



Ohrenspitzer

Begleitheft

Ein Projekt der



Durchgeführt durch das



Landesmedienzentrum
Baden-Württemberg

Inhalt

Ohrenspitzer - Was ist das?	4
Ausgewählte Hörspiele im Koffer	5
Mit Hörspielen arbeiten	6
Zuhörförderung spielerisch	10
Geräusche-Alphabet	31

Impressum

Landesmedienzentrum
Baden-Württemberg
Standort Stuttgart
Referat 12 – Aus- und Fortbildung
Rotenbergstraße 111, 70190 Stuttgart
Postfach 131261, 70069 Stuttgart
Telefon: (0711) 2850-6
Telefax: (0711) 2850-780
E-Mail: lmz@lmz-bw.de
Internet: www.lmz-bw.de

Redaktion

Das Ohrenspitzer-Team des LMZ Stuttgart

Layout

Vincent Aniol
Matthias Grünler
Steffen Eifert

Bildnachweis (Titelseite)

Franziska Fiolka. / PHOTOCASE <http://www.photocase.de/foto/158113-stock-photo-jugendliche-sprechen-lustig-bildung-hoeren-frech>

Quellen der Spiele:

Die Inhalte der hier abgedruckten Spiele wurden ganz oder teilweise zitiert aus der Reihe „Hörspaß“ der Stiftung Zuhören (Edition Zuhören).

Die Materialien sind urheberrechtlich geschützt. Die Verwendung für den nichtgewerblichen Einsatz zu unterrichtlichen Zwecken ist gestattet. © LMZ 2017.

Ohrenspitzer – Was ist das?

WARUM ?

Gut zuhören können, verstehen und entsprechend handeln sind Grundlagen für die Teilhabe an allen Bereichen unseres Lebens. Zuhören können ist eine wesentliche Voraussetzung beim Erwerb von Schreib- und Sprachkompetenz.



Hören reflektieren

WIESO ?

Aufmerksames Zuhören ist Basis- und Schlüsselkompetenz, die man üben und gezielt fördern kann.



Hören trainieren

WAS ?

Ohrenspitzer bietet eine Palette von Anregungen und Beispielen, die über die Arbeit mit Hörspielen, über Experimentieren und Produzieren die Medien- und Zuhörkompetenz fördert.



Medien machen

WIE ?

Das Markenzeichen des Projekts – **der rote Hörkoffer** – enthält Hörspiele, didaktische Anregungen und Technik um selbst produzieren zu können.



HÖRSPIELE



Ausgewählte Hörspiele und viele Materialien zur Unterrichtsgestaltung

METHODEN



Anleitungen und Methoden zur spielerischen Zuhörförderung

TECHNIK



Mobiles Tonstudio für eigene Audio-produktionen in der Schule

Anregungen und Unterrichtsmaterialien finden Sie unter:
<http://www.ohrenspitzer.de/methoden>

Ausgewählte Hörspiele im Koffer

An der Arche um Acht

U. Hub, Argon Verlag. Berlin. 2014

Dagobert Dünkelstein, der Detektiv

G. Feils und D. Ram, Hörcompany. Hamburg. 2002

Das Gespenst von Canterville

O. Wilde, Der Hörverlag. München. 2004

Das Wetter

Tessloff Verlag. Nürnberg. 2011

Der Buchstabenfresser

P. Maar, Verlag Friedrich Oetinger, Igel Records. Hamburg/Dortmund. 1996

Der Räuber Hotzenplotz - Auszug

O. Preußler, SWR. Baden-Baden. 2013

Der Zahlenteufel

H. M. Enzenberger, Der Hörverlag. München. 2006

Der Zauber der Schildkröte

Gcina Mhlope, Patmos. Düsseldorf. 2007

Die Füchse von Andorra

M. Lembcke, Der Audio-Verlag. Berlin. 2011

Ein mittelschönes Leben

K. Boie, Oetinger Media. Hamburg. 2009

Es hummelt eine Brumm

P. Maar, Oetinger Media. Hamburg. 2012

Großvater und die Wölfe

P. O. Enquist, SWR, Igel Records. Dortmund. 2004

Herr Röslein

S. Lambeck, Der Audio-Verlag. Berlin. 2008

Im Straßenverkehr

O. Senn, Der Hörverlag. München. 2011

Peter Pan – Orchesterhörspiel

J. M. Barrie, headroom sound, production. Köln. 2000

Rico, Oskar und die Tieferschatten

A. Steinhöfel, Carlsen Verlag. Hamburg. 2008

Sinti und Roma hören

A. Tuckermann, Silberfuchs Verlag. Tüschow. 2011

Was? Wenn!

C. Schreiber, Der Audio-Verlag. Berlin. 2010

Weitere enthaltene Medien

Ohrenspitzer Geräusche CDs aus dem SWR Geräuschearchiv
Stuttgart. 2009

CD-Rom Auditorix Hörspielwerkstatt für Kinder von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM).
Düsseldorf. 2008

DVD-Rom „Hast du Töne...“ SWR-Schulfernsehen „Planet Schule“
Baden-Baden. 2010

Mit Hörspielen arbeiten - Methodenkoffer

1. Hinführung zum Hörspiel

Annäherung an das Hörspielthema - Impulsfragen

- „Was wisst oder verbindet ihr alles mit dem Thema des Hörspiels?“
- „Habt ihr schon eigene Erfahrungen mit dem Thema gemacht?“
- „Malt / Gestaltet die Figuren, Orte, etc. wie ihr sie euch vorstellt!“ (ohne das Hörspiel vorher gehört zu haben)

Einführende Rituale

- Ohrenmassage, Klangschale verklingen lassen, Glöckchen ohne Klingeln durchreichen lassen etc.

