage oder ein Interview (z.B. mit dem Ortsvorsteher oder dem Bürgermeister) gemacht werden. Sinnvoll ist es, mit der Umfrage einzusteigen (da sie einen geringeren Vorbereitungsaufwand hat) und dann zu der Vorbereitung und Umsetzung eines Interviews überzugehen.

a) Umfrage

Eine Umfrage wird dann gemacht, wenn man die Gedanken und Meinungen von unterschiedlichen Menschen zu einem bestimmten Thema einholen möchte. Denn für viele ist es interessant zu erfahren, was andere denken, um ihre eigenen Einstellungen damit zu vergleichen. Zur Vorbereitung einer Umfrage muss sich die Klasse ausschließlich eine Frage ausdenken. Wichtig ist, dass man diese nicht mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten kann, sondern, dass sie offen gehalten ist, wie zum Beispiel: „Was ist Heimat für dich?“ Dabei sollten die Kinder darauf achten, nicht nur Jungen oder nur Mädchen unter sich, sondern gemischt und Menschen mit unterschiedlichem Alter zu befragen. Die besten Antworten bekommt man meist von Fremden. Warum also nicht einmal eine Umfrage vor der Schule machen? Als technische Grundlage benötigen Sie für die Realisierung dieser Übung mehrere Aufnahmegeräte für Ihre Schüler.

b) Interview

Ein Interview wird durchgeführt, um mit einer ausgewählten Person über ein bestimmtes Thema zu sprechen. Mit diesem Format möchte man Aufschluss zu einem spezifischen Aspekt bzw. nähere Informationen zu etwas erhalten. Um ein Interview zu führen, ist ein etwas größerer Vorbereitungsaufwand notwendig. Denn ein Interview besteht nicht nur aus einer Frage (wie bei einer Umfrage), sondern aus einer Vielzahl, die sich alle um das gewählte Thema drehen. Wie bei einer Umfrage ist es dabei wichtig, möglichst nur Fragen zu stellen, die man nicht nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten kann. Es ist ebenfalls wichtig, dass der Interviewer eingangs sowohl sich als auch die zu interviewende Person vorstellt und berichtet, an welchem Ort sie sich gerade befinden. Für die Übung ist pro Interview ein Aufnahmegerät vonnöten. Denken Sie immer daran, dass die interviewte Person erst gefragt werden muss, ob sie mit der Aufnahme einverstanden ist.

4. Die Straße, in der ich wohne...

Heimat bedeutet auch, sich näher mit seiner Umgebung auseinanderzusetzen; genauer gesagt, mit der Straße in der man wohnt. Wer wohnt in meiner Straße? Wie groß ist sie? Warum heißt sie so? Wie viele Schritte kann ich gehen bis ich an ihr Ende gelange? Wie viele Kinder wohnen in meiner Straße? Gibt es einen Lieblingsplatz in meiner Straße? ... Lassen Sie die Kinder auf Spurensuche gehen. Ausgangsbasis bildet dabei ausschließlich der Satz „Die Straße, in der ich wohne...“. Den weiteren Textverlauf befüllen die Kinder mit ihren Erfahrungen und Gedanken zu ihrer Straße. Diese können im nächsten Schritt auch mit einem Aufnahmegerät aufgenommen werden.



5. Fremde Welt, fremde Geräusche

In einer fremden Stadt oder einem fremden Land sieht es nicht nur anders aus, sondern es klingt auch anders. Verteilen Sie an Ihre Klasse das Arbeitsblatt „Fremde Welt, fremde Geräusche“, das Sie auf der CD finden. Im gleichen Ordner befinden sich sechs Audiodateien, die Sie mit einem Computer/MP3-Player und Lautsprechern abspielen. Die Klasse hört sich die einzelnen Geräusche genau an und überlegt dabei, ob ihnen das Gehörte eher fremd, neutral oder vertraut vorkommt. Nach jedem Geräusch wird auf dem Arbeitsblatt an entsprechender Stelle ein Kreuz gesetzt.

Die Empfindungen der Menschen sind stets unterschiedlich. Das kommt ganz darauf an, wo das Kind geboren ist und welche Assoziationen es mit dem Begriff „Heimat“ und „Fremde“ verbindet. Um die unterschiedlichen Gefühlslagen zu vergleichen, finden Sie im oben genannten Ordner ebenfalls ein PDF mit den drei Beschriftungen „Fremd“, „Neutral“ und „Vertraut“, die Sie ausdrucken und anschließend als eine Art Strahl im Klassenraum auslegen können. Gehen Sie im Anschluss schrittweise die einzelnen Geräusche durch, wobei sich die Schüler an dem Begriff des Strahls aufstellen, der mit ihrem angekreuzten Ergebnis auf dem Arbeitsblatt übereinstimmt.

6. Eine Postkarte von ganz weit weg

Lesen Sie der Klasse folgende Postkarte vor, die Herr Ohrenspitzer aus der Fremde geschickt hat (Sie finden die Postkarte auch als Bilddatei auf der CD). Alternativ können Sie das Bild auf der CD auch mit einem Beamer an die Wand projizieren.



Motivieren Sie die Kinder dazu, eine eigene Postkarte zum Thema „Heimat und Fremde“ zu schreiben. Teilen Sie hierzu das Arbeitsblatt „Eine Postkarte von ganz weit weg“ aus. Anschließend können Sie gemeinsam mit den Kindern die Texte der einzelnen Postkarten als Mini-Hörspiel aufnehmen. Hierzu bietet sich folgende Rahmengeschichte (siehe nächste Seite) an, um die einzelnen Postkarten einzubetten.

Für die Umsetzung der Geschichte werden vier Personen, die bereit sind die Geschichte einzusprechen (2x Erzähler, Marie und Fynn) und ein Geräusch benötigt. An angegebener Stelle im Text darf schließlich jedes Kind seine Postkarte vorlesen. Ermuntern Sie die Schüler, sich verschiedene Geräusche zu überlegen, die die Klasse im Hintergrund erzeugen kann, während jeder seinen Part vorliest.

Der Schatz auf dem Dachboden

- Erzähler 1: Eines Abends beschlossen Marie und Fynn, Schatzjäger auf dem Dachboden zu spielen. Denn oft gibt es dort aufregende Schätze zu entdecken.
- Erzähler 2: Die beiden suchten in alten Truhen, in einem riesigen Holzschrank und auch zwischen einem großen Berg alter Kleider. Doch sie fanden nichts.
- Marie: Ach schade! Und ich dachte wirklich, wir Schatzjäger hätten Erfolg!
- Fynn: Ja, ich auch!
- Geräusch: *Fynn gräbt nach Schätzen zwischen Kisten und anderen Gegenständen (Rascheln und Gruschteln zwischen Papier und ein, zwei Pappkartons)*
- Fynn: Doch halt! Schau mal, Marie!
- Marie: Oh, das ist ja interessant!
- Erzähler 1: Marie und Fynn fanden unterhalb eines alten, leeren Schmuckkästchens einen verstaubten Karton.
- Erzähler 2: Sie öffneten ihn und entdeckten ebenfalls verstaubte, aber wunderschöne alte Postkarten. Eine nach der anderen lasen sie diese durch.
- Alle: *Die Kinder lesen ihre Postkarten vor.*
- Marie: Das ist aber erstaunlich! Wenn ich das so lese, werde ich ganz nachdenklich!
- Fynn: Warum denn das?
- Marie: Manchmal, wenn Mama oder Papa böse auf mich ist, wünsche ich mir ganz arg, woanders zu sein. Weit weg von hier. Aber wenn ich diese Karten lese und sehe, wie schön „Heimat“ ist...
- Fynn: ... dann änderst du deine Meinung und bist froh, dass du nicht woanders bist, oder?
- Marie: Du hast es erfasst, Fynn!
- Beide: *(lachen)*
- Alle: *(rufen)* ENDE



In der Fremde (1843)

Ein Gedicht zum Vertonen

Schon bin ich müd zu reisen,
Wär's doch damit am Rand,
Vor Hören und vor Sehen
Vergeht mir der Verstand.
So willst Du denn nach Hause?
O nein! Nur nicht nach Haus!
Dort stirbt des Lebens Leben
Im Einerlei mir aus.

Wo also willst Du weilen?
Wo findest Du die Statt?
O Mensch, der nur zwei Fremden
Und keine Heimat hat.

Franz Grillparzer (1791-1872)



Umsetzungsmöglichkeiten des Gedichts „In der Fremde“

1. Gedichte-Band aufnehmen

Nicht nur Franz Grillparzer kann schöne und melancholische Gedichte rund um das Thema „Fremde“ schreiben. Sicherlich können es auch Ihre Schüler! Probieren Sie es aus und lassen Sie sie allein oder in Kleingruppen ein Gedicht zu diesem Thema entwickeln. Diese können Sie im Anschluss mit einem Aufnahmegerät oder einem Mikrofon aufnehmen und zu einer Gedichte-Sammlung zusammenfügen (nähere Informationen zur Aufnahme und Bearbeitung siehe Seite 105ff.). Möglicherweise können Sie die Erstellung dieses Gedichte-Bands mit dem Musikunterricht verbinden. So gibt es zahlreiche Lieder, die sich ebenfalls um das Thema „Fremde“ drehen und in aufgenommener Form einen schönen Übergang zwischen den einzelnen Gedichten schaffen können.

2. Gedicht musikalisch vertonen

Eine tolle Herausforderung bietet das Gedicht, indem Sie gemeinsam mit Ihrer Klasse versuchen, es musikalisch bzw. mit Geräuschemachern zu vertonen. Hierzu können Sie das Gedicht entweder noch einmal von Ihren Schülern mit einem Mikrofon oder Aufnahmegerät einsprechen lassen oder aber die bereits eingesprochene Version auf der CD im Anhang verwenden (nähere Informationen zur Aufnahme finden Sie im Anhang auf Seite 105ff.). Wie kann man nun solch ein „abstraktes“ Thema mit Geräuschen und Klängen untermalen? Möglicherweise finden Sie ebenso abstrakte Geräusche? Einige Beispiele rund um das Thema „Komponieren mit Geräuschen“ finden Sie auf der Ohrenspitzer-Seite unter www.ohrenspitzer.de in den Rubriken „Methoden - Hören trainieren“ und „Methoden - Medien machen“.

3. Sprachförderung

Das Gedicht von Franz Grillparzer, das er im Jahr 1843 geschrieben hat, ist nicht an allen Stellen leicht zu verstehen. Jeder kann die Inhalte unterschiedlich aufnehmen. Als Übung für die Förderung des Verständnisses von älteren Sprachen, aber auch als Vorbereitung für die weiterführende Schule (in der die „Übersetzung“ von alten Quellen häufig im Unterricht gefordert wird) motivieren Sie die Kinder das Gedicht einmal in eigene Worte zu übersetzen. Was drückt Franz Grillparzer in seinem Gedicht aus? Wie fühlt sich die Person, um die es in dem Text geht?

Tuut, tuut!

Auditiv im Straßenverkehr

Inhalt dieses Moduls

Koffer auf	66
Aufwärmübungen	67
Geschichte zum Vertonen – Die Fahrradtour	68
Umsetzungsmöglichkeiten der Geschichte	71
Übungen rund um das Thema „Verkehr“	72
Verkehrsspiel	76
Gedicht zum Vertonen – Straßen	78
Umsetzungsmöglichkeiten für das Gedicht	79

Hörspiel-Tipp zum Modul

Mit dem Hörspiel „Was hör ich da? Im Straßenverkehr“ von Rainer Bielfeldt und Otto Senn können Sie Ihre Klasse nicht nur auf wichtige Regeln rund um den Straßenverkehr aufmerksam machen, sondern auch auf akustischem Wege für typische Signale, aber auch für Gefahren sensibilisieren. Ein schön gestaltetes und lehrreiches Abenteuer mit den Kindern Anton und Lena Sonnenschein.



Koffer auf

Der Ohrenspitzer-Koffer ist voll mit Geräuschemachern, die im Laufe dieses Moduls eingesetzt werden können. Zudem bildet er eine Anregung, einen eigenen Geräusche-Koffer mit Ihrer Klasse zu befüllen.

Klapperndes Fahrrad

Regenschirm ohne Bespannung
nahe am Mikrofon schütteln

Fahrradklingel

In Abstand zum Mikro mit Fahrradklingel klingeln

Quietschende Reifen

Mit Gabel auf Teller kratzen

Hupende Autos

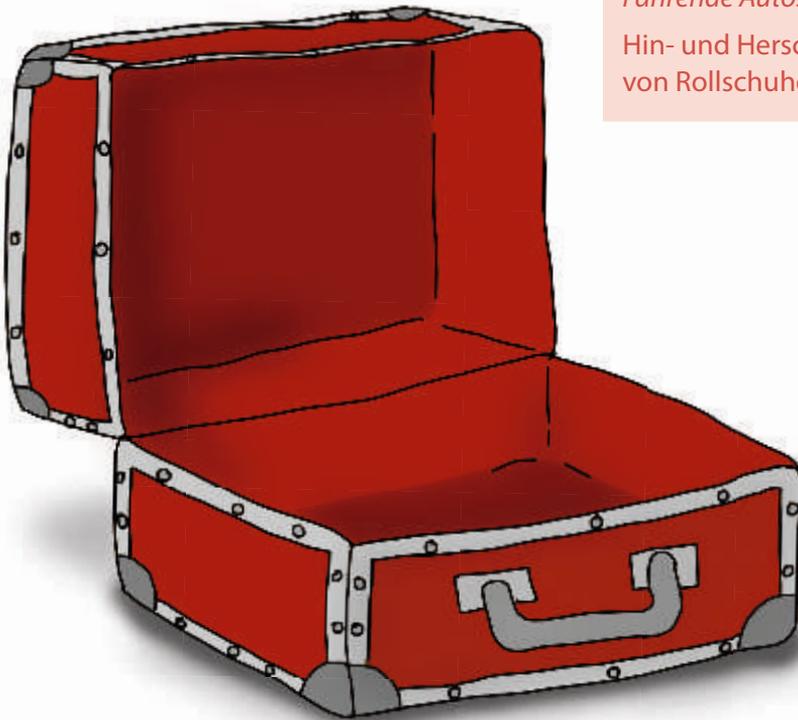
Unterschiedliche Hupen +
Geräusche mit dem Mund

Fahrrad

Mit Aufnahmegerät
Fahrrad aufnehmen

Fahrende Autos

Hin- und Herschieben
von Rollschuhen





Aufwärmübungen

Neben dem Aufwärmen der Ohren ist es ebenfalls wichtig, die Stimme zu aktivieren und die Aussprache zu trainieren. Dies trägt zur Qualitätssteigerung der Audioaufnahmen, die die Kinder im Laufe des Moduls machen können, bei. Entsprechend finden Sie in der Folge eine Übung für das Ohr (weitere Übungen siehe „Aufwärmübungen“ in Modul eins bis drei) und zwei Anregungen für die Arbeit mit der Stimme.

1. Es klingt in meinen Ohren

Für diese Übung benötigen Sie eine Klangschale. Fordern Sie zu Beginn Ihre Klasse auf, ganz ruhig zu sein, die Ohren zu spitzen und genau hinzuhören. Schlagen Sie dann vorsichtig die Klangschale an und lassen Sie den Klang bis zum Ende verklingen. Sobald die Kinder glauben, das Geräusch nicht mehr zu hören, heben sie die Hand. Diese Übung kann auch zwischendurch eingesetzt werden, um die Klasse zur Ruhe zu bringen.

