

Hörspiele selber machen

Eine kleine Einführung

Susanne Lung

Inhaltsverzeichnis

I. Pädagogische Aspekte	3
1.) Der Hörsinn	3
2.) Welche Hörinhalte mögen Kinder am meisten?	4
3.) Einstieg ins Hörspiel	4
4.) Hörspiel als kreativer Gestaltungsraum	7
II. Anwendungsmöglichkeiten	7
1.) Geräusch-Bilder-Lotto	7
2.) Hörspiel als Rollenspiel	8
3.) Synchronisation einer Filmszene mit dem Geräuschkoffer	8
III. Geräusche selbst erzeugen	10
1.) Wasser	10
2.) Auto / Unfall / Action	11
3.) Schritte	12
4.) Natur	13
5.) Fahrzeuge	14
6.) Zoo	14
7.) Verschiedene Arten von Stimmen	15
8.) Sonstige Geräusche	16
IV. Tipps & Tricks für die Aufnahme von Geräuschen	17
1.) Hörspiele drinnen und draußen	18
2.) Benötigte technische Ausstattung	18
V. Weitere Materialien und Informationen	20
Medien und Geräte	20
Links	21

Impressum

Herausgeber: Evangelisches Medienhaus GmbH
Augustenstraße 124, 70197 Stuttgart, 0711/222 76 -40, kohm.emh@elk-wue.de

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik

Redaktion, Layout: Roland Kohm unter Mitarbeit von Cornelia Bonk

Text : Susanne Lung

© März 2006, Version 1.0.

Die Arbeitshilfe ist nur für den privaten Gebrauch bestimmt. Sie darf nicht weiter verbreitet, kopiert oder vervielfältigt werden.

*„Es ist das Ohr, das die Dunkelheit durchdringt, nicht das Auge.“
- Weisheit der Massai -*

I. Pädagogische Aspekte

1.) Der Hörsinn

In jedem Kaufhaus und in vielen Restaurants werden wir tagtäglich mit Musik be-rieselt. Wir sind heutzutage täglich einer Fülle von künstlich erzeugten Geräuschen ausgesetzt: Straßenlärm, Computergebläse, Kühlschränke, elektrische Arbeitsmittel in Küche oder Garten uvm. – sie alle tragen zu einer Steigerung des Lärms bei. Hinzu kommt, dass noch nie zuvor so viel Musik gehört wurde wie heute. Und noch nie gab es so viele frühzeitig Hörgeschädigte. Dies alles zeugt von einer Reizüberflutung.

Hören ist zwar der erste Sinn, den ein Embryo entwickelt. In unserer Kultur dominiert jedoch der Sehsinn. Mit der Entwicklung des Films und des Fernsehens hat das Visuelle seine Position ausgebaut. Das Hören trat immer mehr in den Hintergrund.

Mittlerweile aber haben es sich verschiedene Institutionen (Stiftungen und Vereine) zur Aufgabe gemacht, vor allem das (Zu-)Hören wieder bewusst zu machen und als notwendige Kulturtechnik zu fördern. Zuhören fördert die Konzentration. Wer zuhört, kann sich also besser konzentrieren und bekommt infolgedessen mehr von seiner Umwelt mit. Wer mehr mitbekommt, weiß mehr.

Neben dem Hören und Zuhören sollen auch andere Grundfähigkeiten des Menschen gefördert werden: Hören und Wahrnehmen der Stille sowie das Wahrnehmen und Verstehen von Sprache und Klang. Die Kinder sollen lernen einzelne Klänge bewusst wahrzunehmen und neben der Stille auch den einzelnen Ton schätzen zu lernen. Dies genau ist ein wesentlicher Bestandteil der Hörkultur. Eine Hörerziehung in diesem Sinne hilft ihnen mit der akustischen „Dauerberieselung“, die mittlerweile zu unserem Leben dazugehört, besser umgehen zu können.

Es wird versucht, Kinder noch vor der „Disco-Phase“ auf Lärm und Geräusche aufmerksam zu machen. Eine altersgerechte und interessante Herangehensweise eignet sich hierfür am besten. Durch das Erstellen eines eigenen Hörspiels setzen sich die Kinder mit der Entstehung und der Bedeutung von Geräuschen auseinander. Daneben wird ihnen aber auch beigebracht, bewusst mit Geräuschen umzugehen. Hörspiele eignen sich auch für den Deutschunterricht sehr gut: Das Hörspiel zeichnet sich durch die Konzentration auf das gesprochene Wort aus.

Im Internet sind einige Präsentationen der Initiativen zu finden, die auf Projekte verweisen, Informationsquellen bieten oder verschiedene Methoden- und Materialsammlungen vorstellen. Einige hiervon sind am Ende der Arbeitshilfe unter der Rubrik „**Links**“ zu finden.

2.) Welche Hörspielinhalte mögen Kinder am meisten?

Menschen lesen und hören das am liebsten, worin sie sich wieder finden. Das Hörspiel kann seinen Hörern Identifikation bieten. Und nicht nur seinen Hörern, sondern natürlich auch denjenigen, die das Hörspiel produzieren. Deshalb sollte darauf geachtet werden, dass die Themen, die die Hörspiele beinhalten, auf die Interessen der Kinder zugeschnitten sind. Welche Hörspielinhalte mögen Kinder nun?

Laut einer Studie mögen Kinder vor allem Phantasiegeschichten. Dazu gehören vor allem die Hörspiele „Bibi Blocksberg“ und „Benjamin Blümchen“ aber auch Hörspiele zu Kinderliteratur wie beispielsweise „Die unendliche Geschichte“, „Pipi Langstrumpf“ oder „Karlsson vom Dach“. Danach folgen Hörspiele rund um das Thema „Detektivgeschichten“: „TKKG“, „Fünf Freunde“ oder „Die drei Fragezeichen“. Danach folgen Märchen, Action, Comic/Zeichentrickfilme“. Eine untergeordnete Rolle spielen „Alltagsgeschichten“ wie z.B. „Neues vom Süderhof“ oder „Ferien auf Saltkrokan“.