2. Vom Hören zum Sprechen

Ein Teil des Hörspiels wird angehört. Danach übernimmt ein Gegenstand aus dem Hörspiel die Funktion eines Erzählsteins. Mit diesem kann das Kind, das den Gegenstand hat, sprechen. Er wird von der Lehrperson oder von den Kindern weitergegeben. Gegenstände können Objekte aus dem Hörspiel, ein Bild oder eine Stabpuppe einer Figur des Hörspiels oder ähnliches sein. Darüber hinaus ist es möglich, dass aus der Sicht der Figur/des Gegenstandes gesprochen wird.

Fragen zum Hörverständnis

- „Was ist bisher in der Geschichte geschehen?“ (Redestein)
- „Stelle dir vor du bist... Wie hast du die Geschichte erlebt?“ (Stabpuppe)
- „Wie stellst du dir die Figuren, Orte, Szenerien... des Hörspiels vor?“
- „Wie riecht es dort?“

Stimmungen/Emotionen verbalisieren

- „Wie fühlen sich die Figuren in dem Hörspiel in bestimmten Situationen?“
- „Was für Gefühle / Stimmungen erzeugen bei dir die Musik und die Geräusche?“
- „Was vermitteln sie über Personen, Orte, Situationen?“
- „Wärst du gern eine Figur in dem Hörspiel?“
- „Würde es dir dort / an einem bestimmten Ort gefallen?“
- „Wie hast du dich beim Hören der Geschichte / in bestimmten Situationen gefühlt?“
- „Warst du traurig, fröhlich, hattest du auch Angst? Was fandest du lustig?“
- „Was gefällt dir besonders gut / nicht so gut an dem Hörspiel?“

Nacherzählen

- Die Schüler wählen eine Geschichte bzw. eine Episode des Hörspiels aus und hören sie mehrmals an. Danach erzählen sie ihre Geschichte / Episode in einem größeren Kreis nach. (z. B. Erzählcafé).
- Die Geschichte wird jemandem erzählt, der sie nicht kennt, z. B. den Eltern oder Geschwistern (als Hausaufgabe)

Weitererzählen

Das Hörspiel wird an einer Stelle gestoppt

- „Wie könnte die Geschichte weitergehen?“
- „Was kann noch alles geschehen?“
- „Wie denkt ihr, geht die Geschichte aus?“

3. Vom Hören zum Gestalten

Illustrieren

Der Inhalt, die Figuren und die Szenen des Hörspiels lassen sich vielfältig darstellen

- Figuren: malen, kneten, Stabpuppen herstellen, Masken herstellen
- Szenerie: als Modell in einer Schuh-schachtel bauen
- Auf Gruppen verteilt als Comic malen
- Mit Fotos als Fotostory umsetzen
- Mit Lego- oder Duplosteinen nachbauen und nachspielen

Rollenspiele

Ausgehend vom Hörspiel spielen die Schüler eine Szene des Hörspiels nach. Dabei können auch Bezüge zur eigenen Realität hergestellt werden. Bei brisanten oder emotionalen Themen empfiehlt es sich, Distanz zu schaffen, indem man die Schüler die Situation mit Legofiguren, Handpuppen, oder Spielzeugtieren nachspielen lässt.

- „Schlüpft in die Rollen von ... und spielt, die Geschichte weiter / nach.“
- „Spielt, wie sich die Figuren in verschiedenen Situationen verhalten würden.“

- „Wie könnte es dazu gekommen sein, dass ... ? Spielt diese Situation nach!“
- „Stelle dir vor du bist ein Reporter. Interviewe ... für eine Radiosendung zum Thema, ...!“

Szenische Inszenierung

Die Schüler stellen geeignete Szenen, die sie gehört haben, durch Weiterspielen oder Nachspielen dar. Hierfür können sie sich z. B. verkleiden, Requisiten und passende Geräusche finden und eigene Geschichten und Erlebnisse einfließen lassen.

- „Spielt das Hörspiel nach. Achtet dabei auch auf die Stimme, Betonung und Sprechweise der einzelnen Figuren.“
- „Spielt Figuren/Situationen des Hörspiels als Pantomime nach und erratet diese.“
- „Wie müsstet ihr die Szene spielen, wenn sie aus einem Krimi, einer Komödie, einem Horrorfilm ... wäre?“
- „Könnt ihr die Szene so spielen, dass aus lustig traurig/aus tragisch komisch wird?“

Singen

- „Singt Lieder aus dem Hörspiel nach.“
- „Dichtet eigene Strophen zu bestehenden Liedern im Hörspiel und singt sie.“
- „Erfindet Texte zu Melodien und singt diese im Hörspiel mit.“

Aktive Audioarbeit

Die aktive Audioarbeit bietet viele Möglichkeiten der kreativen Arbeit mit dem Hörspiel (z. B. Klangcollage, sprechendes Bild)

4. Vom Hören zum Schreiben

Lückentexte

Der Hörspiel-Text ist als Lückentext verschriftlicht. Wichtige Begriffe tragen die Schüler während des Hörens ein. Mit fachbezogenen Hörspielen kann diese Methode auch im Fachunterricht eingesetzt werden.

Personencharakterisierung

Gruppen werden eingeteilt. Jede Gruppe achtet auf eine Figur aus dem Hörspiel.

- „Wie sieht eure Figur aus?“
- „Welche Eigenschaften hat sie?“
- „Erstellt einen Steckbrief eurer Figur.“
- „Gestaltet gemeinsam eine Wandzeitung mit allen Steckbriefen, auf der man die Beziehungen zwischen den Figuren sieht.“
- „Schreibt eine Kontaktanzeige für eine Figur des Hörspiels.“

Dramatisieren

Dialog

Nimm eine Situation aus dem Hörspiel, in der zwei Personen miteinander sprechen. Schreibe auf, was sie sprechen.