2. Den Körper ausklopfen

Die Kinder gehen paarweise zusammen, wobei eines der beiden mit dem Ausklopfen des anderen beginnt. Der Schüler, der anfängt, stellt sich hinter den anderen und klopft vorsichtig und nicht zu fest mit flachen Händen an den Schultern entlang. Anschließend geht das Klopfen in Richtung Wirbelsäule. Auch hier ist Vorsicht geboten. Vom Hals bis zur Hüfte und wieder zurück wird der Rücken ausgeklopft. Dabei kann das Kind, das ausgeklopft wird, Laute wie zum Beispiel „AAA“ machen und einmal fühlen, wie es im Körper vibriert. Zum Schluss werden Beine und Arme ausgeklopft. Das ausgeklopfte Kind streckt sich anschließend und schüttelt Arme und Beine aus. Danach werden die Rollen getauscht.

3. One, two, three

Die Kinder stellen sich gerade hin und stecken Zeige- und Mittelfinger zwischen die Zähne. Anschließend wird langsam von eins bis 15 auf Englisch gezählt, ohne dabei die Finger aus dem Mund zu nehmen. Hierbei wird das Sprechen mit weit geöffnetem Mund geübt. Wenn die Aufgabe anschließend noch einmal ohne Finger im Mund umgesetzt wird, kann der Unterschied bereits gehört werden. Diese Übung kann stets als Aufwärmübung vor Tonaufnahmen wiederholt werden.



Die Fahrradtour

Eine Geschichte zum Vertonen

- Erzähler 1: Es war ein schöner und sonniger Samstag Nachmittag.
- Erzähler 2: Marie, Fynn und Herr Ohrenspitzer beschlossen, eine Fahrradtour zur Eisdiele zu machen.
- Erzähler 3: Denn seit Kurzem haben Marie und Fynn den Fahrradführerschein und dürfen deshalb auf der Straße fahren.
- Erzähler 4: Doch bevor der kleine Ausflug losgehen konnte, mussten die drei noch ihre Fahrräder prüfen.
- Marie: Ok, meine Bremsen funktionieren!
- Geräusch 1: *Fahrradbremse*
- Fynn: Und meine Klingel funktioniert auch!
- Geräusch 2: *Fahrradklingel*
- Ohrenspitzer: Mein Vorder- und Rücklicht ist auch in Ordnung!
- Erzähler 5: Jetzt mussten sie nur noch ihre Fahrradhelme aufsetzen und es konnte losgehen!
- Erzähler 6: Sie verließen den Garten und rollten ihre Fahrräder vorsichtig über den Gehweg.
- Erzähler 1: Auf der Straße angekommen, schauten sie nach rechts und links, um zu sehen, ob ein Auto kam, und stiegen schließlich auf ihr Rad.
- Erzähler 2: Schwungvoll traten alle drei in die Pedale.
- Geräusch 3: *Fahrrad fährt*
- Ohrenspitzer: Achtung, ihr Zwei! Da vorne an der Kreuzung müssen wir rechts abbiegen. erinnert ihr euch noch, wie das geht?
- Marie: Das ist doch ganz einfach! Man muss vorher den Arm nach rechts ausstrecken. Dann wissen die Fahrräder und Autos hinter mir, dass ich gleich bremsen und abbiegen werde.
- Ohrenspitzer: Ganz genau!

- Erzähler 3: Sie bogen um die Ecke auf eine belebte Hauptstraße ab.
- Alle: Autogeräusche
- Ohrenspitzer: Hier müsst ihr aufpassen. Es gibt auf der Hauptstraße viele Autos und auch viele Hindernisse! Also Vorsicht!
- Erzähler 4: Doch kaum hatte Herr Ohrenspitzer die Kinder gewarnt, passierte auch schon das erste Missgeschick.
- Erzähler 5: Denn Fynn fuhr ohne zu schauen über einen Zebrastreifen, an dem zwei Kinder warteten.
- Geräusch 4: *Kinder beschweren sich*
- Erzähler 6: Sie wollten die Straße überqueren.
- Ohrenspitzer: (*ruft*) Oh nein! Fynn! Da war doch ein Zebrastreifen!
- Fynn: Oh nein! Den habe ich gar nicht bemerkt! Dabei muss ich doch anhalten, wenn dort Menschen warten.
- Ohrenspitzer: Es ist ja nochmal gut gegangen! Aber pass nächstes Mal ein bisschen besser auf, ok?
- Erzähler 1: So setzten sie ihre Fahrt fort.



- Erzähler 2: Sie mussten zweimal an einer roten Ampel halten und bogen dann links ab in die Friedrichstraße.
- Geräusch 3: *Fahrrad fährt*
- Erzähler 3: Da sah Marie auf einmal ein besonderes Schild am Gehweg.
- Marie: Schau mal, Herr Ohrenspitzer! Auf diesem Schild ist auf der einen Seite ein Fahrrad abgebildet und auf der anderen zwei Menschen. Was bedeutet denn das?
- Fynn: Das weiß doch jeder! Das heißt, dass auf der einen Seite die Fahrräder auf dem Radweg fahren dürfen und auf der anderen Seite die Fußgänger laufen.
- Ohrenspitzer: Ganz genau, Fynn!
- Erzähler 4: Marie, Fynn und Herr Ohrenspitzer wechselten nun also von der Straße auf den Radweg.
- Erzähler 5: Nun war es nicht mehr weit bis zur Eisdiele. Doch was war das?
- Ohrenspitzer: (*rufft*) Achtung Kinder, bremst! Da vorne ist eine großes Loch in der Straße!
- Marie: Da haben die Bauarbeiter wohl vergessen, ein Schild aufzustellen!
- Fynn: Ja, das ist doch das dreieckige Schild mit dem Mann und der Schaufel, oder?
- Ohrenspitzer: Ganz richtig, ihr beiden! Und schaut mal! Da vorne ist auch schon die Eisdiele.
- Erzähler 6: So parkten die drei ihre Fahrräder, sicherten es mit einem Fahrrad-schloss und betraten glücklich die Eisdiele.
- Alle: (*rufen*) ENDE



Umsetzungsmöglichkeiten der Geschichte „Die Fahrradtour“

1. Unser eigenes Klassen-Hörspiel

Die Geschichte „Die Fahrradtour“ eignet sich gut, um von Ihnen und Ihrer Klasse in ein Hörspiel umgesetzt zu werden. Hierfür stehen Ihnen auch Rollenkarten zum Verteilen der Charaktere/Geräusche an die Klasse, eine PowerPoint mit den einzelnen Textteilen der Geschichte zum Projizieren an die Wand und die Kopiervorlage der Geschichte zum Austeilen auf der CD zur Verfügung.

2. Geschichte aus Geräuschen

Teilen Sie den Kindern die Textvorlage zu der Geschichte aus, die Sie auf der CD im Anhang im Ordner „Die Fahrradtour“ finden. Lassen Sie die Klasse anschließend in Kleingruppen (ca. zwei bis drei Kinder) noch einmal den Text durchlesen und dabei Notizen an den Rändern machen, wie die einzelnen Textstellen nur mithilfe von Geräuschen nachgespielt werden könnten. Im nächsten Schritt sollen diese Geräusche mit Klangerzeugern und/oder dem Mund nachgestellt und der Reihe nach mit einem Mikrofon oder Aufnahmegerät aufgenommen werden. Am Ende hört sich die Klasse die unterschiedlichen Ergebnisse der Kleingruppen an. Kann man der Geschichte noch folgen? Für diese Übung finden Sie weiterführende Informationen unter www.ohrenspitzer.de in der Rubrik „Methoden - Medien machen - Geräusche-Geschichte erzählen (ohne Worte)“.

3. Die Geschichte selbstständig fortsetzen

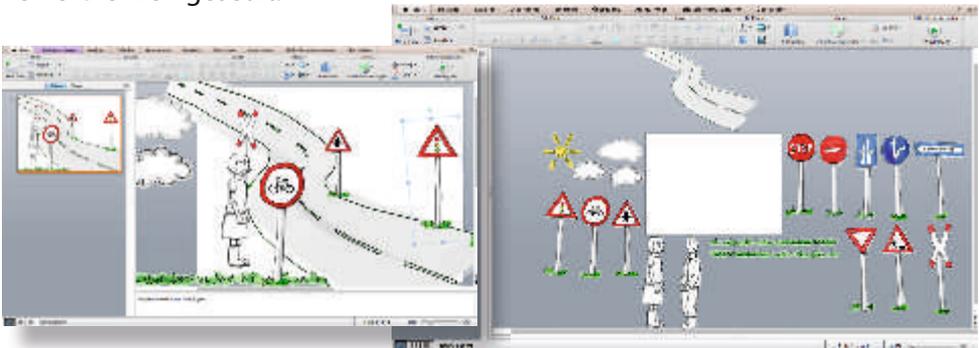
In der Geschichte machen sich Herr Ohrenspitzer, Marie und Fynn auf den Weg zur Eisdielen. Nach einer abenteuerlichen Fahrt kommen sie auch schließlich dort an und essen ein leckeres Eis. Doch natürlich müssen sich die Drei irgendwann auch wieder auf den Heimweg machen. Motivieren Sie Ihre Schüler dazu, sich einen weiteren Teil der Geschichte zu überlegen und zu beschreiben, was alles auf dem Heimweg passiert. Hilfreich ist an dieser Stelle, noch einmal die wichtigsten Verkehrsschilder gemeinsam durchzugehen oder alternativ die Möglichkeit zu bieten sich im Internet (z.B. über die Kindersuchmaschine „fragFinn“ oder „Blinde Kuh“) über die Schilder zu informieren. Dadurch werden nebenbei spielerisch die Bedeutungen der einzelnen Zeichen wiederholt und diese können schließlich in die eigene Geschichte eingebaut werden.



Übungen rund um das Thema „Verkehr“

1. Sprechendes Bild

Ganz wichtig sind, wenn es um das Thema „Verkehr“ geht, die Verkehrsschilder und deren jeweilige Bedeutungen. Diese können dabei auf eine ganz besondere Art behandelt werden, beispielsweise mit einem „Sprechenden Bild“. Dabei handelt es sich um ein Bild (z.B. ein Foto oder eine Zeichnung), das in PowerPoint eingebunden wird und das Sie mit Sprachebenen zum Leben erwecken können. Informationen zur schrittweisen Erstellung eines „Sprechenden Bildes“ finden Sie im Anhang auf Seite 105f. Auf der CD finden Sie im Ordner „Sprechendes Bild“ von Modul 4 vorbereitete Bildbestandteile, die in die PowerPoint-Datei eingebunden sind. So kann Ihre Klasse frei nach Belieben das Bild mit den vorgegebenen Bestandteilen zusammensetzen, neue Bildteile malen und einfügen oder ein zum Thema passendes Foto erstellen und dieses dann importieren. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.



2. Eine Geräuschegeschichte

Das Thema „Verkehr“ bringt so allerlei Geräusche mit sich, ebenso aber auch Möglichkeiten, um eine Geschichte rund um Autos, Fahrräder, Straßen etc. zu schreiben. Lassen Sie die Kinder kreativ werden und in Kleingruppen eine kleine Verkehrsgeschichte erfinden. Möglicherweise haben Sie im Unterricht gerade einen bestimmten Themenbereich behandelt, an den man anknüpfen kann. Anschließend beginnt die eigentliche Aufgabe: Die Geschichte soll am Ende nur mithilfe von Geräuschen erzählt werden. Das ist zwar anfangs etwas knifflig, macht aber unglaublich viel Spaß und hilft, geschriebene Inhalte auf die auditive Ebene zu übertragen.

3. Meine Verkehrswürfelgeschichte

Jedes Kind erhält das Arbeitsblatt „Meine Verkehrswürfelgeschichte“ (siehe CD) mit der Aufgabe, sich sechs Personen/Tiere, sechs Orte und sechs Verkehrsschilder zu überlegen und diese jeweils auf die entsprechenden Würfel zu malen. Alternativ können Sie auch für alle 18 Begriffe vorgeben und anschließend das Arbeitsblatt für die Klasse kopieren (ähnlich einer Reizwortgeschichte). Die Würfel werden nun ausgeschnitten, an den schmalen Seiten geknickt und zusammengeklebt. Anschließend erfolgt das Würfeln der Geschichte. Es wird einmal der Personenwürfel genutzt, zweimal der Ort (dabei darauf achten, dass zwei unterschiedliche Orte gewürfelt werden) und einmal ein Verkehrsschild. Die Figur des Personenwürfels muss nun von Ort A nach Ort B reisen, wobei die Erlebnisse die auf dem Weg passieren, aus der Feder der Schüler kommt. Natürlich muss auch das Verkehrsschild eine Rolle in der Geschichte spielen.

Als Erweiterung können die einzelnen Geschichten der Kinder anschließend mit dem Aufnahmegerät aufgenommen und zu einer „Verkehrswürfelgeschichten-CD“ zusammengefügt werden. Wie das geht, erfahren Sie auf Seite 105ff.



4. Eine Verkehrs-Mitmachgeschichte

Teilen Sie die Klasse in sechs Gruppen ein. Jedes Team bekommt dabei je einen der folgenden Begriffe zugeordnet: *Auto* (Brumm Brumm), *Fahrrad* (Ring Ring), *Fynn* (Ha Ha ha), *Marie* (Ohooo), *Ampel* (Tut Tut Tut Tut), *Hund* (Wuff Wuff). Nun müssen die Kinder ganz genau aufpassen. Denn jedes Mal, wenn Sie beim Vorlesen der Geschichte einen der Begriffe nennen, hat das jeweilige Team das passende Geräusch dazu zu machen. Alternativ können Sie anstatt der Geräusche auch unterschiedliche Instrumente oder Geräuschemacher verteilen und diese den Begriffen zuordnen.

Fynn und Marie machen einen Ausflug

Es war ein angenehm warmer Sonntagnachmittag. Die Sonne schien, und so hatten Fynn und Marie die Idee, einen kleinen Ausflug zu machen. Fynn nahm sein Fahrrad mit, Marie den Hund. Durch den vielen Regen in den letzten Wochen war der arme Hund schon lange nicht mehr richtig toben gewesen. Gemeinsam mit dem Hund und dem Fahrrad wollten Fynn und Marie zur Almenwiese gehen, einem kleinen Park am Rande der Stadt. Also packten sie schnell etwas Proviant in ihre Rucksäcke und machten sich auf den Weg. Doch kaum waren Marie, der Hund und Fynn mit seinem Fahrrad auch nur einen Schritt weit gekommen, da kam auch schon die erste Ampel. Sie standen an der Hauptstraße. Und dort fuhren immer unglaubliche Mengen an Autos entlang. Das machte dann einen ganz schönen Lärm, sodass Marie und Fynn es manchmal sogar in ihren Kinderzimmern hören konnten. Auch heute fuhren wieder unzählige Autos an den Kindern, die an der Ampel standen, vorbei. Endlich schaltete die Ampel auf Grün und die Autos hielten an. Marie hüpfte vergnügt mit dem Hund über die Straße, während Fynn langsam mit seinem Fahrrad hinterher fuhr. Sie entfernten sich von der Ampel und gelangten immer weiter in Richtung Stadtrand. Auf einmal wurde der Hund etwas unruhig. „Hey, Benno! Was ist denn los?“, fragte Marie. Doch sie konnte ihren Satz gar nicht richtig beenden, denn da machte sich der Hund auch schon los und rannte auf die nächste Straße zu. „Hallllt!“, schrien Fynn und Marie gleichzeitig. Marie rannte los, dem Hund hinterher. Und auch Fynn lies sein Fahrrad fallen und machte sich auf die Verfolgungsjagd. Der Hund kam immer näher an die Straße und zu allem Unglück schaltete die Fußgängerampel dort gerade auf Rot. Aus dem Augenwinkel sah Marie, wie die Autos losfuhren, um die Ampel zu überqueren. Oh nein! „Benno!“, rief Fynn noch einmal, bevor der Hund schließlich abgebremst auf die Straße rannte. Marie schluchzte. So hatte sie sich den Ausflug

nicht vorgestellt. Fynn wiederum hielt sich die Augen zu! Das war zu viel! Ein Auto hupte, die Bremse eines anderen Autos quietschte und dann – Stille. Bis auf einmal wieder die Ampel ihr Geräusch von sich gab und Marie und Fynn sich trauten die Augen zu öffnen. Doch was sie sahen, konnten sie nicht glauben. Der Hund saß quietschlebig auf der anderen Straßenseite mit einem kleinen Tennisball im Maul und wedelte fröhlich mit dem Schwanz. Auch die Autos schienen unversehrt zu sein. „Den Ball muss wohl jemand verloren haben! Puh, das ist aber gerade nochmal gut gegangen“, sagte Fynn, dem kurz darauf sein Fahrrad wieder in den Sinn kam. Schnell ging er es holen. Und als Marie und Fynn mit dem Fahrrad, wiedervereint mit dem Hund, auf der anderen Ampelseite standen und den Autos zuschauten, bemerkten sie, dass sie beide keine richtige Lust mehr auf die Almenwiese hatten und doch lieber nach Hause gehen wollten. „Das war genug Abenteuer für heute!“, sagte Marie, streichelte den Hund und ging voran in Richtung ihrer Wohnung in der Hammergasse 6, gleich neben der Hauptstraße, in der die vielen Autos fuhrten.

