

Hörangebot: Dagobert Dünkelstein

- Quelle:** Hörspiel: Das Geheimnis der schwarzen Kassette. Auf der Audio-CD: Dagobert Dünkelstein, der Detektiv, Produktion: Hessischer Rundfunk, ca. 16 Min. Autoren: Georg Feils, Detlef Ram (unter ISBN 3-935036-30-2 vergriffen; aber im HörSpielSet Schule (Kl. 1/2) der Stiftung Zuhören enthalten)
- Inhalt:** Dünkelstein, der etwas schusselige, wenngleich sympathische Detektiv, findet eine schwarze Tonbandkassette mit aufgezeichneten Umgebungsgeräuschen aus seiner Stadt. Aufgrund der Aufnahmen wird er durch die Stadt zum vermeintlichen Tatort – und zu einer Überraschung geführt.
- Technik/Material:** CD-Spieler, großformatiges Papier zum Bemalen, Wachsmalstifte o. ä.; großer Stadtplan auf Folie, als Dia oder Poster, Zeigestab; Augentuch
- Ziele und Inhalte:** Gezieltes Hinhören und Konzentration fördern
- Gehörte Umgebungsgeräusche und Vorstellungen versprachlichen,
Fantasie anregen; Vorstellungen grafisch umsetzen
Neugier wecken
- Zielgruppe / Vorwissen:** Grundschüler ab Kl. 1.
- Durchführung:** Die Zuhörphase und Unterrichtsgespräche finden im Stuhlkreis statt; später werden Tische benötigt, auf denen auch große Malposter Platz finden.

Didaktische Einordnung

In der Geschichte geht es um das Identifizieren von typischen Klängen und Geräuschen aus der Stadt. Diese sollen erkannt und die damit verbundenen Vorstellungen verbalisiert und grafisch ausgedrückt werden. Die Assoziationen zu Geräuschen und Klangkulissen sind bei jedem Menschen anders. Auf diese Tatsache wollten wir in der Unterrichtsgestaltung eingehen.

Je nachdem, wie ausführlich man mit dem Hörangebot arbeiten will (ggf. auch über mehrere Einzelstunden), verwendet man ausgewählte Elemente des folgenden Angebots.

Ablauf

Hinführung zum Hörspiel

Die Einstimmung führt in mehreren abwechslungsreichen Aktivitäten zu den Themen "Detektiv" und "Stadtgeräusche" sowie "Stadtplan". Sie kann zunächst im Unterrichtsgespräch (UG), ggf. mit visuellen Hilfen, stattfinden.

1. **Unterrichtsgespräch (UG):** Was ist ein Detektiv? Was ist seine Aufgabe?
2. **Lied:** CD, Track 1, 0:00 – 1:32 Minuten Dagobert Dünkelstein
3. **UG zum Lied:** Was haben wir über Dagobert Dünkelstein gelernt?
4. **Einzelarbeit (EA) Zeichenaufgabe:** Zeichne Dagobert Dünkelstein, wie du ihn dir vorstellst. – Warum sieht er bei allen verschieden aus?
5. **Detektiv-Spiel "Verfolgen":** Alle gehen (auf Musik) kreuz und quer im Raum herum. Dabei versucht jeder Schüler hin und wieder, einem anderen unauffällig zu folgen. Wenn der Verfolgte es merkt, muss man so tun, als sei nichts gewesen.
6. **Partnerübung "Unterschied wahrnehmen":** Die Schüler stehen sich im Raum verteilt paarweise gegenüber und betrachten sich. Während sich einer umdreht, verändert der andere eine Kleinigkeit an sich (z. B. macht einen Knopf auf). Der 'Detektiv' versucht danach die Änderung zu beschreiben.
7. **Kreisübung "Konzentriertes Hören":** Alle stehen im Kreis. Einer geht hinaus. Nun machen alle Schüler mit ihrer Stimme oder ihrem Körper Geräusche; nur einer summt. Der 'Hör-Detektiv' findet mit geschlossenen Augen (Augenbinde) heraus, wer summt, indem er innen den Kreis abschreitet.
8. **UG Stadtgeräusche:** Dagobert Dünkelstein, der Detektiv, wohnt in einer Stadt. - Welche Geräusche sind in einer Stadt zu hören? Wie hören sie sich an? Hört ihr im Moment ein Stadtgeräusch? Könnt ihr eines nachmachen? Welches ist das lauteste, welches das leiseste? Welche Geräusche mögt ihr am liebsten? etc.
9. **UG Stadtplan – Ort raten:** Ein Schüler sucht sich einen Ort auf dem Stadtplan. Die anderen müssen durch geschickte Fragen herausfinden, wo sich das Kind „befindet“.
10. **Weg beschreiben:** Lehrerin oder ein Schüler beschreibt von einem allen bekannten Startpunkt aus einen Weg durch die Stadt. Die anderen folgen in Gedanken und überprüfen hinterher, ob alle am gleichen Ziel „angekommen“ sind.

Hauptteil: Wem gehört die schwarze Kassette?

Zuhör- CD, Track 1, 1:32 – 7:30 Minuten

Impuls

Die Schüler hören zunächst die erste Hälfte der Geschichte, ohne vorher zu wissen, was die Aufgabe sein wird. Nach jeder 'Bandaufnahme' kann das Hörspiel unterbrochen werden, und die Kinder raten, von welchem Ort die Geräusche stammen. Hier ist der richtige Zeitpunkt für eine Verbalisierung des Gehörten. Freilich kann auch im Einführungsteil (bis 3:33 Minuten) oder in späteren Teilen des Hörspiels das reine Zuhören durch ein UG oder eine andere Aktivität vertieft oder Inhalte wiederholt werden.

Aufgabe

Die Schüler bilden Vierergruppen. Die Aufgabe besteht darin, einen Stadtplan jeweils zu viert zu entwickeln und großformatig zu zeichnen.

Fragestellung: Wie stellt ihr euch die Stadt vor, durch die Dünkelstein anhand der Geräusche geleitet wurde?

Alternative: Jeder Schüler sucht sich eine Station (z. B. Park, Baustelle, Uhrenladen) aus und malt diese auf ein DinA4 Papier. Im Klassenzimmer wird mit diesen Bildern auf dem Boden der Stadtplan gelegt, und dieser kann beim zweiten Anhören des Hörspiels selbst nachgelaufen werden.

Reflexion

Wie entwickelte sich die Gruppenarbeit? Hat ein Schüler die Führung in der Gruppe übernommen oder waren alle gleichmäßig beteiligt?

Vorführung

Die Ergebnisse werden gezeigt, und es wird kurz berichtet, worum es in der Geschichte ging, und wie die Gruppe ihre Vorstellungen visualisiert hat.

Abschluss CD, Track 1, 7:30 – 15:55 Minuten

Der Rest der Geschichte wird angehört. Dabei können die Gruppen ihre Stadtpläne überprüfen.

Weiterführende Aufgaben

- **Perspektivwechsel:** Berichte die Geschichte aus Sicht Elviras, die Dünkelstein auf seinem Gang durch die Stadt heimlich verfolgt.
- **Hör-Spaziergang:** Verschiedene Möglichkeiten – siehe Extra Dokument