Innerer Monolog

„Angenommen, du wärst eine Figur aus dem Hörspiel. Was denkst du? Beschreibe deine Gefühle und notiere worüber du dich gefreut hast, was dich traurig, was dich ärgerlich gemacht hat.“

Regieanweisung

„Schreibe eine Regieanweisung für eine Szene. Was charakterisiert die Figur? Wie spricht sie (Tonhöhe, Geschwindigkeit)? Welche Musik dient zur Untermalung?“

Kreative Schreibaufgaben

Perspektivenwechsel

- „Stelle dir vor, du bist eine Nebenfigur im Hörspiel. Schreibe auf, wie du die Geschichte wahrnehmen würdest.“
- „Stelle dir vor, eine Figur hätte einen anderen Charakter oder es würde ein zusätzliches Ereignis geschehen. Schreibe auf, wie sich die Geschichte verändern würde.“

Weiterschreiben

„Führe die Geschichte fort.“

Zeitungsartikel

- „Stelle dir vor, die Geschichte sei wirklich passiert. Schreibe dazu einen Zeitungsartikel mit Bild.“
- Schreibe eine Kritik zu dieser Hörspielproduktion für den Kulturteil einer Zeitung

5. Vom Hören zur Kommunikation

Was hast DU gehört, was habe ICH gehört

Der Inhalt einer geeigneten Sequenz des Hörspiels wird schriftlich wiedergegeben und dann von einzelnen Schülern vorgelesen.

- „Wie kommt es, dass jeder etwas anderes geschrieben hat, obwohl ihr die gleiche Geschichte gehört habt?“
- „Nenne Gründe, warum jeder die Geschichte anders wahrgenommen hat.“
- Flüsterpost: ein Satz aus der Geschichte wird von Schüler zu Schüler zugeflüstert. „Wie hat sich der Satz verändert und woran könnte das liegen?“

Gesprächsregeln und aktives Zuhören

Zuhören spielt in der Kommunikation eine sehr wichtige und meist unterschätzte Rolle. Auch beim Hören nimmt jeder Mensch Situationen anders wahr. Besonders im Gespräch ist es deshalb wichtig, dem anderen sehr aufmerksam zuzuhören. Die Arbeit mit Hörspielen bietet viele Möglichkeiten und Gelegenheiten dieses Thema aufzugreifen.

Das Hörspiel bietet eventuell in einer missglückten Kommunikationssituation einen Anknüpfungspunkt. Die Schüler analysieren diese Gesprächssituation im Hörspiel.

- „Was läuft in diesem Gespräch falsch?“
- „Was will der Sprecher (Sender) sagen und was kommt beim Empfänger an?“
- „Wo kommt in den Formulierungen die Beziehungsebene der Figuren zum Ausdruck?“

Zuhören kann geübt werden. Folgende Partnerübung führt häufig zu Aha-Erlebnissen: Ein Schüler erzählt eine Geschichte (Dauer max. 1-2 min). Der andere hört aufmerksam zu ohne selbst reden zu dürfen. Dann muss er die Geschichte sinngemäß wiedergeben. Darauf bekommt er Rückmeldung ob es ihm gelungen ist, oder ob er die Geschichte verändert hat. Jetzt wechseln die Schüler die Rollen. Beide tauschen sich über ihre Erfahrungen und Wahrnehmungen aus. Später kann das Ganze in größerem Kreis erfolgen.

Als Ergebnis könnten z. B. in der Klasse Gesprächsregeln formuliert werden, an die man sich in Zukunft halten sollte:

- „Wir hören einander aufmerksam zu.“
- „Wir lassen den anderen ausreden.“

Kooperatives Arbeiten mit / Bearbeiten von Unterrichtsmaterialien

Bei der Arbeit mit Hörspielen sollten schon bei der Planung unbedingt kooperative Sozialformen, wie die Partner- und die Gruppenarbeit berücksichtigt werden. Nach der Gruppenarbeit sollten nicht nur inhaltliche Aspekte angesprochen, sondern auch die Zusammenarbeit als solche reflektiert werden.

6. Vom Hören zum Zuhören

Hör-Spiele mit oder ohne inhaltlichen Bezug

Die Spielkartei (siehe Kapitel „Zuhörförderung spielerisch“ ab Seite 8) gibt viele Anregungen, wie man die Arbeit mit einem Hörmedium durch Spiele erweitern oder ergänzen kann. Diese Spiele

- sprechen verschiedene Ebenen unseres Hörsinns an.
- trainieren gezielt das Zuhören.
- bringen Abwechslung in den Unterricht.
- entspannen, fördern Ruhe und Stille.

Weiterführende Anknüpfungspunkte

- Die Schüler suchen weitere Informationen zum Hörspiel oder über die übergreifende Thematik des Hörspiels in der Bibliothek oder im Internet.
- „Welche Werte (z. B. Freundschaft, Hilfsbereitschaft, ...) spricht die Geschichte an? Welche Tipps könnten wir aus ihr entnehmen? Können sie uns in unserem eigenen Leben weiterhelfen?“

Zuhörförderung spielerisch

1 Richtungshören

Murle, wo bist du	14
Vampirspiel	14
Zeitbomben	17
Blindenführer	19
Glitzerstein-Rabe	19
Rate, wo ich steh'!	20
Namen flüstern	20
Indianer	21
Links, rechts oder in der Mitte	27

2 Differenziertes Hören

Vampirspiel	14
Switch	15
Körperorchester	15
Papageienrunde	16
Ich packe meinen Koffer	18
Blindenführer	19
Namen flüstern	20
Singender Wald	21
Klangraum	22
Klanglandkarte	22
Atommodell	23
Hörspaziergang	23
Schwingungen im Luftballon	24
Geräusche zuordnen	25
Es klappert der Schuh	26
Klang-Schnitzeljagd	28
Spontancollagen und Sprechchöre	29
Geräusche-Collagen erstellen	30
Geräusche-Geschichten erzählen	30