5. Wie wird mein Schulweg sicher?

Einige Kinder müssen einen ganz schön weiten und nicht immer ganz ungefährlichen Weg passieren, um in die Schule zu kommen. Nicht selten bilden dabei Hindernisse wie Hauptstraßen, schlecht beleuchtete Viertel, zu wenige Zebrastreifen und unvorsichtige Autofahrer ein großes Gefahrenpotenzial. Lassen Sie die Kinder einmal von ihrem Schulweg erzählen. Welche Strecke müssen sie laufen? Fahren sie mit dem Bus? Werden sie von den Eltern gebracht? Wo sehen die Kinder Gefahren auf ihrem Schulweg? Gemeinsam sammelt die Klasse die Gefahren und Probleme des Schulwegs auf einem Plakat.

Die wichtigste Frage „Wie kann man Gefahren, Hindernisse und Probleme auf dem Schulweg vermeiden?“ beziehungsweise „Was muss sich ändern, damit der Schulweg sicherer wird?“ wird schließlich in Kleingruppen erarbeitet. Jedes Team sucht sich dazu drei Gefahren/Probleme auf dem Plakat aus und überlegt sich dazu einen Tipp für andere Kinder, wie man eine solche Gefahr umgehen kann. Zum Beispiel wird aus der Gefahr „Die Autos halten bei Zebrastreifen nicht immer! Das ist gefährlich!“ der Tipp „Schau bei Zebrastreifen immer nochmal nach rechts und links, bevor du gehst und warte, bis du dir sicher bist, dass das Auto auch hält!“ Die erarbeiteten Tipps jedes Teams werden am Ende in einem Stuhlkreis den anderen Gruppen vorgestellt. Ebenfalls können sie zu diesem Zeitpunkt aufgenommen und/oder auf einem zusätzlichen Plakat gesammelt werden.



Verkehrsspiel

Benötigtes Material:

- Spielbrett (auf CD im Anhang)
- Spielfiguren
- Würfel
- Computer zum Abspielen der Audio-Dateien (Audiodateien befinden sich auf der CD)
- Aktionskarten (auf CD im Anhang)
- Papier und Stifte



Ablauf:

Das Verkehrsspiel können Sie entweder in Kleingruppen (à drei bis vier Kinder) spielen lassen oder alternativ Ihre Klasse in drei Gruppen einteilen, es mithilfe eines Beamers an die Wand projizieren und gemeinsam spielen (hierfür finden Sie auf der CD im Anhang eine PowerPoint, in die das Spiel inklusive Spielfiguren

eingebunden ist. Sie benötigen dann entsprechend nur noch einen echten Würfel und die Aktionskarten!). Da vier der zwölf Aktionskarten innerhalb des Spiels mithilfe von Audiodateien gelöst werden müssen, können Sie bei der ersten Variante (Spiel in Kleingruppen spielen lassen) zwei bis drei Laptop-Stationen einrichten, an denen alle Audiodateien zu finden sind. Dort können die Kinder schließlich die jeweilige Frage auf der Aktionskarte beantworten. Je nach technischer Ausstattung kann auch jede Spielgruppe einen Laptop mit den entsprechenden Audiodateien erhalten. Spielen Sie das Spiel gemeinsam mit Ihrer Klasse, können Sie die Geräusche am Lehrercomputer für alle abspielen lassen.

Ziel des Spiels ist es, einen Freund mit dem Fahrrad zu besuchen, der auf der anderen Seite der Stadt wohnt. Dabei gibt es natürlich allerlei Hindernisse zu überwinden. Wer schließlich zuerst ankommt, hat gewonnen! Vorangeschritten wird dabei mit einem Würfel. Kommt ein Spieler auf einen roten Aktionskreis, muss er schließlich versuchen, die Aufgabe zu lösen (alle Aufgaben sind auf der CD als PDF zu finden). Beantwortet er sie falsch oder kennt er die Lösung nicht, muss er eine Runde aussetzen. Möchten Sie das Spiel häufiger mit der Klasse spielen und werden die Aufgaben dabei zu eintönig, können die Kinder sich auch eigene Fragen ausdenken, diese mithilfe eines Aufnahmegeräts vorbereiten und in der neuen Spielrunde einsetzen. Das macht nicht nur viel Spaß, sondern fördert auch die Auseinandersetzung mit der Technik und den Möglichkeiten der aktiven und kreativen Audioarbeit. Hinweise rund um das Thema „Aufnahme mit einem Aufnahmegerät oder Mikrofon“ erhalten Sie im Anhang auf Seite 105ff.



Hinweis

Hier noch einmal ein Überblick über die Dateien, die Sie zum Verkehrsspiel auf der CD im Anhang finden: das Spielbrett (PDF), das Spielbrett inklusive Spielfiguren für das gemeinsame Spielen (PowerPoint), die Aktionskarten (PDF) und die Audiodateien zu einzelnen Aktionskarten (mp3).



Straßen

Eine Gedicht zum Vertonen



Die Straßen rauf, die Straßen runter.
Alle Autos fahren munter.
Kommen mir so viel entgegen
auf großen, kleinen, schmalen Wegen.

Ein Auto hält, ein anderes blinkt.
Der eine Fahrer dem anderen winkt.
Eins biegt ab, eins fährt g'rad aus,
geradewegs Richtung Opernhaus.

Ein großer Stau, es geht nicht weiter.
Viele Autos hupen heiter.
Sie machen dabei ganz schön Lärm,
in der Straße nah und fern.

Freie Fahrt, oh welche Wonne!
Hinter den Autos Abendsonne.
Feierabend, der Tag ist aus.
Fahren nun alle brav nach Haus'.

Jennifer Madelmond



Umsetzungsmöglichkeiten des Gedichts „Straßen“

1. Das Gedicht vertonen

Das Gedicht „Straßen“ können Sie gemeinsam mit Ihrer Klasse vertonen. Hierzu teilen Sie die Klasse in vier Kleingruppen ein und ordnen ihnen jeweils eine Strophe zu. Für diese überlegen sich die Teams passende Geräusche und Klänge, die man im Hintergrund zu dem gesprochenen Text erklingen lassen kann. Anschließend proben die Gruppen ihre Texte mit der Klanguntermalung ein und tragen diese schließlich der Reihenfolge nach vor. Die einzelnen Präsentationen können mit dem Aufnahmegerät oder einem Mikrofon aufgenommen werden. Tipps und Hinweise zur Aufnahme finden Sie im Anhang auf Seite 105ff.

2. Ein Gedicht nur mit Geräuschen erzählen

Das Gedicht bietet sich inhaltlich an, ausschließlich in Geräusche-Form erzählt zu werden. Hierzu wird stropfenweise besprochen, welche Inhalte relevant sind und wie diese nur mithilfe von Geräuschen und Klängen erzählt werden können. Ein Stau beispielweise kann mit vielen Hupen wiedergegeben werden. Haben Sie mit Ihrer Klasse für alle Strophen passende Geräusche gefunden, werden diese der Reihe nach erzeugt und dabei mit einem Aufnahmegerät oder einem Mikrofon aufgenommen. Am Ende kann die Klasse gemeinsam die Geräusche-Geschichte noch einmal hören. Versteht man den Inhalt der Geschichte? Weitere Tipps und Hilfestellungen zur Produktion einer Geräusche-Geschichte finden Sie unter dem Link www.ohrenspitzer.de in der Rubrik „Methoden - Medien machen - Geräusche-Geschichte erzählen (ohne Worte)“.

3. Ein eigenes Gedicht zum Thema „Straßen“ schreiben und vertonen

Das Gedicht „Straßen“ kann möglicherweise auch als Ausgangspunkt für das selbstständige Kreativwerden und das Schreiben eines Gedichtes sein. Dabei können inhaltlich nicht nur das Thema „Lyrik“ für das Fach Deutsch, sondern gleichzeitig auch relevante Aspekte rund um die Bereiche „Straßenverkehr“ und „Fahrradführerschein“ mit dieser Aufgabenstellung bearbeitet werden. Die Gedichte, Elfchen und lyrischen Sätze, die hierbei entstehen, können schließlich mit einem Aufnahmegerät oder Mikrofon aufgenommen und zu einer Lyrik-CD zusammengefasst werden. Möglicherweise findet sich auch ein Anlass, bei dem die Kinder ihre Ergebnisse den Familien und Freunden vortragen können.

Wir sind Erfinder!

Mit Audio-Medien kreativ werden

Inhalt dieses Moduls

Koffer auf	81
Aufwärmübungen	82
Sachtext – Große Erfinder	83
Geschichte zum Vertonen – Im Klanglabor	84
Umsetzungsmöglichkeiten der Geschichte	87
Übungen rund um das „Erfinden“	88
Zehn tolle Erfindungen	91



Hörspiel-Tipp zum Modul

Mit dem verrückten Erfinder Tüddelsen ist immer etwas los! So entwickelt er ständig spannende und interessante neue Maschinen, wie zum Beispiel die Allesganzschnellaufräumundwegpackmaschine. Die kleine Toni wiederum findet das alles sehr aufregend und hat mit dem Erfinder jede Menge Spaß. „Tüddelsen und Toni – Wunderbare Erfindungen: Löchergeschichten zum Hören, Mitmachen und Lernen für Kindergartenkinder“ ist nicht nur für die Kita, sondern auch für die Grundschule als interessanter Einstieg in das Thema „Erfinder/Experimente“ geeignet! Dabei muss nicht das komplette Hörspiel gehört werden, denn jeder Track besteht aus einem eigenständigen Abenteuer (jeweils ca. zehn Minuten).



Koffer auf

Der Ohrenspitzer-Koffer ist voll mit Geräuschemachern, die im Laufe dieses Moduls eingesetzt werden können. Zudem bildet er eine Anregung, einen eigenen Geräusche-Koffer mit Ihrer Klasse zu befüllen.

Arbeitsgeräusche im Labor

Geräusche mit einem Hammer und anderen Werkzeugen in Abstand zum Mikro machen

Roboterstimme (siehe Seite 90)

Experimentelle Audio-/Robotergeräusche

Mit einem Stylophon Geräusche machen

Knall im Labor

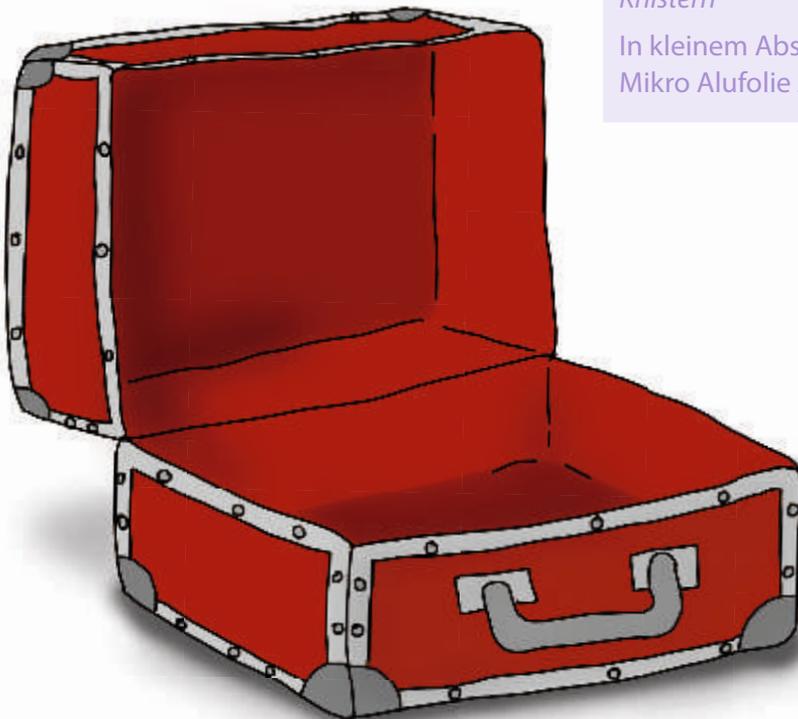
Papiertüte in Abstand zum Mikrofon platzen lassen

Idee

Weinglas mit einem Löffel anschlagen

Knistern

In kleinem Abstand zum Mikro Alufolie zerknüllen





Aufwärmübungen

Wie der Titel des Moduls schon sagt, geht es um das Erfinden und Experimentieren, um das wilde Kreativsein und um die Möglichkeit, Neues auszuprobieren. Entsprechend sind auch die Aufwärmübungen experimentell gehalten. Inhaltlich wecken sie, wie bereits in den Aufwärmübungen der anderen Kapitel, die Ohren auf und trainieren das Sprechen, um bei den Audio-Aufnahmen tolle Ergebnisse zu erzielen.

1. Landschaften und Orte hörbar machen

Häufig kann man Orte und Landschaften mit bestimmten Geräuschen verbinden. Denken Sie zum Beispiel an eine Sommerwiese, so assoziieren Sie dabei meist auch zirpende Grillen, Bienen, vielleicht auch einen Bach und möglicherweise einen leichten Wind. All diese Dinge kann man hören. Denken Sie sich gemeinsam mit Ihrer Klasse einen Ort aus, den alle kennen (z.B. einen Bauernhof) und fragen sie, welche Geräusche man dort hören kann. Im nächsten Schritt überlegen Sie sich gemeinsam mit den Kindern, ob und welche Instrumente und/oder Gegenstände man für die Umsetzung eines Klangteppichs (Nachspielen der Bauernhof-Klanglandschaft) benötigt oder ob die Geräusche nur mit dem Körper oder dem Mund wiedergegeben werden können. Anschließend verteilen Sie die Rollen (z.B. Kuh muht, Wind weht, Hahn kräht, Traktor tuckert, Katze miaut etc.) und auch die Kinder im Raum. Zählen Sie schließlich bis drei und lassen Sie dann den Klangteppich durch die Kinder erschallen. Dabei machen alle ihr zugeordnetes Geräusch, bis Sie ein Zeichen geben und die Klasse wieder leise ist. Ebenfalls spannend ist es, wenn Sie den Klangteppich mit einem Aufnahmegerät aufnehmen und ihn sich nachher gemeinsam mit der Klasse anhören. Klingt die nachgestellte Landschaft so wie die echte? Was war gut? Was hat gefehlt? Weitere Informationen zum Thema „Klangteppich“ finden Sie im Anhang auf Seite 105.