Natürlich sollten die Kinder auch selbst gefragt werden, welche Themen das von ihnen produzierte Hörspiel beinhalten soll. Es ist aber auch nicht falsch, den Kindern schon eine Auswahl an Vorschlägen anzubieten, die sich zum Beispiel auch an der erläuterten Studie orientieren kann.

Hörspiele sowie Hörbücher bieten in der heutigen mobilen Gesellschaft eine neue Möglichkeit des Literaturerlebnisses. Gehört werden kann dabei die gesamte literarische Bandbreite: Von Dramatik über Epik, Lyrik, sachlich, lustig, als Lesung, als Hörspiel bis hin zum Feature. Die größte Nachfrage bei Hörbüchern besteht im Bereich der Belletristik (47,6%), gefolgt von Kinder- und Jugendbüchern (24,5%) und dem Bereich Schule und Lernen (12,4%). Bezeichnend ist, dass der Umsatz des Hörbuchsegments 2004 ein Plus von 14,7 Prozent erreichte, wohingegen der Umsatz des Buchhandels laut Media Control GfK International um 0,7 Prozent stieg. 3% Anteil machen Audiobooks mittlerweile am Buchmarkt aus. Laut Börsenblatt Spezial ist diese Tendenz steigend.

„Ohr liest mit 2005“ hieß eine Studie des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels zum Umgang mit Büchern und Hörbüchern. Laut dieser Studie trennt die Mehrzahl (34,6%) der insgesamt 1600 Befragten Hören und Lesen klar voneinander ab. 29,5% gaben an, es bestehe bei ihnen ein Einfluss des Hörens auf das Leseverhalten. Was auffällt ist, dass 17,9% aller Befragten angaben, sogar mehr zu lesen seit sie Hörbücher konsumieren. Das Hörbuch wird somit für eine multimedial erfahrene Nutzergruppe zum Einstieg ins „traditionelle“ Lesen.

3.) Einstieg ins Hörspiel

Filmton ohne Bilder

Schwierig ist es natürlich einen Einstieg in das Thema Hörspiele zu finden. Zwar kann sicherlich jedes Kind etwas mit dem Begriff Hörspiel anfangen, doch tun sich die meisten mit der Umsetzung anfangs schwer.

Das Hören gehört zu den Lieblingsbeschäftigungen Jugendlicher. Dennoch bzw. gerade deswegen ist es für sie schwer auf einzelne Töne zu achten. Diese Fä-

higkeit brauchen die Kinder, um Geräusche für ein Hörspiel herstellen zu können.

Als Einstieg braucht man den Mitschnitt einiger Fernsehfilmsequenzen auf Videokassette. Am besten geeignet sind hierfür Szenen aus Krimis, die aktionsgeladen sind, und auch Dialog und nonverbale Kommunikationsanteile (z.B. Kopfnicken, Achselzucken, Kopfschütteln) beinhalten. Dieser Ausschnitt sollte eher kurz und prägnant sein, ungefähr drei bis vier Szenenwechsel enthalten. Wenn man eine passende Filmsequenz gefunden hat, zeichnet man die **Tonspur** des Ausschnittes auf einen Kassettenrekorder auf und präsentiert sie der Klasse. Die Kinder werden automatisch ein hörengerecht aufbereitetes Tonmaterial erwarten – um so größer wird die Verwunderung sein, wenn sie bemerken, dass sie mit den vorgespielten Sequenzen nicht allzu viel anfangen können. Es wird sich für die Kinder zunächst kein zusammenhängendes „Bild“ ergeben. Befragt man nun die Kinder welche Bilder und Szenen sie sich zu den vorgespielten Tonsequenzen vorstellen, so wird man viele unterschiedliche Antworten als Ergebnis bekommen. Grund dafür ist, dass die Szenen vom bloßen Höreindruck her völlig unzureichend sind. Die Handlungsabläufe können nur fragmentarisch nachvollzogen werden. Die Geräusche, die wahrgenommen werden (wie beispielsweise Reifenquietschen, Bremsen etc.), sind zwar teilweise definierbar, reichen zum Verständnis der gesamten Szene aber nicht aus, da ursprünglich alles an den optisch vermittelten Kontext gebunden ist.

Wenn den Kindern nun der Ausschnitt per Videorekorder über den Bildschirm präsentiert wird, können sie die einzelnen Bausteine zusammensetzen und werden feststellen, wie stark der imaginierte Kontext vom Handlungsablauf auf dem Bildschirm abweicht und wie sehr sich die eigene Vorstellung von der filmischen Umsetzung unterscheidet. Auf diese Weise erfahren sie, dass man sich innerlich immer andere Szenenabläufe vorstellt, die sich auf Alltagserfahrungen oder medial vermittelte Bilder stützen. Zusätzlich werden die Kinder darauf aufmerksam gemacht, dass eine Tonspur den Bildern eine intensivere Wirkung verleiht.

Situationen akustisch charakterisieren

Am besten bildet man einzelne Arbeitsgruppen, damit jedes Kind eine Aufgabe bei der Produktion des Hörspiels bekommt und nicht manche in einer zu großen Gruppe möglicherweise untergehen. Die Bildung kleinerer Gruppen macht die Kinder auch erfahrener im Umgang mit Gruppenarbeit. Die erste Hörscene sollte sich um eine Situation drehen, die inhaltlich einfach zu bewältigen ist. Am besten eignen sich dafür Alltagssituationen, zum Beispiel das „Frühstück“. Jeder ist mit dieser Situation vertraut und kennt die täglichen Abläufe. So kann jeder etwas mithilfe seiner Vorstellungen beitragen. Das Thema „Frühstück“ bedeutet, dass Ort und Zeit vorgegeben sind (morgens, Frühstückstisch), was durch die Geräusche dargestellt werden muss. Es soll deutlich werden, dass es sich nicht um ein Mittagessen handelt. Die Wahl der Personenkonstellationen bleibt allerdings den Gruppen selbst überlassen. Da sich die Kinder anfangs wahrscheinlich etwas schwer tun werden, einen selbst erdachten Inhalt umzusetzen, sollte daran gedacht werden genügend Zeit einzuplanen. Man sollte sich ebenso darauf einstellen, dass die einzelnen Gruppen anfangs eventuell auch lautstarke Meinungsverschiedenheiten haben werden. Dominante Kinder versuchen sich vielleicht in

den Vordergrund zu spielen. Es wird anfangs möglicherweise auch etwas Klau-
mauk und Übertreibungen geben.