3 Ruhig werden

Goofie	12
Wer ist es	12
Stille Spiel	13
Ohrenmassage	13
Zeitbomben	17
Kopfmassage	18
Hörtagebuch	26
Malen nach Musik	27

4 Stimmungen erzeugen

Der klingende Regenwald	16
Verstehst du, was ich meine?	17
Rate, wo ich steh'!	20
Namen flüstern	20
Geräusche-Geschichte	24
Geräusche-Standbild	25
Geräusche zuordnen	25
Geräusche-Theater	28
Nur ein Wort	29
Geräusche-Collagen erstellen	30
Geräusche-Geschichten erzählen	30

alle Zuhörer Hör-Erfahrene Hör-Profis

Weitere Methoden finden Sie unter:
<http://www.ohrenspitzer.de/methoden>

Goofie

Material

komplett
abgedunkelter
Raum

Spielverlauf

1. Schließt die Augen.
2. Bestimmt einen Schüler, der Goofie sein soll.
Niemand weiß, wer und vor allem wo Goofie ist.
3. Geht durch den Raum. Wenn ihr jemanden anstoßt, fragt:
„Goofie?“. Antwortet derjenige auch mit „Goofie?“, wisst ihr,
dass er es nicht ist, denn Goofie ist der Einzige, der nicht spricht.
Habt ihr Goofie gefunden, bleibt ihr bei ihm stehen und werdet
auch stumm.
4. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle zum Goofie geworden sind.

Wer ist es?

Material

- Gabeln
- Gläser

Spielverlauf

1. Bestimmt einen Schüler, der die Augen schließt.
2. An alle anderen nehmen ein Glas und eine Gabel und
verteilen sich im Raum.
3. Schlagt nacheinander leicht mit der Gabel gegen das Glas.
Ein Schüler, der zuvor bestimmt wurde, schlägt sein Glas
zwei mal kurz hintereinander an.
4. An den Schüler mit verschlossenen Augen: Versuche,
genau diesen Klang herauszuhören und zeige auf den
Schüler, den du meinst, erkannt zu haben.

Stille Spiel

Material

4 beschriftete Blätter:

- STILLE
- Ausgewählte Tier-
stimme
- Ausgewähltes
Fahrzeuggeräusch
- Ausgewähltes
Geräusch aus der
Natur

Spielverlauf

1. Setzt euch in einen Kreis.
2. Gebt eines der Blätter der Reihe nach durch,
danach das Blatt STILLE.
3. Macht mit der Stimme und eurem Körper das Geräusch,
das auf dem Blatt steht - so lange, bis ein neues Blatt kommt.
4. Hinweis an Lehrer: Durch geschicktes Austeilen der Blätter
erzeugen Sie eine Spannung zwischen Stille und Geräuschen.

Ohrenmassage

Material

Glöckchen, Triangel,
Gong, Klangschale
o. ä.

Spielverlauf

1. Setzt euch bequem auf den Boden und schließt die Augen.
2. An den Lehrer: Erzeugen Sie einen Ton. Alle sollen gut zuhören.
3. Nachdem der Ton verklungen ist, öffnet die Augen und massiert
euch selbst das linke Ohr (kneten, zupfen, fest reiben), bis es
warm ist.
4. Schließt die Augen und lauscht, ob der Ton sich verändert hat.
5. Wiederholt die Schritte 2-4 für das rechte Ohr.
6. Reckt und streckt euch.
7. Tauscht euch zu zweit über das Gehörte aus.

Murle, wo bist du?

Material	Spielverlauf
Augenbinde	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stellt/ Setzt euch in einen Kreis. Bestimmt einen Schüler, der in die Mitte des Kreises geht und die Augen verbunden bekommt. 2. Ein Schüler schleicht aus dem Kreis, stellt sich irgendwo im Klassenzimmer hin und macht ein kurzes, aber deutliches Tiergeräusch. Er ist Murle. 3. An den blinden Schüler: Zeige in die Richtung, aus der du Murle gehört hast. Gib an, ob sich Murle auf dem Boden oder oberhalb (z. B. auf einem Stuhl) befindet. 4. Tauscht die Rollen und spielt noch einmal. <p>Variation Mehrere Schüler stehen verteilt im Raum und rufen „Murle“. Der Schüler mit den verbundenen Augen soll herausfinden, wo im Raum jemand steht.</p>

Vampirspiel

Material	Spielverlauf
Augenbinde	<ol style="list-style-type: none"> 1. Verbindet einem Schüler die Augen. Er ist der Vampir. 2. Verteilt euch alle (außer der Vampir) im Raum und bleibt stumm stehen. 3. An den Vampir: Lausche den leisen Geräuschen im Raum (z.B. der Atmung) und finde somit heraus, wo sich die anderen befinden. Hast du jemanden entdeckt, berühre ihn. 4. An alle anderen: Wenn du berührt wurdest, schreie kurz auf und verlasse das Spielfeld. 5. Der Letzte, der übrig bleibt, ist der nächsten Runde der Vampir.