2. Marme-lade, Marme-lado, Marme-lala

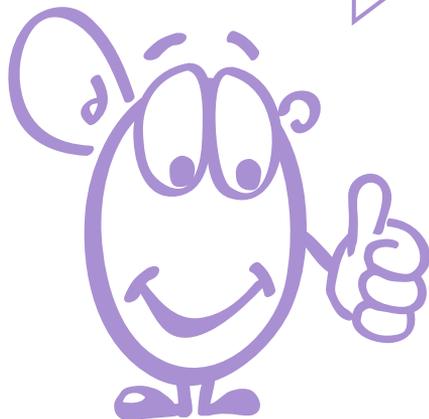
Teilen Sie die Klasse in drei Gruppen auf. Die eine Gruppe hat die Aufgabe, immer wieder den Satz „Marme-lade, Marme-lado, Marme-lala“ zu wiederholen, die zweite Gruppe den Satz „Was ist drin, was ist dran, was ist drauf?“ und die dritte Gruppe „K-K-K-Keks“. Anfangs sprechen die Gruppen nacheinander, in der nächsten Stufe lassen Sie alle drei Teams gemeinsam jeweils ihren Satz sprechen. Schaffen es die Kinder, sich nur auf ihren Text zu konzentrieren?



Große Erfinder

Ein kurzer Sachtext

Ein Erfinder kann wirklich jeder sein. Du auch! Dazu musst du nur eine gute Idee haben oder ein Problem erkennen, für das bisher noch niemand eine Lösung gefunden hat. Nicht immer musst du etwas komplett Neues erfinden. Manchmal reicht es auch, indem du einen Weg findest, mit dem etwas einfacher funktioniert als vorher. Entsprechend bist du auch ein Erfinder, wenn du eine Verbesserung entwickelst. Oft handelt es sich bei Erfindungen um technische Geräte (z.B. Computer oder Fernseher). Es kann aber auch ein Verfahren oder eine Methode sein. Albert Einstein zum Beispiel hat 1905 die Relativitätstheorie formuliert. Das ist letztendlich keine Maschine, sondern eine Formel, die das Absolute von Raum und Zeit in Frage stellt. Das ist ein bisschen kompliziert. Darum hat es auch lange gedauert, bis jemand das entdeckt hat. Manchmal kann man Erfindungen auch essen, wie beispielsweise die Goldbärchen, die 1922 von Hans Riegel erfunden wurden. Und hin und wieder können mit Erfindungen auch lustige Dinge verbunden werden. So lautete zum Beispiel der erste Satz, der per Telefon 1859 (Erfinder Philipp Reis) gesagt wurde: „Das Pferd frisst keinen Gurkensalat!“





Im Klanglabor

Eine Geschichte zum Vertonen

- Erzähler 1: Herr Ohrenspitzer liebte es, an den Wochenenden in seinem kleinen Klanglabor zu experimentieren.
- Erzähler 2: Aber noch mehr liebte er es, wenn er seine Freunde Marie und Fynn mit seinen neuesten Erfindungen überraschen konnte.
- Erzähler 3: Denn die beiden waren immer ganz schön erstaunt über seine Erfindungen.
- Geräusch 1: *Woowow! Unglaublich! Ohhh! (Erstaunt sein!)*
- Erzähler 4: Auch heute wieder stand Herr Ohrenspitzer vor seinem Arbeitstisch und dachte nach, was er erfinden könnte.
- Erzähler 5: Da kam ihm auf einmal eine Idee!
- Geräusch 2: *Idee (Glas mit Löffel anschlagen)*
- Ohrenspitzer: Ich hab's! Morgen ist doch das große Straßenfest! Ich bastle einen Klangroboter, der die Leute mit Musik unterhalten kann.
- Erzähler 6: Und so machte sich Herr Ohrenspitzer an die Arbeit.
- Erzähler 1: Er hämmerte, er bohrte, er schraubte, er prüfte, er veränderte und dann war er schließlich fertig – der Klangroboter!
- Geräusch 3: *Bohr-, Hammer- und Arbeitsgeräusche*
- Erzähler 2: Marie und Fynn durften die Erfindung des kleinen Männchens natürlich als Erstes sehen!
- Klangroboter: Ich habe tolle Musik für euch! Hört her! *(Roboterstimme – Seite 90)*
- Alle: *Klangteppich erzeugen („Was ist ein Klangteppich?“ - siehe Anhang Seite 105)*
- Marie: Wow! Herr Ohrenspitzer! Der ist ja toll!
- Fynn: Das klingt richtig experimentell!
- Ohrenspitzer: Das finde ich auch! Und wartet erst einmal ab, was die Leute morgen auf dem Straßenfest sagen werden! Die werden Augen machen!

- Erzähler 3: Und schon war der Sonntag angebrochen und Herr Ohrenspitzer führte den Klangroboter auf dem Straßenfest vor.
- Erzähler 4: Marie und Fynn waren ganz aufgeregt.
- Marie: Los, Herr Ohrenspitzer! Schmeiß den Roboter an und zeig den Leuten, was du Tolles erfunden hast!
- Fynn: Ja genau! Am Besten noch einmal die Musik von gestern! Die war soo toll!
- Ohrenspitzer: Alles klar, Kinder! Dazu muss ich nur den Schalter umlegen, auf diesen Knopf hier drücken und los geht's!
- Geräusch 4: Schalter umlegen, Knopf drücken (z.B. Lichtschalter und Taschenlampenknopf)
- Alle: *Klangteppich erzeugen (anfangs laut, dann leise im Hintergrund, während Erzähler 5, 6 und 1 weitersprechen)*
- Erzähler 5: Und tatsächlich! Es funktionierte!
- Erzähler 6: Der Klangroboter erzeugte wieder die schöne Melodie und sprach auch noch dazu (Roboterstimme erzeugen – siehe Seite 90).
- Klangroboter: Ich habe tolle Musik für euch! Hört her!
- Erzähler 1: Die Menschen versammelten sich erstaunt um die Erfindung von Herrn Ohrenspitzer, klatschten Beifall und jubelten.
- Alle: *Klatschen, Jubeln*
- Erzähler 2: Doch was war das?
- Erzähler 3: Auf einmal stieg Rauch aus den Fugen der Roboterhülle auf und die Klänge wurden ganz schrecklich schrill.
- Alle: *Geräusche des Klangteppichs werden ohne Rhythmus wild erzeugt*
- Erzähler 4: Es knisterte, und Funken sprühten aus dem Roboter.
- Geräusch 5: *Knistern (Alufolie zerknüllen)*
- Ohrenspitzer: Oh nein! Da muss wohl ein Kabel im Roboter durchgebrannt sein.
- Erzähler 5: Die Menschen bekamen es mit der Angst und bildeten einen großen Kreis um die knisternde und funkelnde Maschine.
- Erzähler 6: Auf einmal machte es einen großen Knall und der tolle Klang-

roboter von Herrn Ohrenspitzer verstummte.

Geräusch 6: *Knall (z.B. Papiertüte platzen lassen)*

Marie & Fynn: *(traurig)* Der schöne Roboter!

Ohrenspitzer: Keine Sorge! Es ist ja zum Glück nichts Schlimmes passiert. Das Kabel kann ich schnell reparieren. Dann sollte die Maschine wieder funktionieren.

Erzähler 1: Und so kam es auch!

Erzähler 2: Herr Ohrenspitzer holte sein Werkzeug aus dem Labor, schraubte, bohrte und hämmerte.

Geräusch 3: *Bohr-, Hammer- und Arbeitsgeräusche*

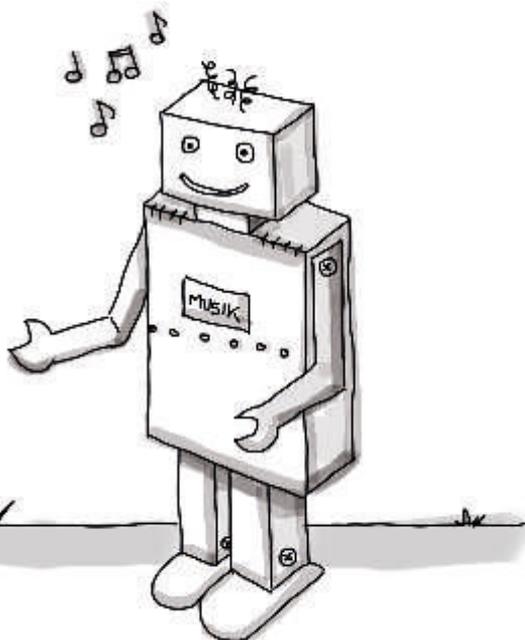
Erzähler 3: Und kurze Zeit später wurde der Klangroboter wieder in Betrieb genommen.

Klangroboter: Ich habe tolle Musik für euch! Hört her!

Alle: *Klangteppich erzeugen*

Erzähler 4: Die Besucher des Straßenfests freuten sich und blieben bis zum Abend, um der schönen Melodie zuzuhören.

Alle: *(rufen)* ENDE





Umsetzungsmöglichkeiten der Geschichte „Im Klanglabor“

1. Unser eigenes Klassen-Hörspiel

Die Geschichte „Im Klanglabor“ eignet sich gut, um sie gemeinsam mit Ihrer Klasse in ein Hörspiel umzusetzen. Hierfür stehen Ihnen Rollenkarten zum Verteilen der Charaktere/Geräusche an die Klasse, eine PowerPoint mit den einzelnen Textteilen der Geschichte zum Projizieren an die Wand und die Kopiervorlage der Geschichte zum Austeilen auf der CD zur Verfügung. Was Sie bei der Aufnahme beachten müssen und wie ein Aufnahmegerät/Mikrofon kinderleicht zu bedienen ist, erfahren Sie im Anhang auf Seite 105ff.

2. Selbst akustisch kreativ werden

Der Roboter in der Geschichte „Im Klanglabor“ wurde entwickelt, um die Menschen mit experimenteller Musik auf dem Straßenfest zu unterhalten. Lassen Sie die Kinder doch auch einmal kreativ werden und ebenfalls experimentelle Musik erzeugen. Hierzu bringen die Kinder Alltagsgegenstände mit, die sie für die Entwicklung von skurrilen und kreativen Musik- und Klanginstrumenten benötigen. Das kann beispielsweise Aluminiumfolie sein, ebenso wie Pappbecher, Stifte, Esslöffel, Locher oder Büroklammern. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. In Kleingruppen (ca. drei bis vier Kinder) setzen sich die Schüler schließlich mit dem mitgebrachten Material auseinander und suchen gegebenenfalls weitere Geräuschemacher im Klassenraum. Aus diesen Materialien entwickeln sie schließlich Instrumente (für jedes Kind in der Gruppe eins) und versuchen gemeinsam, eine kleine Melodie einzustudieren. Am Ende der Einheit stellen die einzelnen Teams ihre abenteuerlichen Erfindungen vor und präsentieren die eingeübte Melodie. Können die Kinder dem Klangroboter in der Geschichte Konkurrenz machen? Fertige Beispiele zum Thema „Komponieren mit Geräuschen“ finden Sie auf der Ohrenspitzer-Seite (www.ohrenspitzer.de in der Rubrik „Methoden - Medien machen - Komponieren mit Geräuschen“).

Die einstudierten Melodien können übrigens auch aufgenommen und schließlich im Rahmen von Aufgabe 1 genutzt werden. Denn so soll bei der Vertonung der Geschichte „Im Klanglabor“ ein Klangteppich (Was ist das? – siehe Seite 105) entstehen, der durch die gebastelten Instrumente hervorragend umgesetzt werden kann.



Übungen rund um das „Erfinden“

1. Das große Geräusche-Erfinder-Quiz

Mit einem Aufnahmegerät kann man nicht nur kleine Geschichten oder Hörspiele aufnehmen, sondern auch ein spannendes Quiz erstellen. Hierzu benötigen Sie mehrere Aufnahmegeräte, sodass in Kleingruppen (à vier bis fünf Kinder) gearbeitet werden kann. Jede Gruppe sucht sich im Klassenraum oder im Schulhaus insgesamt vier Orte aus, an denen man ein neues Geräusch erfinden kann. Beispielsweise kann mit einem Schlüssel an der Heizung im Gang entlang gefahren werden. Das klingt nicht nur interessant, sondern ist auch schwer zu erraten. Haben sich die Kinder vier Geräusche/Orte überlegt, machen sie sich auf, um das Geräusche-Erfinder-Quiz mit dem Aufnahmegerät zu produzieren. Dazu klickt ein Kind (das das Aufnahmegerät in der Hand hat) auf den Aufnahme-Knopf des Geräts. Ein anderes Kind spricht folgenden Satz ein: „Welches Geräusch haben wir hier erfunden?“ Direkt im Anschluss erzeugt ein drittes Kind (je nach Bedarf mit einem Mitschüler) das entsprechende Geräusch. Ist das erfundene Geräusch aufgenommen worden, wird die Aufnahme nicht gestoppt. Gerade deshalb muss das Aufnahme-Team in dieser Zeit besonders leise sein. Diese Lücke ist dafür gedacht, den Hörern etwas Zeit zum Erraten des Geräuschs zu geben. Haben die Kinder etwa zehn Sekunden gewartet, erklärt das vierte Kind, um welches Geräusch es sich handelt und wie es entstanden ist. Dann wird die Aufnahme gestoppt. Sind alle Aufnahmen fertig, kann die Klasse das Geräusche-Erfinder-Quiz ausprobieren, indem einzelne Quiz-Fragen angehört werden und gemeinsam geraten wird.

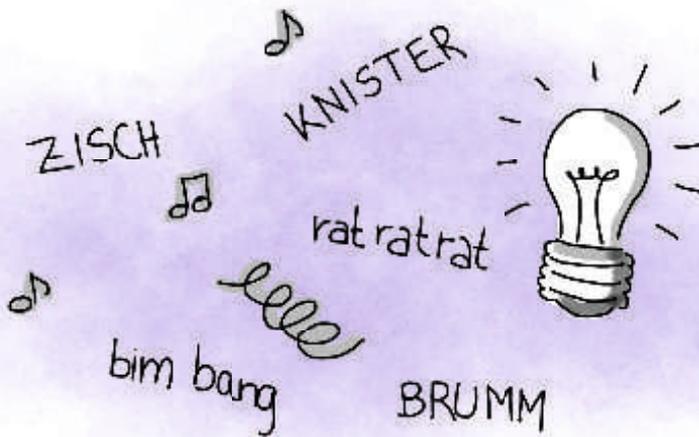


Hinweis

Ohrenspitzer hat ein spannendes Geräusche-Quiz entwickelt, das Sie gemeinsam mit Ihrer Klasse spielen können. Teilen Sie die Kinder einfach in zwei Gruppen auf und übertragen Sie das Spiel mit einem Beamer auf die Leinwand. Das Quiz finden Sie auf www.planet-schule.de in der Rubrik „Multimedia - Lernspiele“. Außerdem können Sie das Spiel für Ihr Smartphone/Tablet in den jeweiligen App-Stores als „Ohrenspitzer“-App herunterladen (für Apple- und Android-Geräte erhältlich).

2. Experimentelle Hymne an die Natur

Machen Sie mit Ihrer Klasse einen Ausflug in die Natur und sammeln Sie gemeinsam Naturelemente, wie beispielsweise Blätter, Stöcke, Rinde oder andere Materialien, die Sie auf dem Weg finden. Zurück im Klassenraum lassen Sie die Kinder mit den gefundenen Dingen experimentieren. Können die Materialien für sich und/oder in Kombination mit anderen Geräusche machen? Im nächsten Schritt lassen Sie die Klasse in Kleingruppen einen Rhythmus mit den Materialien einstudieren. Diese werden am Ende dieser Übung den anderen Kindern vorgeführt.