Grundregeln

Es gibt ein paar **Grundregeln**, die man beachten sollte:

- lieber wenige Leute, die reden. Wenn zu viele reden, ist es schwer etwas zu verstehen.
- Dialekte können eingebaut werden. Wenn die Person dann wieder spricht, wird sie aufgrund ihrer Eigenart gleich **wiedererkannt**.
- Die Texte sollten nicht abgelesen werden.
- Wenn man jedoch den Text aufschreibt, sollte man den Text vorher so aufschreiben wie es in Wirklichkeit gesagt wird.
- Es sollten ab und an Namen erneut erwähnt werden, damit man weiß, wer wer ist. Das Kind, die Eltern etc.
- Die einzelnen Sprecher sollten mehr als nur einen Satz sagen (Wiedererkennungseffekt).
- Man sollte darauf achten, dass die Kinder Rollen spielen, die zu ihnen passen.
- Man kann ein sogenanntes „story-board“ als Gedächtnis- und Herstellungshilfe erstellen. Dann weiß jeder genau, wann er dran ist.

Sinnvoll ist auch, den Kindern bewusst zu machen, dass die am Hörspiel beteiligten Personen und Charaktere deutlich verschieden dargestellt werden sollten. Die Personen kommen aus unterschiedlichen Milieus, Gesellschaftsschichten und Altersgruppen. Das stellt man durch die Verwendung verschiedener Sprachverwendungen her.

Wichtig ist, dass ein Szenenwechsel deutlich dargestellt wird, damit man die Handlungsabläufe gut nachvollziehen kann. Dies wird erreicht durch:

- eine Pause
- ein einleitendes Geräusch (z.B. Pausenklingeln)
- eine Vorankündigung der nächsten Szene durch einen Hinweis in der vorherigen Szene
- das Aus- Ein- und Überblenden (im Gegensatz zum harten Aneinanderschneiden, das sehr irritierend wirken kann, weil der Szenenwechsel gar nicht oder zu spät bemerkt wird)

Bei der **Besprechung der Hörszene**n sollte auf diese Fragen geachtet werden:

- a) **Was** wird gesprochen?
- b) **Wie** wird gesprochen?
- c) **Wer** spricht?
- d) **Wo** spielt sich die Szene ab?
- e) **Wann** spielt sich die Szene ab?

Nachdem die Gruppenergebnisse besprochen wurden, sollte darauf verzichtet werden, sofort eine Neuaufnahme mit Verbesserungen zu starten. Das führt bei den Kindern zu Ermüdung. Statt dessen lieber ein anderes Mal das Gelernte in einen neuen Gestaltungsversuch umsetzen.

4.) Das Hörspiel als kreativer **Gestaltungsraum**

Im Gegensatz zum Rollenspiel, indem der situative Rahmen oft stark vom Lehrer vorgegeben und eingeschränkt ist, haben Schüler bzw. Kinder im Rahmen des Hörspiels Möglichkeiten der freieren Gestaltung. Unter einer weit gefassten Thematik können Kinder oder Schüler selbst entscheiden welche Situationen und Inhalte sie bearbeiten möchten. Dialoge und der Einsatz von Geräuschen müssen im Gegensatz zum Rollenspiel vorher genau durchdacht sein. Spontanes Improvisieren wie bei einem Rollenspiel fällt somit meist weg.

Durch die Produktion eines Hörspiels wird die Teamfähigkeit der beteiligten Kinder gefördert. Zudem werden durch die Erstellung eines Manuskripts soziale und kreative Seiten gefördert. Die Kinder lernen geduldig zu sein, unterschiedliche Meinungen zu akzeptieren und diese in einem gemeinsamen Konzept zu koordinieren.

Sprache und Hörspiel

Das Produzieren eines Hörspiels ermöglicht eine intensive Auseinandersetzung mit Sprache. Noch mehr als dies z.B. durch Filme passiert, in denen das gesprochene Wort neben den Eindrücken der Bilder „agiert“. Das Hörspiel erzeugt eine Art „innere Bühne“, ein „Kino im Kopf“. Die Kinder haben die Möglichkeit sich parallel zum auditiv wahrgenommenen Hörspiel eine eigene subjektive Welt der Bilder aufzubauen. Dies passiert beim Hören eines Hörspiels noch mehr als beim bloßen Lesen eines Textes.

II. Anwendungsmöglichkeiten

1.) **Geräusche-Bilder-Lotto**

Es lässt sich auch gut eine Verbindung zwischen Wahrnehmung von Geräuschen und dem Zuordnen zu Bildern herstellen. Da Spiele, die intensives Hinhören erfordern, die auditive Wahrnehmung fördern und von den meisten Kindern gerne gespielt werden, eignet sich die Herstellung eines „**Geräusche-Bilder-Lottos**“ besonders gut.

Dieses Geräusche-Bilder-Lotto kann von Erwachsenen und Kindern in Zusammenarbeit selbst hergestellt werden und ist somit gleichzeitig eine gute Gemeinschaftsproduktion. Es sollte ein längerer Zeitraum eingeplant werden, da einige Geräusche aufgenommen werden müssen. Die Geräusche werden mit dem ersten Kassettenrekorder aufgenommen, und überspielt sie danach in drei unterschiedlichen Reihenfolgen auf einen zweiten Kassettenrekorder. Eine andere Möglichkeit ist, die Geräusche nacheinander in drei verschiedenen Reihenfolgen zu produzieren und aufzunehmen.

Die unterschiedliche Abfolge der Geräusche ist deswegen notwendig, da Kinder ein sehr gutes Gedächtnis haben, so dass sie bald die Abfolge der Geräusche auswendig können.

Nun werden Kärtchen mit verschiedenen Motiven darauf hergestellt, die ein Geräusch darstellen. So zum Beispiel folgende:

In eine Flasche blasen; Trommel; Ente; Auto; Türklingel; Ball; Flöte; Murmeln; Rassel; Telefon; Hund; Haarfön; Katze; Würfeln; tropfender Wasserhahn und viele weitere.