Switch

Material	Spielverlauf
—	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stellt euch in einen Kreis. Ihr seid alle Roboter. 2. Gebt Signale an andere Roboter weiter. Das geht so: <ul style="list-style-type: none"> • Switch = Auf linken Nebenmann zeigen (Signal an Nachbar) • Peng = Auf irgendwen zeigen (Signal an beliebige Person) • Boing = Arm anwinkeln (Signal stoppen/abwehren) <p>Bei „Boing“ ändert sich die Richtung von „Switch“ (rechter statt linker Nebenmann).</p> <p>Variation Erfindet neue Signale.</p>

Körperorchester

Material	Spielverlauf
<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Stifte 	<ol style="list-style-type: none"> 1. An den Lehrer: Teilen Sie die Schüler in kleine Gruppen ein. 2. Malt eine menschliche Figur. Kennzeichnet, mit welchen Körperteilen Geräusche erzeugt werden können (z.B. Füße: Aufstampfen). Ihr könnt auch passende Bilder oder Zeichen für die Geräusche verwenden, wie in einem Comic. 3. Probiert die Geräusche in den Gruppen aus: Einer zeigt auf das Plakat und die anderen machen die passenden Geräusche dazu. 4. Zeigt die Ergebnisse vor den anderen und lasst sie nachspielen. <p>Variation Jeder in der Gruppe übernimmt ein Körperteil zum Geräusche erzeugen. Einer steuert das Orchester mit dem Plakat. Ihr könnt auch Stimme und Bewegungen verwenden. Dynamik erzeugt ihr z. B., indem ihr anfangs leise seid und dann immer lauter werdet oder ihr werdet schneller bzw. langsamer.</p>

Papageienrunde

Material	Spielverlauf
—	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stellt euch in einem Kreis auf. 2. Ein Schüler tritt in die Mitte und macht ein Geräusch mit der Stimme, den Händen oder Füßen und verbindet dieses mit einer Bewegung. Anschließend tritt er zurück und alle anderen gehen einen Schritt nach vorne, um das Geräusch und die Bewegung nachzumachen. 3. Der nächste Schüler ist dran und macht genauso weiter. Am Schluss könnt ihr alle Geräusche und die dazugehörigen Bewegungen aneinanderreihen. <p>Hinweis: Diese Übung eignet sich als Einstiegsritual, zum Beispiel als Begrüßung.</p> <p>Variation Ablauf wie bei „Ich packe meinen Koffer“, nur mit Geräuschen.</p>

Der klingende Regenwald

Material	Spielverlauf
ggf. Augenbinden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stellt euch in einem engen Kreis auf. Ein Schüler fängt mit einer Bewegung an, die anderen ahmen nacheinander im Uhrzeigersinn die Bewegung nach. 2. Sobald der Letzte im Kreis die Bewegung macht, beginnt der erste mit einer neuen Bewegung, während die anderen weitermachen. Die anderen übernehmen wieder die neue Bewegung. 3. An den Lehrer: Führen Sie das Spiel mit anderen Bewegungen fort, bei Bedarf mit geschlossenen Augen. <p>Jede Bewegung hat eine Bedeutung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • in die Hände klatschen = Der Regen wird stärker • mit den Händen klopfen = Es regnet aus Kübeln • mit den Füßen stampfen = Höhepunkt des Unwetters • mit den Händen auf den Körper klopfen = Unwetter lässt nach • mit den Fingern schnipsen = normaler Regen • die Hände reiben = Wind

Verstehst du, was ich meine?

Material	Spielverlauf
Vorgefertigte Mimik-Kärtchen (siehe Anhang) oder Mimwürfel (http://neues-spielen.de/html/mimurfel.html)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setzt euch in einen Kreis. 2. Zieht alle ein Mimik-Kärtchen. Zeigt es den anderen nicht. 3. Stellt nacheinander euren Gefühlsausdruck mit Hilfe eines Geräusches, den Händen oder Beinen dar. Ihr dürft aber nicht sprechen. 4. Erratet, welche Emotionen die anderen vorstellen. Hier bleibt Zeit für Fantasie und Gespräche über die Gefühlsausdrücke. <p>Variation Zieht alle ein Mimik-Kärtchen, wobei es die Emotionen in mehrfacher Ausführung gibt (Kopieren der Mimik-Kärtchen). Stellt eure gezogenen Gefühlsausdrücke wie oben beschrieben dar, während ihr durch den Raum lauft und dabei die Mitschüler mit der gleichen Emotion findet.</p>

Zeitbomben

Material	Spielverlauf
2-5 tickende Eieruhren	<ol style="list-style-type: none"> 1. An den Lehrer: Stellen Sie die Eieruhren auf 3 Minuten ein und verstecken Sie sie im Raum. Die Eieruhren sind Bomben, die Schüler sind Bombenentschärfer. Geben Sie die Anzahl der Bomben bekannt. 2. Sucht die Bomben im Raum. Ihr dürft nur eure Ohren benutzen. Erst wenn ihr alle gefunden habt, entschärft die Bomben (Eieruhr auf 0 drehen). <p>Hinweis: Eher für kleine Kinder</p>

Ich packe meinen Koffer

Material	Spielverlauf
verschiedene Instrumente/ Klangerzeuger	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setzt euch in einen Kreis und legt alle Instrumente/ Gegenstände in die Mitte. 2. Stellt euch vor, ihr geht auf eine Reise. Ihr werdet auf einen fernen Planeten fliegen, auf dem es alles, nur keine Geräusche gibt. Also packt ihr einen Koffer und nehmt die verschiedensten Klänge mit. Der Erste beginnt mit dem Satz, „Ich packe einen Koffer und nehme KRX mit“. Bei KRX wird z.B. ein kleines Stöckchen zerbrochen. 3. Der nächste ist dran: Wiederhole das Geräusch und füge ein neues hinzu (z. B. „Ich packe einen Koffer und nehme KRX und PLING mit“). Setzt das Spiel so fort. Wenn jemand sich die Geräusche nicht richtig merken kann, scheidet er aus. Das Spiel geht so lang, bis der Letzte alle Geräusche aufzählen kann. <p>Hinweis: Dieses Spiel passt zum Spiel „Glitzerstein-Raben“.</p>