3. Das große Geräuschelabor

Für diese Übung benötigen Sie Geräuschmacher, die Sie auf dem Arbeitsblatt „Das große Geräuschelabor“ nachlesen können. Teilen Sie das Arbeitsblatt an Ihre Klasse aus und lassen Sie Kleingruppen (à vier Kinder) bilden. Auf dem Übungsblatt finden die Kinder links jeweils einen Begriff und rechts Beschreibungen, wie man diesen mit unterschiedlichen Gegenständen erklingen lassen kann. Doch ist in der Tabelle ein großes Durcheinander entstanden, sodass die Beschreibung nicht mehr zu dem jeweiligen Begriff passt. Aufgabe der Schüler ist es, einzelne Experimente des Arbeitsblattes selbst auszuprobieren und dabei wieder Ordnung in die Tabelle zu bringen. Dazu können beispielsweise die einzelnen Spalten ausgeschnitten und in der korrekten Ordnung wieder zusammengeklebt werden.

4. Meine unglaubliche Erfindung

Für diese Übung bietet es sich an, im Vorfeld eine Folge des Hörspiels „Tüddelsen & Toni - Wunderbare Erfindungen“ von Moving Mind zu hören. Die Geschichten dieser CD sind ursprünglich für Kinder im Kindergartenalter konzipiert, bieten aber gleichermaßen eine leichte Einsatzmöglichkeit in der Grundschule. Gerade auch deshalb, weil sich Kinder im Grundschulalter besonders gut in diese Art von Geschichten hineinversetzen und sich die in den einzelnen Episoden beschriebenen Erfindungen bildlich vorstellen können. Im nächsten Schritt liegt es an den Schülern, sich selbst eine für sie praktische und tolle Maschine auszudenken. Was fehlt ihnen im Alltag? Was machen die Kinder besonders ungerne? Was könnte eine Maschine für sie erledigen? Die Erfindung kann auf unterschiedliche Weise visualisiert werden (z.B. als Zeichnung, mit Knete formen, aus unterschiedlichen Materialien basteln...). Um das visuelle Ergebnis schließlich mit einer auditiven Ebene zu untermalen, bietet es sich an, ein „Sprechendes Bild“ aus der Erfindung zu machen. Hierfür wird die Zeichnung eingescannt bzw. ein Foto davon gemacht und in eine PowerPoint-Datei eingebunden. Die weiteren Schritte zur Erstellung eines „Sprechenden Bildes“ finden Sie auf Seite 105f.

Eine Alternative zum „Sprechenden Bild“ stellt das gegenseitige Interviewen der Erfinder dar. Hierzu überlegen sich die Kinder in Kleingruppen Fragen rund um ihre Erfindung und befragen sich anschließend gegenseitig, wobei die einzelnen Interviews mit dem Aufnahmegerät aufgenommen werden. Anschließend können dann einzelne Gespräche im Stuhlkreis angehört werden. Weitere Informationen rund um das Thema „Interview“ erhalten Sie auf Seite 59.

5. Roboterstimme

Sowohl für die Geschichte „Im Klanglabor“ (Seite 84) als auch für andere Zwecke, wie beispielsweise für die Aufnahme kleiner Erfinder-Geschichten oder Gedichte, ist es sicherlich hilfreich, den Effekt „Roboterstimme“ zu kennen und anwenden zu können. Auf der CD finden Sie hierzu eine entsprechende Schritt-für-Schritt-Anleitung und ein passendes Hör-Beispiel. Alles, was Sie für die Umsetzung benötigen, ist das kostenfreie Audioschnittprogramm „Audacity“ und eine aufgenommene Sprachdatei. Schon kann das große Experimentieren losgehen. Lassen Sie die Kinder in „Audacity“ unter dem Reiter „Effekt“ doch auch einmal ausprobieren, was man sonst noch alles mit dem Programm anstellen kann.



Zehn tolle Erfindungen

Ein experimentelles Gedicht zum Vertonen

Zehn zappelige Zimmeraufräumzwerge

Neun neue Nutellaeismit-Sahne- und Schokoladeproduzierautomaten

Acht abgefahrene Achterbahn- und Zimmeraufbausets

Sieben schrecklich schöne Spielkonsolen- und aufblasenpakete

Sechs süße Süßigkeitenherbringmaschinen

Fünf frische Frühstücksflocken- und Back- und Fütterautomaten

Vier verrückte Vielehausaufgaben- und für-dich-machmaschinen

Drei durststillende Dosenöffner- und Getränkezubereitungsmaschinen

Zwei zukunftsweisende Zimmervergrößerungsapparate

Ein(s)e einzigartige Erfindung.

Und wie sehen deine zehn tollen Erfindungen aus?



Hinweis

Lassen Sie an dieser Stelle doch einmal die Kinder aktiv werden und sie zehn Erfindungen machen. Dabei sollten der Anfangsbuchstabe der Zahl mit denen der folgenden Wörter übereinstimmen. Dieses experimentelle Gedicht kann anschließend mit Klängen und Geräuschen untermalt und mit einem Aufnahmegerät aufgenommen werden.

Willst du mein Freund sein?

Freundschaft auditiv erleben

Inhalt dieses Moduls

Koffer auf	93
Aufwärmübungen	94
Sachtext – Gemeinsam durch dick und dünn	95
Geschichte zum Vertonen – Kater Leo sucht einen Freund	96
Umsetzungsmöglichkeiten der Geschichte	99
Übungen rund um „Freundschaft“	100
Lied zum Thema „Freundschaft“	102
Umsetzungsmöglichkeiten für das Lied	103



Hörspiel-Tipp zum Modul

Wer kennt es nicht, das kleine furchtlose und etwas aufmüpfige Sams? Das sonderbare Wesen kreuzt Herrn Taschenbiers Weg und als es beschließt bei ihm zu bleiben, geht das Chaos erst richtig los. Denn dem ängstlichen und zurückhaltenden Herrn Taschenbier ist das gar nicht recht. Er findet das Sams peinlich und versucht sein Möglichstes, um es wieder loszuwerden. Doch je länger die beiden zusammen sind, desto stärker beginnt das Wesen in Herrn Taschenbiers Herz zu wachsen. So entwickelt sich eine wunderbare Freundschaft, die nicht nur das Sozialleben des Herrn Taschenbier, sondern auch seinen Charakter verändert. Das Hörspiel „Eine Woche voller Samstage“ von Paul Maar ist ein schöner auditiver Einstieg in die Welt des Hörens und das Thema „Freundschaft“.



Koffer auf

Der Ohrensputzer-Koffer ist voll mit Geräuschemachern, die im Laufe dieses Moduls eingesetzt werden können. Zudem bildet er eine Anregung, einen eigenen Geräusche-Koffer mit Ihrer Klasse zu befüllen.

Flügelschlagen

Küchenhandtuch vor dem Mikrofon mit beiden Händen spannen und wieder lockern

Froschgeräusch

Mit einem Holzklangfrosch Geräusche machen

Hundebellen + Laufen

Mit Klangstöcken rhythmisch schlagen + mit Mund bellen

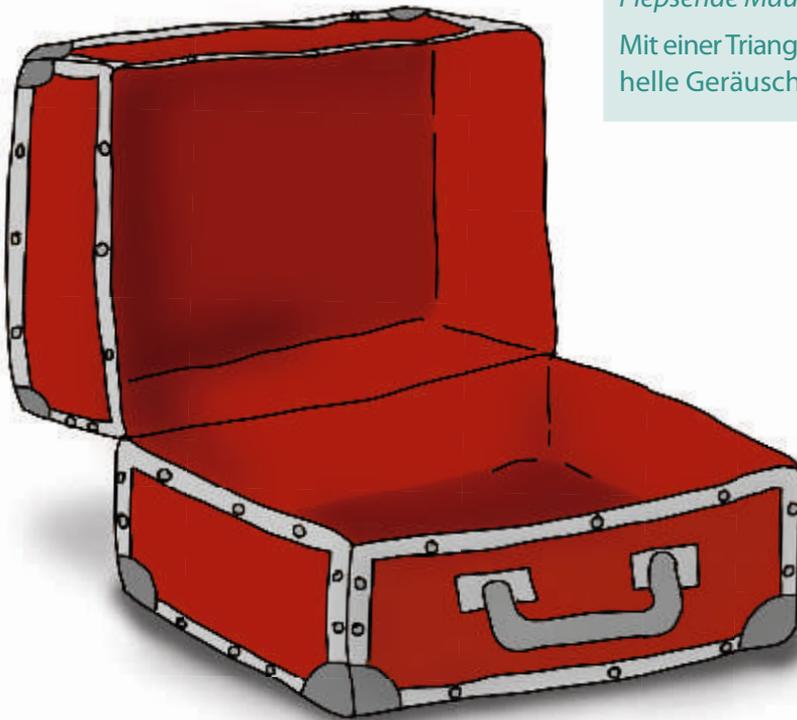
Glöckchen/Rassel

Benötigt für Übung auf Seite 94

Kater: Miauen mit dem Mund

Piepsende Maus

Mit einer Triangel leise und helle Geräusche machen





Aufwärmübungen

Bei diesen Aufwärmübungen geht es nicht nur um das Aufwärmen und Wecken der Ohren, sondern gleichsam um das Thema „Teilen“, das bei einer Freundschaft einen wichtigen Ausgangspunkt darstellt und auch als Anlass für ein einleitendes Gespräch genutzt werden kann.

1. Geräusche-Kette

Sicherlich ist Ihnen der Ablauf des Spiels „Ich packe meinen Koffer“ bekannt. Ähnlich geht auch das Spiel „Geräusche-Kette“. Beginnen Sie, indem Sie den Satz „Ich schenke dir ein Geräusch und zwar ...“ und dann ein Geräusch machen (z.B. Bellen oder in die Hände klatschen). Anschließend kommt das Kind links von Ihnen an die Reihe. Es wiederholt dabei den Satz „Ich schenke dir ein Geräusch und zwar...“, dann das Geräusch, das Sie gemacht haben und schließlich fügt es noch ein eigenes Geräusch hinzu. Der Satz wird schließlich weitergegeben, bis alle Kinder einmal dran waren.

2. Kling-Glöckchen

Für diese Übung benötigen Sie einen Schellenkranz, ein Band mit Glöckchen oder eine Rassel. Entgegen dem bekannten Weihnachtslied, in dem das Glöckchen wunderbar erklingt, geht es in dieser Übung darum, *kein* Geräusch zu machen. Bilden Sie einen Stuhlkreis, nehmen Sie dann den Schellenkranz in die Hand und geben Sie ihn, ohne dabei ein Geräusch zu machen, an das nächste Kind weiter. Dabei muss es im Raum ganz still sein. Manchmal ist Stille ganz schön anstrengend, fördert aber gleichzeitig die Konzentration. Die Übung endet, wenn der Kranz einmal leise durch den gesamten Stuhlkreis gewandert ist.

3. Das Geräusch kommt von...

Für diese Übung benötigen Sie zwei bis drei Geräuschemacher (z.B. eine Rassel, ein Xylophon, ein mit Reis gefülltes Glas o. Ä.). Fordern Sie Ihre Klasse auf, die Augen zu schließen. Wählen Sie schließlich einen Geräuschemacher aus, führen Sie ihn Ihrer Klasse einmal vor und schleichen dann ganz leise durch den Raum. An unterschiedlichen Stellen lassen Sie nun Ihr Geräusch erklingen. Die Kinder wiederum müssen in die Richtung zeigen, aus der Sie das Geräusch gehört haben. Etwas schwieriger wird die Aufgabe, wenn noch ein Kind ein Geräusch bekommt und somit zwei Geräusche durch den Raum laufen, auf die gezeigt werden muss.



Gemeinsam durch dick und dünn

Ein kurzer Sachtext

Eine Freundschaft kann manchmal einen Tag, manchmal aber auch ein ganzes Leben lang andauern. Aber auch wenn die Zeiträume so stark variieren können, so ist ein Punkt dennoch immer gleich: Freunde sind meist genauso wichtig wie die eigene Familie. Diese Wichtigkeit und dass Freunde das Leben schöner machen können, wissen auch schon die allerkleinsten Kinder. Ganz intuitiv, also ohne sich richtig darüber bewusst zu sein, suchen sie nach Spielkameraden und Gleichaltrigen, mit denen sie ihre Vorlieben teilen können. Freunde sind auch wichtig, denn neben dem gemeinsamen Spielen kann man auch miteinander lachen, gemeinsam etwas unternehmen und sich gegenseitig helfen, wenn man Angst bekommt. Sicherlich wisst Ihr auch, dass eine Freundschaft nicht immer perfekt ist, denn manchmal streitet man sich und ist ganz arg böse aufeinander. Das ist aber ganz normal und wenn der Streit schließlich vorbei ist, dann sagt man sich „Entschuldigung“ und so kann die Freundschaft weitergehen. Und was bedeutet das? Ganz genau: Man kann wieder ganz viel Spaß miteinander haben!



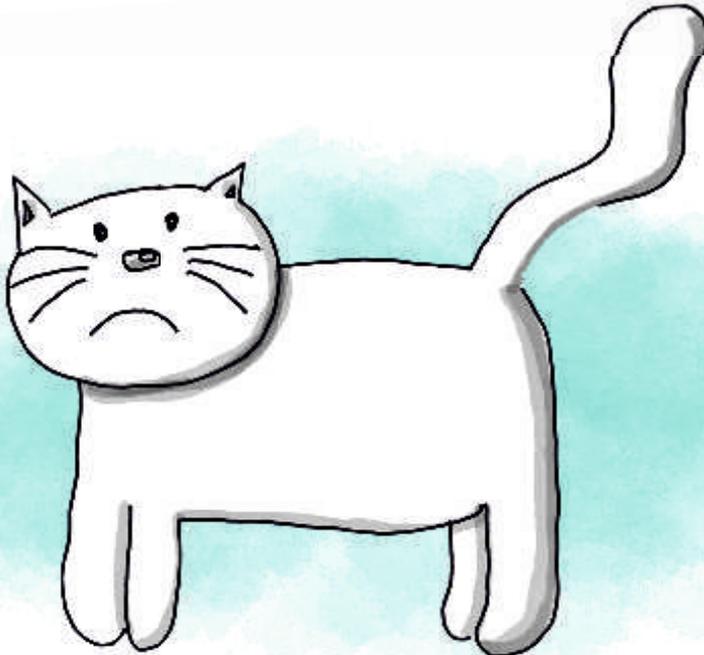


Kater Leo sucht einen Freund

Eine Geschichte zum Vertonen

- Erzähler 1: Es war einmal ein kleiner Kater. Sein Name war Leo.
- Erzähler 2: Leo fühlte sich immer ganz einsam und allein, denn er hatte keine Freunde.
- Erzähler 3: So beschäftigte er sich jeden Tag alleine mit seinem Wollknäuel, während er traurig den Nachbarskatzen zuschaute, die miteinander Fangen spielten.
- Erzähler 4: Doch eines Tages fasste Kater Leo einen Entschluss.
- Kater Leo: Es reicht jetzt! Noch nie hatte ich einen Freund! Ich muss mir endlich einen suchen.
- Erzähler 5: Und so machte sich der Kater auf, um einen Freund zu finden.
- Geräusch 1: *Katergeräusche*
- Erzähler 6: Zuerst versuchte er es natürlich bei den anderen Katzen, die er jeden Tag gemeinsam spielen sah.
- Kater Leo: So schwer kann das doch nicht sein! Also los! Hey, Katzen, wollt ihr meine Freunde sein?
- Erzähler 1: Doch die Katzen lachten und miauten nur.
- Geräusch 2: *Katzengeräusche + Lachen*
- Katzen: Haha, du willst mit uns befreundet sein? Vergiss es!
- Erzähler 2: Mit diesen Worten drehten sich die Katzen um und verschwanden.
- Geräusch 3: *Laufgeräusche*
- Erzähler 3: Kater Leo blieb einsam auf der Wiese zurück.
- Kater Leo: Es ist gar nicht so einfach, einen Freund zu finden. Doch ich gebe nicht auf.
- Erzähler 4: Also lief Leo etwas verloren weiter.
- Erzähler 5: Da traf der Kater auf einmal auf einen Frosch.
- Kater Leo: Hey, Frosch! Willst du mein Freund sein?