Nun sollten die dazugehörigen Geräusche aufgenommen werden wie oben beschrieben, die Geräuschebilder die idealerweise auf drei Spieltafeln verteilt sind, an die Mitspieler verteilen und noch 2 Chips oder Spielsteine bereitlegen, dann kann losgelegt werden. Dazu wird das Band an irgendeiner Stelle gestartet. Wenn die Mitspieler nun ein Geräusch, das auf ihrer Lottokarte abgebildet ist, erkannt haben, können sie ein Steinchen auf dem entsprechenden Bild ablegen, Wer zuerst alle neun Felder seiner Karte voll hat, gewinnt dieses Spiel.

2.) Das Hörspiel als Rollenspiel

Im Rollenspiel wird der situative Rahmen vom Lehrer vorgegeben. Hier können modellhafte Situationen oder die Bewältigung von Konfliktfällen durch Simulation durchgespielt werden. Das Rollenspiel geschieht meist in Form aus dem Stegreif gesprochener Dialoge ohne Einsatz von Geräuschen. Spontanes Improvisieren ist die Stärke des Rollenspiels. Kreative Einfälle, lustige Versprecher und authentische Dialoge sind hier zu erhalten.

3.) Synchronisation einer Filmszene (mit Hilfe des Geräuschkoffers)

Man kann den im Ökumenischen Medienladen erhältlichen Geräuschkoffer auch dazu verwenden, eine Filmszene zu synchronisieren. Es sollte dafür eine **einfache Filmszene** gewählt werden. Filme interessieren Kinder besonders. Wenn sie die Möglichkeit haben Szenen aus einem Film, den sie gerne sehen, selbst zu synchronisieren, wird das sicherlich ein spannendes Erlebnis für die Kinder. Sie können dabei verschiedenes lernen.

Durch die Verbindung von Geräuschkoffer und pädagogischer Filmarbeit lernen die Kinder ihre Aufmerksamkeit nicht nur auf die Bilder eines Filmes zu lenken, sondern auch auf die Töne, die das Geschehene akustisch verstärken und Gefühle der Trauer, Freude, Angst oder Spannung verstärken.

Interessant ist die Frage danach, wie sich visueller und akustischer Ton zueinander verhalten. Ist die Dominanz eines der beiden Sinne vorhanden oder gehen die beiden eine Symbiose ein, bei der sowohl das Bild die Wahrnehmung des Klanges als auch der Klang die Wahrnehmung des Bildes entscheidend beeinflusst?

Fragen, die im Vorfeld geklärt und erläutert werden sollten, sind folgende:

- Mit **welchen Materialien** werden sie erzeugt?
- **Wie** arbeitet ein Geräuschemeister (siehe den Kurzfilm „Ein besonderer Beruf“, Bestellnummer Kf 255)?

- **Welche Geräusche** und welche Musik erzeugen welche Gefühle? Unterstreicht oder illustriert die Musik lediglich das Bild, oder verweist sie auf Kommendes?

Das spielerisch erworbene Wissen wird dann bei der Vertonung eines einfach strukturierten Kurzfilmes umgesetzt. Die Einheit ist für ca. 90 min. konzipiert. Suchen Sie sich zunächst einen Film, den die Kinder gerne sehen und wählen Sie danach eine einfache Filmszene aus.

Zunächst sollte den Kindern verdeutlicht werden, was unter dem Begriff „**Synchronisation**“ zu verstehen ist. Dazu werden die Kinder als erstes gefragt, ob in den vielen verschiedenen Ländern der Welt ein und dieselbe Sprache gesprochen wird. Natürlich wissen die Kinder, dass dies nicht der Fall ist. Sie können unterschiedliche Länder und die jeweilige Sprache dazu nennen. Wenn man nun aber fragt wie es möglich sein kann, dass ein afrikanisches Kind einen deutschen Film versteht, wird man bei den Kindern fragende Blicke erkennen. An dieser Stelle sollte man nun den Begriff „Synchronisation“ einbringen. Dieser Begriff sollte erklärt und dann zum Beispiel an Hand von Filmbeispielen erklärt werden. Man kann die Kinder darauf aufmerksam machen auf die Lippenbewegungen und das gleichzeitig Gesprochene der Schauspieler zu achten. Auf diese Weise werden sie für gute und weniger gute Synchronisationen sensibilisiert.

Wenn man diese Vorarbeit geleistet hat, kommt nun der Geräuschkoffer zum Einsatz. Die Kinder sollen ihnen bekannte Geräusche nennen und sie nachahmen. Anschließend wird der Inhalt des Geräuschkoffers dazu verwendet die genannten Geräusche selbst herzustellen. Die Geräuscheutensilien werden an die Kinder verteilt, damit jeder zur Vertonung der Filmszene beitragen kann, indem er selbst ein Geräusch herstellen kann.

Die „Vertonung“ erfolgt hier bei einfacher Technik mit Hilfe eines Kassettenrekorders. Der Film wird bis zur Hälfte mit Ton vorgeführt und die darin vorkommenden Geräusche und Sprecher erkannt und anschließend unter den Kindern verteilt. Die Kinder sollten zwanglos agieren können und dabei Bewegungsfreiheit haben.

Auf diese Weise lernen die Kinder mit Geräuschen bewusster umzugehen, und gleichzeitig auch mit Filmen umzugehen. Außerdem wird es den Kindern sicher in Erinnerungen bleiben, eine Filmszene selbst synchronisiert zu haben.

III. Geräusche selbst erzeugen

Die hier vorgestellten „Rezepte“ zur Erzeugung bestimmter Klänge, Geräusche und Sounds können zum größten Teil mit dem im **Geräuschkoffer** enthaltenen Utensilien umgesetzt werden (Bestellnummer MP 4315). Bei Bedarf kann man mit eigenen Gegenständen und „Geräuschwerkzeugen“ ergänzen. Die Anleitungen verstehen sich auch als Experimentieranweisung. Durch genaues Hinhören und kreatives Verändern des Vorgehens können Geräusche variiert werden oder noch echter klingen. Im Idealfall erfindet man neue Geräusche und „Instrumente“. Auf jeden Fall wird das genaue Hinhören und das Analysieren und Synthetisieren von Klängen geübt und verbessert.