Kopfmassage

Material	Spielverlauf
Watte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sucht euch einen Partner. 2. Einer stopft sich mit Watte die Ohren zu, der andere massiert mit den Fingerspitzen den Kopf des Partners. <p>Mit verstopften Ohren hört man nur die Geräusche im Kopf und wie die Haare knistern. Das sorgt für Wohlbefinden und entspannt. Dann wechselt ihr euch ab und der andere lässt sich den Kopf massieren. (Nach Hildegard Westerkamp)</p> <p>Hinweis: Dieses Spiel passt zum Spiel „Ohrenmassage“.</p>

Blindenführer

Material	Spielverlauf
<ul style="list-style-type: none"> • Augenbinden • unterschiedliche und einfache Instrumente • Glocken in verschiedenen Tonlagen o. ä. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bildet Zweier-Teams: Verbindet einem die Augen, er ist der Blinde. Der andere bekommt ein Instrument, er ist Blindenführer. 2. An die Blinden: Folgt dem Geräusch eures Blindenführers durch den Raum. Wenn das Geräusch verstummt, bleibt sofort stehen, damit ihr nicht mit anderen zusammenstößt. Tauscht dann die Rollen und spielt noch einmal. <p>Variation Die Blinden folgen der Stimme ihres Blindenführers. Er gibt Richtung, Entfernung und Hindernisse an. Die Blinden verlassen sich ganz auf die Stimme des Blindenführers und berühren ihn nicht. Sie benutzen nicht die Hände.</p> <p>Hinweis: Je länger das Spiel, desto intensiver die Erfahrung und das gegenseitige Vertrauen. Dieses Spiel fördert die Gruppenbildung und das Kennenlernen untereinander.</p>

Glitzerstein-Rabe

Material	Spielverlauf
<ul style="list-style-type: none"> • Augenbinde • Stuhl • Glitzerstein • Zwergenmütze 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setzt euch in einen Kreis. Ihr seid alle Klau-Raben. Stellt einen Stuhl in die Mitte und legt den Glitzerstein darunter. 2. An den Lehrer: Bestimmen Sie einen Schüler, der die Zwergenmütze aufsetzt und sich die Augen verbindet. Er ist der Zwerg, der den Stein bewacht. 3. An die Klau-Raben: Bestimmt geräuschlos durch Handzeichen ein Rabenkind, das den Glitzerstein klauen soll. 4. An das Rabenkind: Klau den Stein, verstecke ihn auf deinem Platz. 5. Alle rufen: „Zwerg, welcher Rabe hat den Stein?“ 6. An den Zwerg: Nimm die Augenbinde ab und geht auf den zu, von dem du glaubst, dass er den Stein geklaut hat. Wenn du das Rabenkind gefunden hast, spielt dieses als nächstes den Zwerg.

Rate, wo ich steh'!

Material	Spielverlauf
Augenbinden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wählt einen Beobachter, der sich an den Rand des Raumes stellt. 2. Sucht euch einen Partner (außer der Beobachter). Einer bekommt die Augen verbunden, er ist der Blinde. Der andere umkreist den Blinden ganz leise, sobald er vom Beobachter das Signal „los“ hört. Wenn er „stopp“ hört, bleibt er sofort stehen. 3. An den Blinden: Wenn du das Signal „stopp“ hörst, zeige dorthin, wo dein Partner jetzt steht. 4. An den Beobachter: Rufe „los“ und irgendwann später „stopp“. Du steuerst das Spiel. <p>Tipp: Achtet auf kleine Geräusche beim Gehen und auf das Atmen des Anderen. Vielleicht spürt ihr die Körperwärme oder den Schatten des anderen). Wiederholt das Spiel so lange, bis ihr immer sicherer geworden seid und tauscht anschließend die Rollen.</p>

Namen flüstern

Material	Spielverlauf
Entsprechend der Schüleranzahl:	1. An den Lehrer: Verteilen Sie die Namenskärtchen und achten Sie darauf, dass alle ihre gezogene Karte geheim halten.
Namenskarten, auf denen die Namen der Schüler oder auch fremde Namen stehen.	2. An den Lehrer: Wählen Sie einen Schüler und besprechen Sie mit ihm, auf welchen Namen er besonders achten soll.
	3. Wandert leise durch den Raum und flüstert den Namen, den ihr gezogen habt.
	4. An den ausgewählten Schüler: Versuche, den Namen herauszuhören, auf den du achten sollst und umarme die Person, von der du den Namen gehört hast.

Singender Wald

Material	Spielverlauf
Augenbinde	<ol style="list-style-type: none"> 1. Verbindet einem oder mehreren Schülern die Augen. 2. An alle anderen: Stellt die Tische und Stühle an den Rand und verteilt euch im Raum. Ihr seid die Bäume. 3. An Schüler mit verbundenen Augen: Finde den Weg durch den Wald. Du bekommst Hinweise von den Bäumen. <p>An alle anderen: Gebt dem Schüler mit verbundenen Augen Anweisungen: Singt einen tiefen Ton für „nach links gehen“ und einen hohen Ton für „nach rechts gehen“.</p>

Indianer

Material	Spielverlauf
<ul style="list-style-type: none"> • Augenbinden • Instrumente wie z.B. Claves oder Chicken- Shakes 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setzt euch in einen Kreis. 2. Bestimmt einen Schüler, der in der Mitte des Kreises steht und die Augen verbunden hat. 3. Spielt leise das gleiche Instrument. Ein Schüler jedoch spielt lauter oder ein anderes Instrument. Er ist der Indianer. 4. An den Blinden: Finde heraus, wer der Indianer ist. <p>Variation In dem Kreis spielen nacheinander drei oder vier Schüler ihr Instrument und der blinde Schüler in der Mitte muss anschließend den gespielten Weg nachgehen.</p>

Klangraum

Material	Spielverlauf
Augenbinden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Hälfte der Schüler verbindet sich die Augen und setzt sich in einen Kreis. 2. An alle anderen: Erzeugt Geräusche mit Gegenständen (z.B. klopfen, schaben, rütteln). 3. An die Schüler mit verbundenen Augen: Erratet, um welche Gegenstände es sich handelt.