- Erzähler 6: Doch der Frosch quakte nur, was sich ein bisschen wie Lachen anhörte, und hüpfte davon.
- Geräusch 4: *Froschgeräusche + Weghüpfen (Hüpfen und sich dabei vom Mikrofon entfernen)*
- Erzähler 1: So blieb Kater Leo ein zweites Mal alleine auf der Wiese zurück.
- Erzähler 2: Da hörte er über sich plötzlich ein eigenartiges Geräusch.
- Geräusch 5: *Uhugeräusch*
- Kater Leo: Oh, ein Uhu! Vielleicht sucht er ja einen Freund! Hey, Uhu! Willst du mein Freund sein?
- Uhu: Du bist ja ein lustiges Kerlchen, kleiner Kater!
- Erzähler 3: Das war das Einzige, was der Uhu sagte, dann uhute er und flog davon.
- Geräusch 6: *Flügelschlagen (Küchentuch vor Mikrofon spannen und entspannen oder Borsten eines Küchenbesens am Mikrofon streicheln)*
- Erzähler 4: Da wurde Leo traurig. So schwer hatte er sich das Freunde finden nicht vorgestellt.



Kater Leo: Ich glaube, das hat alles keinen Sinn! Vielleicht sollte ich aufgeben.

Erzähler 5: Und so lief der Kater in Richtung seines Zuhauses.

Erzähler 6: „Wuff“ machte es auf einmal hinter ihm.

Erzähler 1: Es war der Hund vom Haus gegenüber! Und er kam direkt auf Leo zu.

Erzähler 2: Etwas eingeschüchtert startete der Kater also einen neuen Versuch.

Kater Leo: (*zögernd*) Ähhh, hallo Hund! Sag mal, willst du vielleicht mein Freund sein?

Hund: Wuff, ich habe leider keine Zeit dafür! Ich muss meinen Knochen finden! Wuff, wuff! Wo habe ich den nur verbuddelt?

Erzähler 3: Das war zu viel für den armen kleinen Kater, der nun traurig wieder Zuhause angekommen war.

Erzähler 4: Gerade wollte sich Leo in sein Katerkörbchen legen, da kam auf einmal eine Maus auf ihn zu.

Erzähler 5: „Die hat ja Nerven!“, dachte sich der Kater. Doch er war zu erschöpft, um noch auf Mäusejagd zu gehen.

Erzähler 6: Also wartete er ab, was die Maus vorhatte.

Maus: (*stotternd*) Ähhh, hallo du! Ich weiß, dass du mich eigentlich zum Fressen gern hast. Aber ich habe dich vorhin so traurig gesehen, als du auf der Suche nach einem Freund warst. Und ich suche zufällig auch einen Freund. Interesse?

Erzähler 1: Der Kater war verwirrt! So etwas hatte er ja noch nie erlebt. Aber warum eigentlich nicht?

Erzähler 2: Vielleicht war ja gerade eine Freundschaft zwischen zwei ganz unterschiedlichen Typen etwas Besonderes. Also antwortete er:

Kater Leo: Au ja, liebe Maus!

Erzähler 3: Und er freute sich sehr, dass er nun endlich einen Freund gefunden hatte.

Alle: ENDE



Umsetzungsmöglichkeiten der Geschichte „Kater Leo sucht einen Freund“

1. Unser Klassen-Hörspiel

Die Geschichte „Kater Leo sucht einen Freund“ eignet sich gut, um von Ihnen und Ihrer Klasse in ein Hörspiel umgesetzt zu werden. Hierfür stehen Ihnen hier, ebenso wie auch für die anderen Geschichten, zum Vertonen in den jeweiligen Modulen Rollenkarten zum Verteilen der Charaktere/Geräusche an die Klasse, eine PowerPoint mit den einzelnen Textteilen der Geschichte zum Projizieren an die Wand und die Kopiervorlage der Geschichte zum Austeilen auf der CD zur Verfügung.

2. Arbeiten mit Musikinstrumenten

Alternativ zu den vorgegebenen Tiergeräuschen können Sie auch Musikinstrumente einsetzen. Beispielsweise bietet sich für den Frosch der Klangfrosch an, bei dem durch die Bewegung eines Holzstabs über den gezackten Froschrücken im Hohlraum des Holz-Froschs ein Ton erzeugt wird. Anstatt eines einfachen „Miaus“, können Sie dem Kater Leo auch eine Melodie geben, die zum Beispiel mit einem Xylophon erzeugt wird. Und warum nicht einmal das Piepsen einer Maus durch den Klang einer Zimbel oder Triangel ersetzen? Zusätzlich zu den Instrumenten, die von einer kleinen Gruppe an Kindern, jeweils nahe am Aufnahmegerät oder Mikrofon erzeugt werden, kann die übrige Klasse im Hintergrund das jeweilige Tiergeräusch mit dem Mund anstimmen. Während also die Maus durch die Triangel akustisch untermalt wird, hört man die Kinder im Hintergrund piepsen.

3. Sprechendes Bild

Die Geschichte kann nicht nur rein vertont, sondern auch in ein Sprechendes Bild umgewandelt werden (nähere Details zu „Sprechenden Bildern“ finden Sie auf Seite 105f.). Auf der CD finden Sie im Ordner „Sprechendes Bild“ von Modul 6 vorbereitete Bildbestandteile, die in die PowerPoint-Datei eingebunden sind. So kann Ihre Klasse frei nach Belieben eine Szene der Geschichte mit den vorgegebenen Bestandteilen zusammensetzen und/oder selbstständig neue Bildteile malen und einfügen. Anschließend werden zu dem Bild passende Texte aufgenommen und ebenfalls in die Datei eingefügt. Alles, was Sie für die Umsetzung dieser Übung benötigen, ist ein Computer(-raum) mit Microsoft PowerPoint oder Libre Office und ein Aufnahmegerät.



Übungen rund um „Freundschaft“

1. Wir spinnen ein Freundschaftsnetz

Für diese Übung benötigen Sie einen Wollknäuel. Setzen Sie sich gemeinsam mit Ihrer Klasse in einen Stuhlkreis. Nehmen Sie schließlich das Ende des Wollknäuel-Fadens in die Hand und beginnen Sie eine Geschichte zum Thema „Freundschaft“ zu erfinden. Alternativ können Sie auch den Anfang der Geschichte „Kater Leo sucht einen Freund“ als Ausgangsbasis nutzen: „Es war einmal ein Kater namens Leo, der immer ganz alleine war, weil er keine Freunde hatte. Doch eines Tages beschloss er...“. Mitten im Satz brechen Sie die Geschichte ab, halten das Ende des Fadens fest und werfen den Knäuel an ein beliebiges Kind. Dieses muss nun die Geschichte weiter erzählen und ebenfalls mitten im Satz abbrechen. Das Kind hält nun auch seinen Fadenteil fest und wirft das Knäuel dann an einen Mitschüler. So wird nach und nach ein Freundschaftsnetz gesponnen. Wenn Sie merken, dass die Geschichte durcheinander gerät, geben Sie den Kindern einen Hinweis bzw. einen Anhaltspunkt, wohin das Ende der Handlung führen soll. Diese Übung ist hilfreich, um in möglichst kurzer Zeit kreative Ideen zur Entwicklung einer Geschichte zu finden.

2. Ich suche einen Freund

Für diese Übung benötigen Sie ca. 30 gelbe Überraschungseier-Hüllen und verschiedene Materialien in jeweils zweifacher Ausführung zum Befüllen (z.B. Sand, Büroklammern, Steinchen, Reis, Papierkügelchen...). Sind die Eier schließlich befüllt, legen Sie sie ungeordnet in eine Box und lassen jedes Kind ein Ei ziehen. Aufgabe ist es, seinen Geräusche-Partner zu finden. Entsprechend gehen die Schüler von Kind zu Kind und führen sich gegenseitig ihr Geräusch vor, um sie miteinander zu vergleichen. Können sich alle Paare finden?

Alternative: Bereiten Sie kleine Tierkärtchen (jeweils in zweifacher Ausführung) vor und verteilen Sie diese an Ihre Schüler. Niemand darf dabei das Bild des anderen sehen. Aufgabe ist es nun das entsprechende Geräusch zu dem Tier auf dem Bild zu machen und sich durch den Klassensaal zu bewegen. Können die Kinder ihren Tier-Freund finden?

3. Aus Bildern werden Geschichten

Wäre es nicht spannend, einmal Inhalte von Deutsch- und Kunstunterricht miteinander zu verbinden? Suchen Sie sich vier bis fünf interessante und bekannte Bilder von verschiedenen Künstlern (am Besten auch aus unterschiedlichen Epochen) aus. Vielleicht finden Sie dabei Motive, bei denen es spezifisch um das Thema Freundschaft geht. Jedes Kind wählt schließlich ein Bild aus und erfindet zu dem Motiv eine kleine Geschichte. Was könnte in dem Gemälde passiert sein? Warum ist die Atmosphäre des Bildes so, wie sie ist? Was könnte außerhalb des Bildmotivs zu sehen sein?

Anstatt die Geschichte zu schreiben, können die Schüler auch gruppenweise ein „Sprechendes Bild“ zu dem Gemälde erstellen. Hierzu benötigen Sie die Malereien in digitaler Form ebenso wie einen Computerraum und Aufnahmegeräte. Mehr Informationen zur Erstellung eines Sprechenden Bildes erfahren Sie auf Seite 105f.

4. Flüsterpost

Sicherlich ist Ihnen bereits das Spiel „Flüsterpost“ bekannt. Bei diesem Spiel beginnt ein Kind damit, sich einen Satz auszudenken und diesen dem benachbarten Kind ins Ohr zu flüstern. Das Nachbarskind muss den Satz, so wie es ihn aufgenommen hat, weitergeben, bis er einmal durch die ganze Reihe gewandert ist. Das letzte Kind hat am Ende die Aufgabe, den verstandenen Text laut zu sagen. Bei diesem Spiel geht es nicht nur um gezieltes Zuhören, sondern auch um den Verstehensprozess und das sichere Weitergeben von Textinformationen. Der Inhalt kann sich dabei jeweils auf das zu behandelnde Thema beziehen. In diesem Fall könnte sich die Klasse Sätze rund um „Freundschaft“ überlegen und durch die Flüsterpost wandern lassen.

5. Umfrage zum Thema „Freundschaft“

Was denken andere Menschen eigentlich über Freundschaft? Gemeinsam mit Ihrer Klasse überlegen Sie sich eine offene Frage (die nicht nur mit Ja oder Nein beantwortet werden kann), wie zum Beispiel „Was ist für dich Freundschaft?“, teilen die Kinder in Kleingruppen auf und lassen Sie im Schulhaus/-hof oder auch außerhalb des Geländes Menschen befragen. Hierzu benötigen Sie pro Team ein Aufnahmegerät, um die Antworten festhalten zu können. Wichtig ist dabei, die Menschen vorher zu fragen, ob sie mit der Aufnahme einverstanden sind. Weitere Informationen zum Thema „Umfrage“ finden Sie in der Übung auf Seite 59.



Lied zum Thema „Freundschaft“

FANG MIT MIR DEN REGENBOGEN

Text: Dorothe Schröder / Musik: Reinhard Horn

C C/E F

Fang mit mir den Re - gen - bo - gen! Ruf mich

G E7/G# Am7 F G7

an, auch nachts um vier! Erd - lich el - ner, der zu

C D9/F# G

mir hält. Uns trennt nichts, das spü - ren wir! Nicht Ge-

Am7 Dm7 C/E F

schwätz und dum - me Sprü - che, Don - ner - groll und

E7 Am7 F C/E

Son - nen - stich! Ehr - lich, ich hab's gut,

Dm7 G7 C F

denn ich ha - be dich! Ehr - lich,

C/E Dm7 G7 C

ich hab's gut, denn ich ha - be dich!

☛ aus CD „Kommissing mit ... und lasz uns freunde werden“ KONTAKTE Musikverlag, Kippstadt



Umsetzungsmöglichkeiten für das Lied „Fang mit mir den Regenbogen“

Mein Freundschaftsregenbogen

Für diese Übung benötigen Sie bunte Blätter, um daraus am Ende einen Regenbogen formen zu können. Einen Freund zu finden ist nicht immer einfach. Doch wie muss ein Freund sein, um ihn auch wirklich „Freund“ nennen zu können? Muss er gut zuhören können, muss er ein gleiches Hobby haben, muss er gute Witze machen können? Welches sind die wesentlichen Merkmale für einen Freund? Verteilen Sie je drei bunte Blätter an die Kinder und ermutigen Sie sie dazu, drei solcher Merkmale aufzuschreiben. Anschließend werden die Papiere eingesammelt und an einer Wand des Klassenraums in Form eines Regenbogens aufgehängt. Am Ende können die Kinder sich die Ergebnisse gemeinsam anschauen. Möglicherweise ist auch ein Gesprächskreis am Ende dieser Übung spannend, um sich gegenseitig über Erfahrungen mit Freunden und für die Kinder wichtige Merkmale auszutauschen.



IDEE ZUM LIED:



<i>Fang mit mir ...</i>	einen Regenbogen darstellen
<i>Ruf mich an ...</i>	mit der Hand einen Telefonhörer darstellen
<i>Endlich einer ...</i>	beide Hände auf die Brust legen
<i>Uns trennt nichts ...</i>	beide Arme kreuzen
<i>Nicht Geschwätz ...</i>	mit einer Hand einen sprechenden Mund darstellen
<i>Donnergröll und Sonnenstich</i>	Hände rollen übereinander Hand auf die Stirn legen
<i>Ehrlich, ich hab's gut, denn ich habe dich</i>	Daumen hoch auf sich selbst zeigen dem Nachbarn die Hand reichen

Wenn ihr die fettgedruckten Buchstaben aufschreibt und an der passenden Stelle hochhaltet, sehen alle, für wen das Lied gedacht ist!

Anhang

Was es noch Wissenswertes gibt

Inhalt des Anhangs

Antworten auf vielfach gestellte Fragen	105
Literaturhinweise	110
Quellenverzeichnis	112
Inhaltsverzeichnis für die CD	115
Danke	119



Arbeiten mit Hörspielen im Unterricht

Neben den Hörspielen, die Ihnen eingangs in den einzelnen Modulen vorgestellt wurden, gibt es auch eine Vielzahl weiterer, pädagogisch wertvoller Geschichten. Auf der Ohrenspitzer-Seite unter www.ohrenspitzer.de finden Sie in der Rubrik „Hören - Hörmaterialien“ zahlreiche Hörspiel-Vorschläge, die bereits vorgefertigte Unterrichtsideen und Spielmethoden kostenlos mitliefern. So kann man neben den in den Modulen vorgeschlagenen Themen auch Geschichten zu anderen Inhalten, so zum Beispiel rund um Weihnachten, Hoffnung (Religion) oder auch Familie finden und einsetzen. Die Hörbögen auf Ohrenspitzer werden regelmäßig erweitert. Es lohnt sich, immer mal wieder dort vorbeizuschauen.



Antworten auf vielfach gestellte Fragen

Häufig wird in diesem Buch von einem „Klangteppich“ oder einer „Klangcollage“ gesprochen. Was ist das?

Der Begriff „Collage“ ist Ihnen sicherlich bekannt. Darunter kann man sich beispielsweise ein Bild vorstellen, das aus verschiedenen Bruchstücken zusammengesetzt wurde. Eine Klangcollage meint das Gleiche. Dabei geht es um das Erstellen einer Melodie, eines Rhythmus oder einer kleinen Geschichte durch das Zusammenfügen vieler aufgenommener Klänge, Geräusche und/oder Wortfetzen. Dieser Schritt bis hin zur fertigen Klangcollage ist dabei sehr experimentell. Aber gerade diese Freiheit, Dinge auszuprobieren, zu testen, zu verwerfen, zu erfinden und dabei etwas entstehen zu lassen, ist sehr hilfreich für die Kreativitätsförderung der Kinder. Das Tolle: Bei einer Collage gibt es kein Richtig und kein Falsch. Jeder geht am Ende entsprechend mit einer positiven Erfahrung aus dieser Übung.