1.) Geräusche zum Thema Wasser

Regen:

Verschiedene Möglichkeiten:

Eine Handvoll getrocknete Erbsen auf einem Sieb rollen oder Zellophan knistern lassen.

Reis in eine Pappschachtel rieseln lassen.

Zucker auf ein straff gespanntes Papier rieseln lassen.

Eine Steinplatte in die Spüle legen und mit dem Wasserhahn einen leichten Strahl drauf laufen lassen. Abstand zum Mikrofon beträgt ungefähr 1 Meter

Wellen:

Hand in mit Wasser gefüllter Plastiktuschüssel so bewegen, dass das Wasser am Rand leicht anschlägt.

Kleine Wellen:

Mit der Hand in einem Eimer mit Wasser plätschern

Meeresrauschen:

Mit einer Nagelbürste über ein Kuchenblech in kreisenden Bewegungen streichen, durch den Druck das Heranbrausen bzw. Weglaufen der Wellen imitieren. Oder Murmeln in einen Luftballon stecken, aufblasen und Murmeln langsam hin- und herrollen.

Schwimmen:

Einen Eimer mit Wasser füllen und Hände darin so bewegen, dass Schwimmgeräusche entstehen.

Ruderboot:

Einen Eimer mit Wasser füllen, mit zwei Stöckchen Ruderbewegungen im Wasser machen.

Dampfertuten:

Flasche mit Wasser füllen, Flaschenhals an den Mund halten und hineinblasen; Tonhöhe hängt von Wassermenge ab.

Sprung ins Wasser:

Ein mit Sand gefülltes Säckchen in eine mit Wasser gefüllte Schüssel werfen.

Kleiner Bach:

Aus einer Gießkanne einen dünnen Wasserstrahl in einen mit Wasser gefüllten Eimer gießen.

2.) Geräusche zum Thema Auto / Unfall / Action

Autogeräusche:

Durch Hin- und Herschieben von Rollschuhen lassen sich- je nachdem, welchen Untergrund man nimmt- die verschiedenen Fahrgeräusche imitieren.

Bremsenquietschen:

Mit einer Gabel auf einen Teller kratzen, Luft einsaugen und „uuuaah“ rufen.

Todesschrei:

Hierfür benötigt man einen Kassettenrekorder mit zwei Bandgeschwindigkeiten: Das Geschrei eines Babys mit erhöhter Bandgeschwindigkeit aufnehmen. Dann mit langsamer Geschwindigkeit wieder abspielen

Explosion:

Fest ins Mikrofon hinein blasen.

Schlägerei:

Mit den Händen auf die Schenkel schlagen und/oder in die eigenen Hände boxen. Evtl. noch Schmerzgeräusche- wie Stöhnen- machen.

Pistole:

Lineal neben Mikro auf den Tisch schlagen

Unfallgeräusch:

Einen mit Besteck gefüllten Kochtopf fallen lassen.

Raketenstart:

Dazu benötigt man mindestens drei Geräuschemacher, von denen jeder ein anderes Geräusch erzeugt. Der erste Geräuschemacher lässt nacheinander die Luft aus zwei prall aufgeblasenen Luftballons ausströmen. Er hält die Ballons so dicht ans Mikrofon, dass die Luft hineinbrabbelt. Etwa zwei Sekunden nach dem „Start“ des ersten Luftballons beginnt die Arbeit des zweiten Geräuschemachers. Er steht ungefähr einen halben Meter vom Mikrofon entfernt und schreit, so laut er kann, ein langgezogenes Uuuaah, das möglichst tief beginnen und ganz hoch und schrill enden soll. Gleichzeitig rappelt er mit einem Kochtopf, in dem einige Löffel liegen. Der dritte Geräuschemacher bekommt eine Spezialaufgabe. Er hat von einer Blockflöte das Mundstück abgenommen und verschließt mit seiner rechten Handinnenfläche die untere Öffnung. Beim Hineinblasen erzeugt die

Flöte jetzt einen tiefen Ton. Das Startgeräusch klingt echt, wenn dicht am Mikrofon mit einem tiefen Ton begonnen wird, der langsam immer höher steigt. Der Flötenton beginnt, sobald der erste Geräuschemacher seinen zweiten Luftballon startet. Der zweite und dritte Geräuschemacher versuchen, ihre Geräusche gleichzeitig zu stoppen. Die Rakete fliegt jetzt.

Raumschiff innen:

In der Kommandozentrale eines Raumschiffes hört man während des Fluges den interplanetaren Funkverkehr. Dazu benötigt man ein Radio, mit dem man die Mittelwelle oder, noch besser, die Kurzwelle empfangen kann. Den Senderknopf so verstellen, dass man eine Stelle findet, die zwischen zwei Sendern liegt und möglichst komische Pfeif- und Piepsgeräusche macht. Auf der Kurzwelle kann man sogar richtige Morsezeichen empfangen. Falls keine Möglichkeit vorhanden ist, solche Geräusche vom Radio aufzunehmen, kann man mit dem Mundstück einer Blockflöte piepsende Morsegeräusche täuschend echt nachmachen. Dazu verschließt man mit der Zeigefingerspitze das Schalloch im Flötenmundstück. Wenn man jetzt in die Flöte bläst, gibt sie nur ein sehr hohes Piepsgeräusch von sich. So kann man Morsezeichen piepsen: Die di dit dit di di die die!

3.) Geräusche zum Thema Schritte

Schritte auf verschiedenem Untergrund:

a) *im Laubwald*: alte Tonbänder zusammenknüllen und rhythmisch zusammendrücken.

b) *im Schnee*: Säckchen mit Kartoffelmehl benutzen.

c) *im Sand/Kies*: Zellophan benutzen, oder ein Säckchen mit Kieselsteinen gefüllt auf Boden und mit dem Fuß darauf treten.

d) *im Matsch*: Plastik mit großen „Luftblasen“ (im rechten oberen Fach), darauf Schrittgeräusche machen.

e) *im Wasser*:

nassen Schwamm im Schrittrhythmus auf Tisch bewegen, zusätzlich einen Eimer Wasser, in dem man mit den Händen Plätschern erzeugt.