Klanglandkarte

Material	Spielverlauf
<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Stifte 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nehmt Papier und Stifte und sucht euch einen Platz in der näheren Umgebung (draußen oder im Gebäude). 2. Zeichnet euch selbst als Strichmännchen in die Mitte des Blattes, denn jeder sieht sich selbst als Mittelpunkt seiner Welt. 3. Lauscht und erkundet die Umgebung. Zeichnet dabei die Geräusche der Umgebung auf das Blatt. Alle Geräusche müssen im Verhältnis zu dem Strichmännchen dargestellt werden (z.B. Türen schlagen - links hinter das Männchen, Kinder lachen – vor dem Männchen). Es entsteht eine Klanglandkarte. Tipp: Verschließt die Augen, um euch besser zu konzentrieren. 4. Nach ca. 15 Minuten kommt ihr alle wieder zusammen und vergleicht die Klanglandkarten. Im Austausch werden Überschneidungen deutlich. Ihr könnt die Klanglandkarten zusammenfügen oder herausfinden, wo sich die anderen aufgehalten haben.

Atommodell

Material	Spielverlauf
Rassel/Triangel/ anderer Geräusche- Erzeuger	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bestimmt einen Spielleiter. Gebt ihm das Instrument. 2. Lauft auf verschiedene Art durch den Raum (z.B. schnell, langsam, hüpfend) 3. Hört dem Spielleiter zu, er schlägt auf das Instrument. Schlägt er z.B. zwei Mal, müsst ihr euch schnell in Zweier-Gruppen teilen. Schlägt der Spielleiter drei Mal, müsst ihr Dreier-Gruppen bilden. <p>Hinweis: Diese Übung eignet sich zur Einteilung von Gruppen und kann Grundlage für ein weiteres Spiel sein.</p>

Hörspaziergang

Material	Spielverlauf
Augenbinden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sucht euch einen Partner. Einem werden die Augen verbunden, er ist der Blinde. Der andere führt den Blinden durch das Gebäude oder nach draußen in die Umgebung, wo es etwas Interessantes zu hören gibt. Der Blinde lässt sich führen und lauscht seiner Umgebung. 2. Tauscht euch über die Erfahrungen aus. Tauscht dann die Rollen und spielt noch einmal. <p>Variation Bildet eine lange Kette, während der Vorausgehende die Augen auf hat und die anderen führt. Ihr könnt euch folgende Fragen/Aufgaben stellen und anschließend in der Gruppe beantworten: Welches war der lauteste/leiseste Klang? Was war der höchste/ tiefste Klang? Was war der hässlichste/schönste Klang? Achte auf drei Klänge, die von oben kommen, auf einen Klang, der genau zwei mal zu hören ist oder auf den Klang von etwas, das geöffnet wird. Welchen Klang hast du vermisst, den du gerne gehört hättest?</p>

Schwingung im Luftballon

Material	Spielverlauf
<ul style="list-style-type: none"> • Luftballons • für die Variation: Aufnahmegerät 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Umfasst den Luftballon mit beiden Händen. 2. Ruft oder brummt laut gegen den Luftballon. Spürt ihr die Schwingungen an den Handflächen und anderen Körperteilen? 3. Mit welchen Fingergriffen oder Gegenständen könnten Geräusche mit dem Luftballon erzeugt werden? <p>Variation Ihr könnt die verschiedenen erzeugten Töne und Geräusche des Luftballons aufnehmen und mit einem Tonschnittprogramm zu einer tollen Klangcollage zusammenstellen.</p>

Geräusche-Geschichte

Material	Spielverlauf
<ul style="list-style-type: none"> • Aufnahmegerät • evtl. Klangerzeuger 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Denkt euch eine Geschichte mit vielen Geräuschen aus. 2. Nehmt die Geschichte auf und ersetzt alle Worte, die für ein Geräusch stehen, durch einen selbsterzeugten Klang. <p>Zum Beispiel: „Klaus war allein zu Hause. Er hatte einen starken HUSTEN (alle husten). Er kroch aus dem Bett und TAPSTE (tapsende Schritte) den Flur entlang. Da KLINGELTE (Klingel) es an der Tür ...“</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. An den Lehrer: Spielen Sie die Geschichte nach zwei Wochen erneut vor und testen Sie, wie viel die Schüler davon noch verstehen.

Geräusche-Standbild

Material	Spielverlauf
<ul style="list-style-type: none"> • Einfache Musikinstrumente • Gegenstände zum Geräusche erzeugen • für die Variation: Bilder und Bildkarten 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bildet Gruppen. 2. Denkt euch eine Alltagssituation aus und erstellt daraus ein Standbild mit Geräuschen. 3. Stellt das Standbild den anderen vor und lasst sie erraten, um welche Situation es geht. <p>Variation Hängt ein Bild mit vielen Motiven für alle sichtbar auf. Zieht anschließend (einzeln oder in Gruppen) eine Bildkarte, welche ein Motiv auf dem Gesamtbild darstellt. Überlegt euch für dieses Motiv ein passendes Geräusch. Präsentiert das Geräusch den anderen und lasst sie erraten, welcher Ausschnitt/welches Motiv im Gesamtbild vorgestellt wurde.</p>