Ein Klangteppich ist vom Aufbau her ähnlich wie eine Klangcollage. Dabei steht jedoch das Erzeugen einer Atmosphäre oder einer Klang-Landschaft im Vordergrund. So kann beispielsweise mit den unterschiedlichsten Geräuschen und Klängen der Klang eines Bauernhofs, einer Sommerwiese oder eines Kinderspielplatzes nachempfunden werden. Sich hin und wieder mit Klangteppichen im Unterricht auseinanderzusetzen ist hilfreich für das Hörempfinden der Kinder. Denn nur wenn man sich aktiv und bewusst mit seiner Umgebung und den dortigen Klängen auseinandersetzt, werden das Hören sensibler und die Ohren offener für bekannte als auch unbekanntere Umgebungen. Einige Beispiele für Klangcollagen sowie weiterführende Informationen finden Sie unter www.ohrenspitzer.de in der Rubrik „Methoden - Medien machen - Geräusche-Collagen“.

Was ist eigentlich ein „Sprechendes Bild“ und wie kann ich es erstellen?

Bilder werden sehr häufig in Lehr-Lernsituationen eingesetzt. Gerade auch, weil sie neben dem auditiv oder schriftsprachlich erworbenen Wissen einen erweiterten Zugang bilden und die Lernenden darin unterstützen, bereits vorhandenes Wissen leichter mit den neu erworbenen Kenntnissen zu verknüpfen. Mit den „Sprechenden Bildern“ können Sie sowohl die auditive als auch die visuelle Ebene miteinander verbinden. Entsprechend können Sie die Personen auf den Abbildungen in Dialog treten lassen, Sie können auf Gemälden den Klang von Farben auditiv darstellen oder aber ein Foto erzählt seinen Inhalt rein über die Wiedergabe von Geräuschen.

Ein „Sprechendes Bild“ allein oder gemeinsam mit Ihrer Klasse zu erstellen, ist dabei gar nicht schwierig. Sobald Sie die Arbeitsschritte einmal umgesetzt haben, werden Sie feststellen, dass bereits gar keine Anleitung mehr notwendig ist. Für die Umsetzung benötigen Sie einen Computer mit dem Programm Microsoft PowerPoint oder dem kostenlosen Programm Libre Office, ein Aufnahme­gerät (oder bereits aufgenommene Dateien im .wav-Format) und natürlich ein Bild oder eine Grafik. Wie Sie nun ein „Sprechendes Bild“ erstellen, erfahren Sie in den Anleitungen, die auf der CD im Ordner „Anhang – Sprechendes Bild“ zur Verfügung gestellt werden. Je nach Version von PowerPoint sind die Abläufe zur Erstellung etwas anders. Entsprechend wählen Sie die Anleitung aus, deren Inhalt mit Ihrer Version übereinstimmt. Ebenfalls steht eine gesonderte Anleitung für Libre Office auf der CD bereit. Bevorzugen Sie die Erstellung mithilfe eines Videotutorials, können Sie dieses auf der Ohrenspit­zerseite www.ohrenspitzer.de in der Rubrik „Methoden - Medien machen - Sprechende Bilder“ finden. Zudem haben Sie auf der Internetseite die Möglichkeit, verschiedene Beispiele und Umsetzungsmöglichkeiten von „Sprechenden Bildern“ anzusehen.

Ich möchte das „Sprechende Bild“ auf unserer Schulhomepage einbinden. Ist das möglich?

Ja, das ist möglich. Hierzu benötigen Sie neben Ihrem fertig gestellten „Sprechenden Bild“ in PowerPoint das kostenlose Programm iSpring Free. Eine schrittweise Anleitung für die Umwandlung einer PowerPoint in eine Flash-Datei, die Sie schließlich auf Ihrer Homepage einbinden können, finden Sie auf der CD im Ordner „Sprechendes Bild“ mit dem Titel „Sprechende_Bilder_Flash-Umwandlung_2007_und_2010.pdf“. Wichtig ist nur, dass Sie die Bild- und Tonrechte beachten. Denn nicht alles, was Sie in der Klasse produziert haben, kann auch veröffentlicht werden. Näheres dazu können Sie in der folgenden Antwort lesen.

Was muss ich bei der Veröffentlichung von Ton- und Bildmaterial im Internet beachten?

Bevor Sie eine Produktion von Ihrer Klasse im Internet veröffentlichen, vergewissern Sie sich, dass Sie von allen Kindern, die bei der Tonaufnahme mitgewirkt haben, eine Einverständniserklärung der Eltern besitzen. Haben Sie für die Produktion auch Aufnahmen Dritter (z.B. Geräusche) verwendet, ist es auch hier wichtig, das Einverständnis für die Veröffentlichung zu erfragen. Möchten Sie beispielsweise ein „Sprechendes Bild“ auf der Schulhomepage veröffentlichen, beachten Sie

ebenfalls, von woher Sie das Bildmaterial bezogen haben. Die im Rahmen dieses Buchs angebotenen Materialien für die Hörgeschichten, Gedichte und Sprechenden Bilder stehen unter den „Creative Commons“ und dürfen mit Namensnennung für den nicht-kommerziellen Einsatz verwendet werden. Mehr Informationen zu den Creative Commons finden Sie im Internet.



Kann ich die Geschichten und Gedichte, die in diesem Buch bereitgestellt werden, auch auf einem Schulfest bzw. der Öffentlichkeit zeigen?

Wie bereits in der Frage „Was muss ich bei der Veröffentlichung von Ton- und Bildmaterial im Internet beachten?“ besprochen wurde, stehen die Materialien dieses Buchs (ausgenommen der beiden Lieder „Tripp, Trapp, Tropp - Ein herbstliches Regenlied“ und „Fang mit mir den Regenbogen“, die in freundlicher Unterstützung des Kontakte Musikverlags für dieses Buch und die interne Nutzung im Unterricht freigegeben wurden) unter der Creative Commons Lizenz. Das bedeutet, dass Sie die Materialien für Ihre Produktionen nutzen, abändern, remixen und veröffentlichen können. Ausschließliche Einschränkung ist, dass die Veröffentlichung unter nicht-kommerziellen Absichten stattfindet. Ebenfalls muss der Name des Werks (sprich Quellenangaben), das Sie für Ihre Produktion einsetzen, genannt werden.

Wo finde ich kostenlose und lizenzfreie Geräusche und Materialien, die ich in ein Klassen-Hörspiel einbinden kann?

Auf der Internetseite von Audiyou (www.audiyou.de) finden Sie zahlreiche Geräusche, Fieldrecordings und Musikbeiträge, die Sie für Ihr nicht-kommerzielles Produkt verwenden können. Auch auf der Internetseite der Geräuschesammler (www.geraeuschesammler.de) gibt es viele Geräusche für nicht-kommerzielle Projekte.

Was muss ich bei der Aufnahme von Geräuschen oder Stimmen beachten?

Sie bzw. die Kinder müssen sicherstellen, dass bei der Aufnahme um sie herum keine Störgeräusche (andere Stimmen, sonstige Geräusche...) vorhanden sind, denn diese können die Qualität des Ergebnisses stark beeinflussen. Ebenfalls ist es wichtig, dass Sie die Kinder darauf hinweisen, zwei bis drei Sekunden mit dem Sprechen zu warten, nachdem sie den Aufnahmeknopf gedrückt haben, da das



Aufnahmegerät einen Moment braucht, bis es tatsächlich aufnimmt. Während der Aufnahme selbst sollte stets ein Abstand von etwa einer Faustbreite zwischen dem Mund und dem Mikrofon sein. Denn ist der Sprecher zu weit weg, wird die Aufnahme sehr leise. Ist der Sprecher zu nahe am Mikrofon, besteht die Möglichkeit, dass die Aufnahme übersteuert (sprich: zu laut und dadurch rauschig) ist. Ob die Lautstärke des Sprechers angemessen ist, kann mit dem Aufnahme-

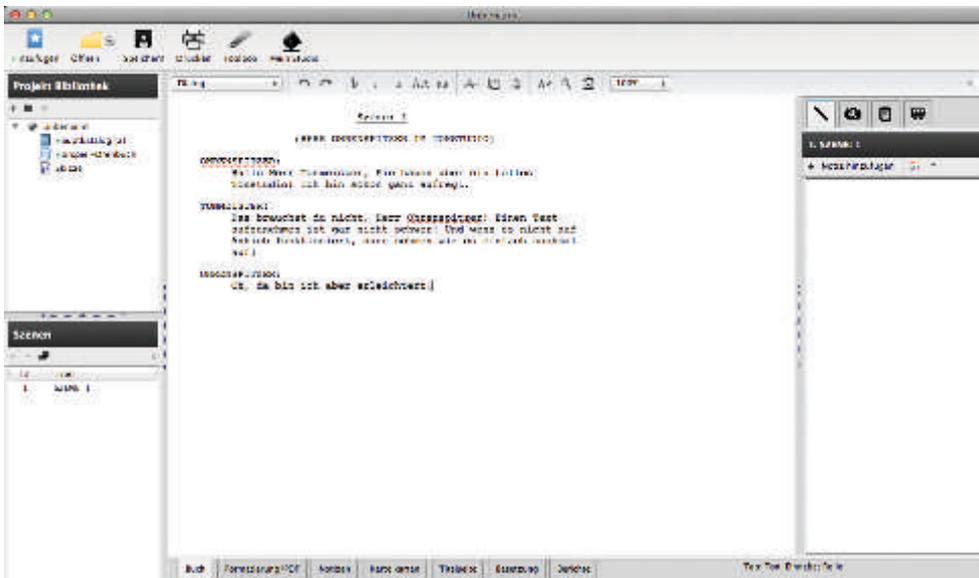
gerät ganz leicht überprüft werden. Auf jedem gängigen Gerät sehen Sie im Display seitlich zwei Balken, die ausschlagen, wenn in das Mikrofon gesprochen wird. Übersteuert ist die Aufnahme, wenn diese Balken am oberen Rand anstoßen. Qualitativ und lautstärketechnisch gut ist die Aufnahme, wenn die Balken beim Sprechen etwa zwei Drittel der vollen Breite einnehmen.

Wie kann ich eine Geschichte oder ein Gedicht mit meiner Klasse aufnehmen? Was benötige ich? Wie funktioniert die Technik?

Mithilfe der Textvorlagen (u.a. in Form einer PowerPoint) ist es mit den Materialien dieses Buchs ganz einfach, eine Geschichte oder auch ein Gedicht aufzunehmen. Für die Geschichten projizieren Sie die Textvorlage mithilfe eines Beamers an die Wand des Klassensaals und verteilen die Rollenkarten an die Schüler. Gibt es mehr Kinder als Rollen, können Sie einzelne Sprecher auch abwechselnd von zwei Kindern lesen lassen oder die Geräuschemacher doppelt besetzen. Für die Aufnahme selbst benötigen Sie schließlich ein Tonaufnahmegerät (z.B. ein ZOOM H1 oder ein Olympus Linear PCM Recorder) und Lautsprecher (die Sie zum Anhören direkt an das Gerät anschließen können) oder alternativ ein Mikrofon mit Anschluss an einen Computer (z.B. XLR-USB Kabel). Beides können Sie in den Medienzentren in Ihrer Nähe ausleihen. Die bei Ohrenspitzer eingesetzte Technik bietet einen „niederschweligen“ Einstieg in die aktive Medienarbeit und ist in seiner Bedienung daher sehr einfach. Zur Unterstützung finden Sie für den Einstieg verschiedene Anleitungen und Videotutorials auf der Ohrenspitzer-Internetseite unter www.ohrenspitzer.de in der Rubrik „Mediathek - Tutorials Technik“.

Ich möchte mit meiner Klasse ein Hörspiel-Drehbuch schreiben. Gibt es dafür ein Programm, mit dem das professionell möglich ist?

Für die Erstellung eines Drehbuchs bietet sich das im Internet kostenlos verfügbare Programm „Celtx“ an. Damit können Sie nicht nur Drehbücher oder Storyboards für Filme und Comics, sondern auch Hörspiel-Texte erstellen (siehe Abb.).



Wo kann ich weitere Ideen rund um das Thema „Zuhörförderung“ finden?

Zahlreiche Methoden, Übungen, weiterführende Hinweise und Linkempfehlungen zur Zuhörförderung finden Sie auf der Internetseite von Ohrenspitzer unter www.ohrenspitzer.de. Auch die Websites von „Auditorix“ (www.auditorix.de) und „Audiyou“ (www.audiyou.de) bieten viele praktische Tipps, Informations- und Ausprobiermöglichkeiten rund um die Themen „Hörspiel“ und „Die Welt des Zuhörens“. Auf letzterer Seite können ebenfalls Geräusche und Sounds für eigene, nicht-kommerzielle Audio-Produktionen heruntergeladen werden. Ganze Songs und passende Hintergrundmusik für Ihre Hörspiele finden Sie wiederum u. a. auf der Seite „freemusicarchive.org“ (Creative Commons Lizenz).



Literaturhinweise

Bernius, Volker/ Mareile Gilles (Hrsg.)(2004): Hörspaß. Über Hörclubs an Grundschulen, Vandenhoeck & Ruprecht. Edition Zuhören, Band 2, Göttingen.

Theorien und Hintergrundinformationen rund um das Thema „Zuhören“ sowie spielerische und methodische Ansätze für die Arbeit mit Hörspielen im Unterricht.

Binder, Sigrid/ Mechthild Hagen/ Joachim Kahlert (Hrsg.)(2007): GanzOhrSein. Ein fächerübergreifendes Grundschulprojekt (Praxis Impulse, Band 3).

Methodenbuch rund um das Thema „Zuhörförderung“ und „Hörsensibilisierung“

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2008): Lärm und Gesundheit. Materialien für die 5. bis 10. Klassen.

Hilfreiches Material rund um das Thema „Lärm“, „Gesundheit“ und „akustischer Müll“. Die Inhalte sind für die weiterführende Schule konzipiert, können aber auch in der Grundschule eingesetzt werden. Die Broschüre können Sie kostenlos unter www.bzga.de/infomaterialien herunterladen oder dort als Printbroschüre bestellen. Dort finden Sie auch die Broschüre „Gut hinsehen und zuhören!“, die ebenfalls theoretische und informative Hilfestellungen rund um das Thema „Hören“ und „Sehen“ gibt.

Herrmann-Stenge, Andrea (2010): Laute Flaute - Stiller Sturm: Praxisbausteine zum Hören und Hinhören für Kindergarten & Vorschule (3. Auflage), Dortmund.
Tolles Buch mit zahlreichen Übungen und Anregungen rund um die Arbeit mit dem Ohr.

Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ), Stadtmedienzentrum Stuttgart (SMZ) (2016): Leitfaden Audio- und Radioarbeit im Unterricht

Der Leitfaden unterstützt Lehrer/-innen bei der praktischen Audio- und Radioarbeit im Unterricht. So werden u.a. konkrete Umsetzungsmöglichkeiten im Rahmen des Bildungsplans und der Leitperspektive Medienbildung dargelegt. Der Leitfaden wird auf www.medianezz.de/material/leitfadenaudio zum Download angeboten.

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (2008): Auditorix. Hörwerkstatt für Kinder (CD-ROM).

CD-ROM für Kinder, die sich an den curricularen Vorgaben für die Grundschule orientieren.

tiert und umfangreiches didaktisch ausgearbeitetes und spielerisches Material rund um das Thema „Hörspiel“ anbietet.