Schrittarten:

Geräusche so variieren, dass verschiedene Schrittarten erzeugt werden, z.B.:

die Treppe hoch gehen: langsam nacheinander mit den Händen auf den Tisch:

die Treppe hinunter gehen: Schnell nacheinander mit den Händen auf den Tisch:

4,) Geräusche zum Thema Natur

Wind:

Verschiedene Möglichkeiten:

Über Weichholzplatten ein Stück Seidenstoff ziehen. Je nachdem, wie schnell man den Stoff zieht, wird die Windstärke variiert.

Oder mit einer Kleiderbürste über Pappe oder Stoff in kreisenden Bewegungen streichen. Oder durch leichtes Blasen über ein Weinglas.

Oder nur leichtes Blasen ins Mikrofon.

Donner:

Dünne Blechplatte oder großen Karton schütteln.

Oder Murmeln in einen Luftballon stecken und den Luftballon aufblasen. Durch schütteln des Ballons entsteht ein Donnergeräusch. Einen ähnlichen Effekt erzielt man durch das Schütteln eines Zeichenkartons.

Hagel:

Reis in eine Blechdose rieseln lassen und dabei das Mikrofon dicht an die Dose halten. Das Mikrofon steht ganz dicht (ca. 10 cm) neben der Dose.

Pferdegetrappel:

Halbe Kokosnussschalen zusammenschlagen. Oder Hände gegen Schenkel schlagen und dazu die Füße bewegen.

Ein Pferd satteln:

Gürtel und Gürtelschnalle bewegen/schütteln und Gürtel zusammen machen und festbinden.

Tier, das schnell im Gebüsch verschwindet:

Laub nehmen und so bewegen, dass es sich anhört, als ob ein z.B. eine Maus von etwas erschreckt im Gebüsch verschwindet.

Frosch:

Gummihandschuh mit Wasser füllen (3/4 Wasser). Danach den Gummihandschuh zuknoten, so dass kein Wasser mehr auslaufen kann. Mit dem wassergefüllten Handschuh auf einem glatten Untergrund entlanghopsen. So entsteht das Geräusch eines Frosches.

Eule:

Geräusch mit dem Mund machen

Holzäge:

Zwei Styroporstücke gegeneinander reiben.

Feuer im Kamin nachlegen:

Holzstücke gegeneinander.

Feuer/Flamme:

Zellophanpapier langsam zerdrücken oder (für kleines, gemütliches Kaminfeuer) eine leere Streichholzschachtel benutzen.

Knarren:

Styroporstückchen nehmen, mit dem Fingernagel entlangfahren und hineindrücken.

Knarren einer Türe:

Eine Holzschraubzwinge mit wenig Öl benetzen und dann langsam zuschrauben.

Saftiger Apfel:

Klebeband um Hand wickeln, Hände so gegeneinander drücken, dass ein Geräusch entsteht, als ob man in einen Apfel beißen würde.

Kuhglocken auf Alm:

Glocke bimmeln lassen.

5.) Geräusche zum Thema Fahrzeuge

Zuggeräusch:

Zwei Brettchen, die mit Schleifpapier bezogen sind, rhythmisch aneinander reiben.

Abfahrt eines Zuges: Zwei Schaumstoffschwämme dicht vor dem Mikrofon aneinanderreiben.

Flugzeug:

Fön vors Mikrofon halten und dazwischen Pappe bewegen.

Klapperndes Fahrrad:

Einen Regenschirm ohne Bespannung schütteln und ab und an mal Klingeln.

Quietschendes Fahrrad:

Stückchen Fahrradschlauch, mit feuchtem Finger Quietschgeräusche erzeugen.

6.) Thema Zoo

Vorschlag- Spaziergang durch den Zoo:

Die Sonne scheint, die Vögel zwitschern.

Vögel:

Einen Luftballon aufblasen, aber nicht zuknoten. Mit Daumen und Zeigefinger beider Hände jeweils eine Ecke der Luftöffnung des Luftballons festhalten und auseinander ziehen.

Schritte:

Man benötigt einen Schuhkarton und Reis. Den Deckel des Schuhkartons abnehmen und den Karton ca. 1 cm hoch mit ungekochtem Reis füllen. Geballte Hände im Schrittempo in den Reis im Schuhkarton drücken.

Als Erstes möchte der Besucher ein **Pferd** anschauen:
Mit Kokosnusshälften auf harte Unterlage.

Elefant:

Durch eine Papprolle „Teröööh“ rufen.

Raubtiere:

Durch Pappröhre „groaaar“ brüllen.

Der Besucher erschrickt: „**Huuuuuch**“

7.) Verschiedene Arten von Stimmen

Telefonstimme:

In kleines Gefäß hineinsprechen. Oder Nase zuhalten und in einen leeren Joghurtbecher sprechen. Das Mikrophon neben den Becher halten.

Computerstimme:

Die Stimme normal aufnehmen. Über Kopfhörer abspielen und von der Kopfhörmuschel mit dem Mikrophon wieder aufnehmen. Diesen Vorgang solange wiederholen bis die Stimme gefällt.

Geisterstimme:

In eine Pappröhre sprechen und gleichzeitig das andere Ende in einen leeren Eimer stecken. Das Mikrophon direkt neben den Eimer halten.

Zwergen- und Riesenstimme:

Hierzu benötigt man ebenfalls einen Kassettenrekorder mit zwei Bandgeschwindigkeiten: Für die Zwergenstimme nimmt man mit der langsameren Geschwindigkeit die eigene Stimme auf und spielt sie mit der schnelleren Geschwindigkeit wieder ab. Für eine tiefe Riesenstimme macht man es genau umgekehrt.

Roboterstimme:

Entweder mit Maultrommel oder die vorher beschriebene Telefonstimme verwenden. Als Roboter abgehakt sprechen. Das klingt zwar nicht ganz so echt, aber auch ganz gut.

Stimme aus dem Weltraumhelm:

Einen großen Plastikeimer über den Kopf stülpen. Das Mikrofon tief in den Eimer halten, aber nicht direkt vor den Mund, sondern besser ans Ohr. Versuchen zwischen dem Sprechen möglichst laut zu atmen, dann klingt die Aufnahme noch echter.

Ein beschädigter Weltraumanzug, aus dem Sauerstoff entweicht: Eine halbleere Sprudelflasche, die fest verschlossen ist, ausschütten. Die Verschlusskappe etwas lösen, so dass man das zischende Geräusch dicht am Mikrofon aufnimmt.

8.) Sonstige Geräusche

Geistermusik:

Man nimmt ganz normale Musik von einem Plattenspieler oder aus dem Radio auf. Während der Aufnahme am Lautstärkenregler vom Radio drehen, so schnell man kann, immer laut-leise-laut-leise usw.

Kind schüttet Smarties auf einen Teller:

Murmeln ausschütten

IV. Tipps für die Aufnahme von Geräuschen

- Der **richtige Abstand zum Mikrofon** ist bei der Aufnahme sehr wichtig. Bei reinen Sprachaufnahmen ist ein Abstand von einem **halben Meter zwischen Sprecher und Mikrofon** am besten. Die Stimme klingt so natürlich und gut verständlich.
- Während einer Aufnahme sollte man das Mikrofon und den Recorder möglichst nicht in der Hand halten. Statt dessen sollte das Mikrofon am besten auf einer weichen Kissenunterlage auf einem Tisch liegen.
- Während der Hörspielaufnahme stellen sich alle Sprecher/Innen am besten im **Halbkreis um das Mikrofon**. Wichtig ist natürlich auch, dass niemand während der Aufnahme aus Versehen gegen den Tisch stößt, sonst hat man „ungebetene“ Geräusche auf dem Hörspiel.
- Während der Hörspielaufnahme sollte man versuchen, **alles richtig zu spielen**. Das bedeutet, nicht einfach abzulesen, sondern alles möglichst zu spielen was gesprochen wird. Das erhöht nicht nur die Glaubwürdigkeit. Es macht auch mehr Spaß.
- Bei der Aufnahme eines längeren Hörspiels sollte man Stücke in **kürzere Szenen unterteilen**.

Ein Beispiel:

Ausgangssituation:

In einem Restaurant beschwert sich ein Gast beim Kellner, weil eine Fliege in der Kaffeetasse schwimmt.

Benötigte Materialien:

Hierzu kann man einen zweiten Tisch vor den Mikrontisch stellen. Der Tisch ist mit Geschirr, Besteck, Gläsern, einer Flasche Sprudel, Brot usw. gedeckt.

Hintergrundgeräusche:

- Im Gastraum unterhält man sich ab und zu, wie gut das Essen schmeckt. Während man sich unterhält, hört man gleichzeitig deutlich das Klappern des Geschirrs, jemand gießt sich Sprudel ein, ein anderer redet mit vollem Mund usw.
- Da das alles in einer Gaststätte spielt, bestellt ein Gast laut ein Glas Bier. Dieser Gast sitzt aber nicht am Tisch, sondern ruft, während man weiter spielt, aus einer entfernten Ecke des Raumes, weit weg vom Mikrofon.
- Aus dieser Ecke kann man auch leise Radiomusik hören.

Handlung:

- Nun ruft einer nach dem Kellner. Diese Stimmaufnahme klingt deutlicher, wenn derjenige näher am Mikrofon sitzt als die anderen.
- Der Kellner wiederum antwortet aus der entfernten Ecke des Zimmers.
- Der Kellner läuft nun mit deutlich hörbaren Schritten auf das Mikrofon zu und ruft währenddessen: „Haben Sie mich gerufen, mein Herr? Haben Sie noch einen Wunsch?“ Wenn die zweite Frage gesprochen wird, muss der Kellner bereits am Tisch angekommen sein und nimmt die Bestellung auf.
- Daraufhin hört man wie er wieder geht und mit einer klappernden Tasse zurückkommt. usw.

1.) Hörspiele, drinnen & draußen

Hörspielteile, die im Freien spielen, sollten nach Möglichkeit auch wirklich im Freien aufgenommen werden. Aufnahmen, die im Freien gemacht werden, klingen anders als Innenaufnahmen.

Sollte es bei der Außenaufnahme allerdings winden, kann man sich für die Aufnahme eine windgeschützte Ecke suchen. Bei häufigeren Außenaufnahmen kann man sich auch einen Windschutz aus Schaumstoff für das Mikrofon basteln. Nicht ganz so wirksam, aber dennoch hilfreich, ist ein Taschentuch, das man um das Mikro bindet.

Aufnahmen, die in einer Höhle, einem Bahnhof, Flughafen oder in der U-Bahn spielen sollen, können in einem Badezimmer aufgenommen werden. Normale Sprache oder Gesang klingt in einem Badezimmer anders als beispielsweise im Wohnzimmer. Bei den Aufnahmen im Badezimmer immer möglichst weit vom Mikrofon entfernt stehen.

2.) Benötigte technische Ausstattung

Eigentlich reichen ein Kassettenrekorder und ein Mikrofon für die Eigenproduktion schon aus. Eindrucksvolle Aufnahme können mit wenig Aufwand gemacht werden.

Ein Audiorecorder, den man mit einem externen Mikrofon versehen kann, ist wichtig, um die Qualität der Aufnahmen zu erhöhen, aber nicht unbedingt zwingend nötig. Durch den Audiorecorder können Laufgeräusche verhindert werden, die mit den Geräten aufgezeichnet werden.

Für die Aufnahmequalität von Vorteil ist es natürlich, wenn man für das Gerät etwas mehr investiert. Solch ein **Gerät** sollte folgende Eigenschaften mit sich bringen:

- Neben einer Mikrofonbuchse sollte ein optimal einsetzbarer Kassettenrekorder über ein Zählwerk mit Nullstelltaste verfügen. Dadurch kann man die Aufnahmen exakt protokollieren, was die Arbeitszeit erheblich verringert.
- über eine Einrichtung für Rauschunterdrückung verfügen (z.B. Dolby)
- gut überschaubar und leicht zu handhaben sein
- Stereoqualität aufweisen
- eine manuelle Aussteuerungsmöglichkeit besitzen
- eine gute lesbare Aussteuerungsanzeige haben
- geringe Gleichlaufschwankungen haben (max. 0,15%)
- einen regulierbaren Kopfhörerausgang haben
- sowohl mit Netzanschluss als auch mit Akkus oder Batterien betrieben werden können.