Landeszentrale für Gesundheit in Bayern e.V. (Hrsg.)(2002): Olli Ohrwurm und seine Freunde. Schule des Hörens für Kinder (Vorschule + Klasse 1 + 2), München. *Spielerisch werden in diesem Methodenband grundlegende Voraussetzungen des Hörens, Lärm und Gesundheit, Schall, sowie zahlreiche weitere Themen behandelt.*

Landeszentrale für Gesundheit in Bayern e.V. (Hrsg.)(2004): Neue Abenteuer mit Olli Ohrwurm und seinen Freunden. Schule des Hörens für Kinder (Grundschule Klasse 3 + 4), München.

Teil 2 der Olli Ohrwurm-Reihe, diesmal für die 3. und 4. Klasse der Grundschule.

www.medianezz.de

Das Portal für medienpraktische Projekte bietet Anleitungen, Hilfestellungen und Tipps, kreative Beispiele und Ideen, Materialien sowie Infos zu Veranstaltungen, Neuigkeiten und Wettbewerben.

medien+bildung.com (2013): Radio STARter

Diese Broschüre bietet alle wesentlichen Grundlagen zur Erstellung einer ersten eigenen Radiosendung.

Ohrenspitzer (2012): Ohrenspitzer mini

Das Kompendium mit Basiswissen und theoretischen Hintergrundinformationen zum Thema „(Zu-)hören“ in der Kita kann unter www.ohrenspitzer.de in der Rubrik „Was ist Ohrenspitzer - Ohrenspitzer mini“ kostenlos heruntergeladen werden.

Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (Hrsg.)(2014): Hört mal her!

Broschüre zu interessanten Radiogeschichten aus dem Programm von SWR2 Spielraum.

Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (Hrsg.)(2009). Ohren auf! Eine Material- und Methodensammlung zur Zuhörförderung bei Kindern im Vorschulalter, Ludwigshafen.

Vielfältige Informationen rund um Hör- und Sprachförderung, die theoretischen und wissenschaftlichen Hintergründe, sowie Methoden zur Förderung des Zuhörens und der Konzentration können in dieser Broschüre gefunden werden.



Quellenverzeichnis

Ohrenblick mal! – Das Hörorgan des Menschen

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2008): Lärm und Gesundheit. Materialien für die 5. bis 10. Klassen.

Auditorix (www.auditorix.de), Abruf: 18.10.2016

Ohrenspitzer (www.ohrenspitzer.de), Abruf: 17.10.2016

Ohrenspitzer (2014): Die Geschichte der Müstenwaus. (www.ohrenspitzer.de - Rubrik „Mediathek - Müstenwaus“) - Hörspiel, Abruf: 17.10.2016

Potzblitz! – Das Wetter auditiv erleben

Bayerischer Rundfunk (www.br-online.de/kinder - Rubrik „Fragen und Verstehen - Wissenslexikon - Wetter“), Abruf: 17.10.2016

klasseWasser.de (www.klassewasser.de), Abruf: 18.10.2016

Ohrenspitzer (www.ohrenspitzer.de), Abruf: 18.10.2016

WAS IST WAS (www.wasistwas.de - Suchbegriff „Wetter“), Abruf: 18.10.2016

WAS IST WAS - Junior (2011): Folge 18. Das Wetter (Audio-CD), Tessloff (Universal)

Von nah und fern! – Heimat und Fremde auditiv bearbeiten

Audiyou (www.audiyou.de), Abruf: 18.10.2016

Bundeszentrale für politische Bildung (www.bpb.de - Shop - Themenblätter im Unterricht - Heimat ist, wo ich mich wohlfühle (Nr. 25), Abruf: 18.10.2016

Ohrenspitzer (www.ohrenspitzer.de), Abruf: 18.10.2016

School's out Radio (Hrsg.)(2006): 3,2,1, on Air! Ein Handbuch für junge RadiomacherInnen, München.

Schulbilder.org (www.schulbilder.org), Abruf: 18.10.2016

Wieso? Weshalb? Warum? (2012): Wieso? Weshalb? Warum? Kinder dieser Welt (Audio-CD), JUMBO Verlag

Quellen zu den Geräuschen der Übung „Fremde Welt, fremde Geräusche“

(Mit freundlicher Unterstützung der Online-Audiothek Audiyou und der dortigen Nutzer, die der Einbindung ihrer Geräusche für dieses Buch zugestimmt haben.)

Geräusch 1: „istanbul-abendgebet-blaue-moschee-4178“ von Atmostar

Geräusch 2: „Stadt-Tag-Bolivien-YS000773-3578“ von Eckhard Kuchenbecker
(www.your-sounds.com)

Geräusch 3: „Laden-Geraeusche-Deutschland“ von Jennifer Schatz

Geräusch 4: „strassenmusik-afrikanische-trommeln-5036“ von Tomas Forkert

Geräusch 5: „S-Bahn-Deutschland“ von Jennifer Schatz

Geräusch 6: „Campo-del-fiori-Roma2-2830“ von Stephanie Landa (Geschäftsführerin von Audiyou)

Tuut, tuut! – Auditiv im Straßenverkehr

Bielfeldt, Rainer/ Otto Senn (2011): Was hör ich da? Im Straßenverkehr. der Hörverlag. Audio-CD.

Hamsterkiste (www.hamsterkiste.de - Rubrik „Dies und das - Wichtige Verkehrszeichen“), Abruf: 18.10.2016

LL-Web: Lernmaterial von Lehrerinnen (www.vs-material.wegerer.at - Rubrik „LL-Web - Sachunterricht - Verkehrserziehung“), Abruf: 18.10.2016

Ohrenspitzer (www.ohrenspitzer.de), Abruf: 18.10.2016

Wikipedia (www.de.wikipedia.org - Suchbegriff: *Bildtafel der Verkehrszeichen in der Bundesrepublik Deutschland von 1992 bis 2013*), Abruf: 18.10.2016

Wir sind Erfinder! – Mit Audio-Medien kreativ werden

Moving Mind (2003): Tüddelsen & Toni, Wunderbare Erfindungen: Löchergeschichten zum Hören, Mitmachen und Lernen für Kindergartenkinder. Moving Mind Verlag. Audio-CD.

Ohrenspitzer (www.ohrenspitzer.de), Abruf: 18.10.2016

Was ist Was? (www.wasistwas.de - Suchbegriff: *Technik - „Berühmte Personen“*), Abruf: 17.10.2016

Willst du mein Freund sein? – Freundschaft auditiv erleben

Kidsnet (www.kidsnet.at in der Rubrik „Wissen - Verschiedenes - Der Mensch - Freundschaft, Liebe und Kinder kriegen“), Abruf: 17.08.2016

Maar, Paul (2005): Eine Woche voller Samstage, Oetinger Audio Verlag, Audio-CD
Ohrenspitzer (www.ohrenspitzer.de), Abruf: 18.10.2016

Planet Wissen (www.planet-wissen.de in der Rubrik „Gesellschaft - Psychologie - Freundschaft“), Abruf: 18.10.2016

WDR-Maus (www.wdrmaus.de - Suchbegriff: Was denkst du über Freundschaft?),
Abruf: 18.10.2016

Einleitung und Anhang

Audacity (www.audacity.sourceforge.net), Abruf: 18.10.2016

Bergmann, Katja (2003): Hör-Gänge. Konzeptionen einer Hörerziehung für den Deutschunterricht, Oberhausen.

Bildungspläne 2016 (www.bildungspläne-bw.de), Abruf: 08.11.2016

CeltX (www.chip.de/downloads/Celtx_24383242.html), Abruf: 18.10.2016

Creative Commons (www.creativecommons.org), Abruf: 18.10.2016

Ohrenspitzer (www.ohrenspitzer.de), Abruf: 18.10.2016



Inhaltsverzeichnis der CD

01 - Ohrenblick mal! Das Hörorgan des Menschen

01- Klangreise

- Arbeitsblatt „Auf Klangreise gehen“ (PDF)
- Lösung des Arbeitsblatts „Auf Klangreise gehen“ (PDF)
- Audiodatei „Klangreise.mp3“

02 - Herr Ohrenspitzer auf der Reise zum Mittelpunkt des Ohrs

- Audiodatei „Herr Ohrenspitzer auf der Reise zum Mittelpunkt des Ohrs.mp3“
- Rollenkarten (PDF)
- Textvorlage (PDF/ PowerPoint)
- Kopiervorlage (Text aus Buch in PDF-Form)

03 - Klangschatzkarte erstellen

- Arbeitsblatt „Klangschatzkarte“ (PDF)

04 - Mein Geräusche-Tagebuch

- Arbeitsblatt „Mein Geräusche-Tagebuch“ (PDF)

05 - Lärm oder kein Lärm

- Arbeitsblatt „Lärm oder kein Lärm“ (PDF)
- Lösung des Arbeitsblatts „Lärm oder kein Lärm“ (PDF)
- Ampelmänner für Gefühls-Barometer (PDF)
- Audiodatei „Lärm oder kein Lärm.mp3“

06 - Was ist eigentlich laut?

- Arbeitsblatt „Was ist eigentlich laut“ (PDF)
- Lösung des Arbeitsblatts „Was ist eigentlich laut“ (PDF)

07 - Lärm in der Schule

- Arbeitsblatt „Lärm in der Schule“ (PDF)
- Arbeitsblatt „Lärmbarometer“ zum Vergleichen (PDF)

08- Ein Lärmgedicht

- Audiodatei „Ein Lärmgedicht.mp3“

Sachtexte und Rahmengeschichten

- Wie funktioniert das Ohr?.mp3
- Es schallt in meinen Ohren.mp3
- Lärm und Gesundheit.mp3

02 - Potzblitz! Das Wetter auditiv erleben

01- Das große Unwetter

- Audiodatei „Das große Unwetter.mp3“
- Rollenkarten (PDF)
- Textvorlage (PDF/ PowerPoint)
- Kopiervorlage (Text aus Buch in PDF-Form)

02 - Tripp, Trapp, Tropp – Ein herbstliches Regenlied

- Audiodatei „Tripp, Trapp, Tropp - Ein herbstliches Regenlied.mp3“
- Liedtext zu Audiodatei (PDF)

03 - Mein Wettertagebuch

- Arbeitsblatt „Mein Wettertagebuch“ (PDF)

04 - Radio-Wettervorhersage

- Wettervorhersagen (PDF)

05 - Wetter international

- Arbeitsmaterial „Wetter international“ (PDF)
- Lösung zu Arbeitsmaterial (PDF)
- Ordner mit Audiodateien (Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch)

06 - Der Wasserkreislauf

- Audiodatei „Der Wasserkreislauf.mp3“

07 - Sprechendes Bild zu „Der Wasserkreislauf“

- PowerPoint zu „Sprechendes Bild - Der Wasserkreislauf“ (ppt/pptx)

Sachtexte und Rahmengeschichten

- Was ist eigentlich Wetter?.mp3
- Mal ist es hoch, mal ist es tief.mp3
- Eine Geschichte vom kreisenden Wasser.mp3

03 - Von nah und fern! - Heimat und Fremde auditiv bearbeiten

01 - Von der Heimat in die Fremde

- Fantasiereise-Geschichte (PDF)
- Fragenkatalog zur Fantasiereise (PDF)

02 - Eine Maus zieht aus

- Audiodatei „Eine Maus zieht aus.mp3“
- Rollenkarten (PDF)
- Textvorlage (PDF/ PowerPoint)
- Kopiervorlage (Text aus Buch in PDF-Form)

03 - Das ist „Heimat“ für mich

- Arbeitsblatt „Das ist Heimat für mich“ (PDF)

04 - Fremde Welt, fremde Geräusche

- Arbeitsblatt „Fremde Welt, fremde Geräusche“ (PDF)
- Begriffe für Empfindungsbarometer (PDF)
- Sechs Geräusche im „Geräusche“-Ordner (mp3)

05 - Eine Postkarte von ganz weit weg

- Postkarte als Bilddatei (.jpg)
- Arbeitsblatt „Eine Postkarte von ganz weit weg“ (PDF)

06 - In der Fremde

- Audiodatei „In der Fremde.mp3“

Sachtexte und Rahmengeschichten

- „Heimat“ hat viele Gesichter.mp3
- Was ist eigentlich „Fremde“?.mp3

04 - Tuut, tuut! - Auditiv im Straßenverkehr

01 - Die Fahrradtour

- Audiodatei „Die Fahrradtour.mp3“
- Rollenkarten (PDF)
- Textvorlage (PDF/ PowerPoint)
- Kopiervorlage (Text aus Buch in PDF-Form)

02 - Sprechendes Bild

- PowerPoint zu Sprechendes Bild (ppt/pptx)

03 - Meine Verkehrswürfelgeschichte

- Arbeitsblatt „Meine Verkehrswürfelgeschichte“ (PDF)

04 - Verkehrsspiel

- Spielbrett (PDF)
- Spielbrett mit Spielfiguren für gemeinsames Spielen (ppt)
- Aktionskarten und Audiodateien (PDF und mp3)

05 - Straßen

- Audiodatei des Gedichts „Straßen.mp3“

05 - Wir sind Erfinder - Mit Audio-Medien kreativ werden

01 - Im Klanglabor

- Audiodatei „Im Klanglabor.mp3“
- Rollenkarten (PDF)
- Textvorlage (PDF/ PowerPoint)
- Kopiervorlage (Text aus Buch in PDF-Form)

02 - Das große Geräuschelabor

- Arbeitsblatt „Das große Geräuschelabor“ (PDF)
- Lösung des Arbeitsblatts „Das große Geräuschelabor“ (PDF)

03 - Roboterstimme

- Anleitung für die Erstellung einer Roboterstimme (PDF)
- Audiodatei „Beispiel-Roboterstimme.mp3“

04 - Zehn tolle Erfindungen

- Audiodatei „10 tolle Erfindungen.pdf“

Sachtexte und Rahmengeschichten

- Große Erfinder.mp3

06 - Willst du mein Freund sein? - Freundschaft auditiv erleben

01 - Kater Leo sucht einen Freund

- Audiodatei „Kater Leo sucht einen Freund.mp3“
- Rollenkarten (PDF)
- Textvorlage (PDF/ PowerPoint)
- Kopiervorlage (Text aus Buch in PDF-Form)

02 - Sprechendes Bild zu „Kater Leo sucht einen Freund“

- PowerPoint zu Sprechendes Bild (ppt/pptx)

03 - Fang mit mir den Regenbogen

- Audiodatei „Fang mit mir den Regenbogen.mp3“
- Liedtext zu Audiodatei (PDF)

Sachtexte und Rahmengeschichten

- Gemeinsam durch dick und dünn.mp3

Anhang - Was es noch Wissenswertes gibt

01 - Sprechendes Bild

- Vier Kurzanleitungen zur Erstellung eines Sprechenden Bilds (PDF)
- Kurzanleitung zur Umwandlung eines Sprechenden Bilds in eine Flash-Datei (PDF)

Danke an...

... die Landesanstalt für Kommunikation für die Ermöglichung dieses Buchs, die Projektteams von Ohrenspitzer Baden-Württemberg und Ohrenspitzer Rheinland-Pfalz, Birgit Hock (Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest) für die aufwendige und großartige Unterstützung, Silvia Karrer und Marius Wimmeler für die Sprachaufnahmen aller Texte, Thomas Schatz und Pierre Madelmond für die Aufnahme der fremdsprachigen Textelemente, Steffen Griesinger (medien+bildung.com) für die Nutzungsrechte der Geschichte „Eine Maus zieht aus“, den Kontakte Musikverlag (www.kontakte-musikverlag.de) für das zur Verfügung stellen zweier Lieder, ebenso wie die Mitglieder und die Geschäftsführerin (Stephanie Landa) von Audiyou.de für das zur Verfügung stellen von zahlreichen Geräuschen.