Bei der Aufnahme sollte man bei dem **Mikrofon** auf folgende Dinge achten:

- Das Mikrofon sollte nie auf dem Aufnahmegerät oder in unmittelbarer Nähe stehen.
- Ein Windschutz sollte über das Mikrofon gezogen werden

- Sofern das Mikrofon auf dem Tisch steht, sollte man darauf achten, dass dort nicht zusätzliche Geräusche durch Papierrascheln etc. entstehen
- Das Mikrofon sollte von möglichen Störgeräuschen wegzeigen
- Die Qualität bei der Aufnahme lässt sich mit einem Kopfhörer überprüfen
- In Räumen mit UV- und Neonlicht ist Vorsicht geboten, da die vom menschlichen Ohr ausgeblendeten Impulse der so genannten Zerhacker vom Mikrofon unter Umständen aufgenommen werden.
- kurze Probeaufnahmen können hilfreich sein

V. Geräte und Medien

Handheld Digital Audio Recorder
PMD660



Digitaler CompactFlash-Card Recorder: Marantz PMD 660

Digitaler Audiorecorder mit CF-Speicherkarte 512 MB für verschiedene Aufnahme- und Speicherformate (mp3, MPEG1 Layer-3-Format PCM (wav), 16-Bit lineare PCM Aufnahme-Bitrate MP3, 64 kbps mono; 128 kbps stereo Samplingfrequenz, 44,1 oder 48 kHz) in Mono und Stereo. Anschlussmöglichkeiten für

Mikrofone mit XLR-Buchse oder Minibuchse (3,5mm) und Kopfhörer. Eingebauter Lautsprecher. Laufzeit der batterien (4 Watt Alkaline) ca. 4 Stunden. B x H x T: 113 mm x 47 mm x 183,5 mm, Gewicht 0,5 kg. (Bestellnummer GRD)

Mikrofon Beyer soundstar mkII

Dynamisches Universal-Mikrofon, für Sprache sehr gut geeignet. XLR Anschluss. Inklusive Stativklemme, Kabel und 3-Bein Stativ. Gebühr: 1-3 T. € 6.- / 4-7 T. € 11.-

Geräuschkoffer

MP 4315

Roland Kohm, Susanne Lung, Cornelia Bonk, Stuttgart 2006

Medienpaket mit Materialien zur Geräuscherzeugung, Buch und Arbeitshilfe, Gew.: ca. 10 kg, ab 5 Jahren Mit ausgewählten Gegenständen können verschiedene Geräusche für die Aufnahme von Hörspielen oder der Vertonung von Filmen erzeugt werden. Die Materialien sind nach einem akustischen Alphabet geordnet und können übersichtlich wie ein Klangbuffet ausgelegt werden. Eine Arbeitshilfe erklärt das Erzeugen von Geräuschen. Im Verleih ab Mai 2006

Ein besonderer Beruf

KF255

Christian Weißenborn, BRD 1986, 12 Min., f., Dokumentarfilm, ab 10 Jahren

Der Film zeigt wie ein Geräuschemacher beim Fernsehen arbeitet. Er erläutert, wie ein Film vertont wird und zeigt einige Tricks, um bekannte Geräusche (z.B. Pferdegetrappel, Feuerknistern und Schritte) künstlich zu erzeugen.

Hinweis:

- Weitere Medien zur Hörerziehung sind in der **Medienempfehlung „Hörerziehung“** verzeichnet.
- Literatur zur Praxis findet sich in der Literaturzusammenstellung „**Hören, Hörspiele, Radio**“.
- Eine Reihe von Hörspielen für den Elementarbereich und die Grundschule ist der Hörspielliste „**Hörspiele auf CD**“ zu entnehmen.

Download unter:

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/medienempfehlungen

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/literatur

Ökumenischer Medienladen

Augustenstraße 124, 70197 Stuttgart

Tel.: 0711/222 76 67 bis 70 (persönliche Beratung)

Fax: 0711/222 76 -71, EMZ.EMH@elk-wue.de

Medienbestellung via Internet: www.oekumenischer-medienladen.de

Mo, Di + Do: 9.00 bis 16.30 Uhr, Mi + Fr: 9.00 bis 12.30 Uhr



VI. Links

Hörspiel des Monats, ausgewählt vom Institut für angewandte Kindermedienforschung in Stuttgart: www.ifak-kindermedien.de

Hörspielprojekte für Kindergarten und Schule des Landesmedienzentrums: www.ohrenspitzer.de

Geräuschratespiele in der Rubrik Hörspaß: www.stiftung-hoeren.de

Empfehlenswerte Spieleseite mit verschiedenen Geräuschespielen: www.flubidux.de.

Hörspielprojekt mit Kindern: www.kita-nrw.de

Tipps und Methoden zur Radio- und Hörarbeit mit Kindern: www.kita-nrw.de/beispielprojekte

Tipps zum Vorlesen: www.kindermitzukunft.org

Werbeseiten des Verlags Hörcompany zum „HörSpielen“: www.movingmind.de

Geräuschespiel zur Hördifferenzierung: www.schule-des-hoerens.de

in Bearbeitung: www.stiftung-zuhoeren.de

Kassetten und CDs im kommentierten Überblick: www.toene-fuer-kinder.de

Verschiedene Geräuschespiele: www.flubidux.de

Links zur Medienpädagogik der EMZ

Medienbestellung

www.oekumenischer-medienladen.de

Arbeitshilfen

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/arbeitshilfen

Literatur zur Medienpraxis

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/literatur

Medienreferenten

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/medienreferenten

Medienempfehlungen

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/medienempfehlungen

Recherche

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/recherche

Urheberrecht

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/kursmaterialien

Diese und andere Arbeitshilfen können Sie aus dem Netz laden unter:

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/kursmaterialien

Weitere Arbeitshilfen

- „Medien einsetzen – Grundkurs“, 20 Seiten
- „Medien einsetzen – Aufbaukurs“, 18 Seiten
- „Materialbrief Medienpädagogik“. Diesen kostenlosen elektronischen Rundbrief zur Medienarbeit können Sie unter schubert.emh@elk-wue.de abonnieren. Das Archiv finden Sie unter:

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/rundbriefarchiv