Geräusche zuordnen

Material	Spielverlauf
verschiedene Klangerzeuger	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sucht euch einen Partner. 2. Nachfolgend stehen links Beispiele für Geräusche, rechts stehen Vorschläge, wie man Geräusche nachmachen kann. Ordnet die Vorschläge den Geräuschen zu und prüft sie. Schreibt die Geräusche und die Vorschläge jeweils auf Karten. <ul style="list-style-type: none"> • Lager-/Kaminfeuer • Wellenschlagen • Regen, Sturm/Wind • Dampflokomotive • Sprung ins Wasser • Tuten eines Schiffes • Rudern • Schritte im Sand • Fliegensummen • Autotür zuschlagen • Donner • In einer Wassertonne rudern • In einer Wasserschale plätschern • Mit der Hand auf Wasseroberfläche klatschen und eintauchen • In wenig gefüllte Flasche blasen • Zwei Brettchen in Sandpapier einwickeln und aneinander reiben. • Reis in Pappschachtel rieseln lassen • Mit Strohhalme in Wasserglas blasen • Mit Bleistift an Weinglas klopfen • Dickes, großes Buch zuschlagen

Hörtagebuch

Material	Spielverlauf
—	<p>An den Lehrer: Ermutigen Sie die Schüler, eine Art „Hörtagebuch“ zu schreiben. Die Schüler können zunächst versuchen, sich an den letzten Klang des Vortages und an den ersten Klang des heutigen Tages zu erinnern. Weiterhin können sie den „schönsten Klang“ und den Klang, der am meisten am Tag störte, aufschreiben.</p> <p>Solche Übungen sensibilisieren und trainieren die Schüler, genauer hin- und zuzuhören und das Gehörte bewusster aufzunehmen, um somit bewusster zu hören.</p>

Es klappert der Schuh

Material	Spielverlauf
Mehrere Aufnahmegeräte	<p>Ist euch schon aufgefallen, dass Schritte ganz verschieden klingen? Jeder hat einen anderen Gang, ein anderes Gewicht, ein anderes Tempo. Der Klang hängt außerdem von den Schuhen und vom Boden ab: Schwere Stiefel klingen anders als Stöckelschuhe, Fliesen anders als ein weicher Waldboden.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teilt euch in Gruppen auf. 2. Nehmt mit dem Aufnahmegerät Schritte im Haus/draußen auf. 3. Spielt die Aufnahmen den anderen vor. Lasst sie raten: Wo wurden die Aufnahmen gemacht und wer ist zu hören? Eine Frau, ein Kind, ein Mann?

Links, rechts, oder in der Mitte

Material	Spielverlauf
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Blatt Papier • Stift • 3 gleiche Instrumente (z.B. Klanghölzer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teilt das Blatt in drei Spalten und beschriftet die Spalten mit RECHTS, MITTE, LINKS. Schreibt am linken Blattrand die Zahlen 1 bis 10 untereinander. Dreht euch dann zur Tafel. 2. An den Lehrer: Verteilen Sie die 3 Instrumente an 3 Schüler. Die Schüler sollen sich hinten im Klassenraum mind. 3 Schritte voneinander entfernt aufstellen. Stellen Sie sich selbst/einen anderen Schüler zwischen die Stehenden und die Sitzenden. 3. Der Lehrer/gewählte Schüler kündigt das erste Geräusch an und zeigt auf einen der 3 Stehenden. Dieser macht ein Geräusch. 4. An die Sitzenden: Notiert, ob das Geräusch von links, rechts oder aus der Mitte kam. 5. An den Lehrer: Führen Sie das Spiel fort und variieren Sie die Lautstärke.

Malen nach Musik

Material	Spielverlauf
<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Stifte • Musik • Klangkulissen • Geräusche 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Malt nach Musik oder Geräuschen ein Bild. 2. Denkt euch dabei eigene Zeichen, Farben und Formen für laute und leise, angenehme und unangenehme, kratzende, klopfende, warme, weiche oder harte Klänge aus. 3. Stellt den anderen Schülern eure Bilder vor und erklärt die eingesetzten Symbole.

Klang-Schnitzeljagd

Material	Spielverlauf
Mehrere Aufnahmegeräte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teilt euch in Gruppen auf. 2. Eine Gruppe bereitet eine Geräuschesammlung vor: Lauft im Gebäude oder in der näheren Umgebung einen Weg ab und macht an markanten Punkten Tonaufnahmen, die darauf hinweisen, wo ihr euch befindet. (Notfalls könnt ihr kleine Hilfen geben, z.B. indem jemand einen Satz sagt wie „Hier riecht’s aber lecker!“, wenn ihr euch vor einer Bäckerei befindet.) 3. Lasst die anderen raten, wo ihr gewesen seid. 4. Geht alle zusammen den Weg nach und lauscht, was es dort wirklich zu hören gibt.

Geräusche-Theater

Material	Spielverlauf
Vorgefertigte Mimik-Kärtchen (siehe Anhang) oder Mimwürfel (http://neues-spielen.de/html/mimurfel.html)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teilt euch in Gruppen mit 4-7 Personen auf und zieht alle ein Mimik-Kärtchen. 2. Denkt euch eine Theaterszene aus, in der niemand spricht. 3. Stellt die Begriffe auf den Karten nur mit Bewegungen, Mimik, Gestik und Geräuschen dar. Nebengeräusche wie z. B. Wind oder Regen müsst ihr selbst erzeugen. Ihr habt 15 Minuten Zeit. 4. Führt die Ergebnisse den anderen Gruppen vor. <p>Variationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ihr spielt im Theaterstück jeweils eine beliebige Figur (z.B. Prinzessin oder Hexe). Das Mimik-Kärtchen drückt dabei den Charakter/die Emotion der Figur aus. • Gebt eine Situation vor (z. B. Anruf vom Arzt). Gestaltet die Situation nach der Emotion auf eurer Mimik-Karte (z. B. traurig: Der Arzt überbringt eine Todesnachricht eines Verwandten)

Nur ein Wort

Material	Spielverlauf
-	<p>Versucht, ein einziges Wort (z.B. „ja“) in verschiedenen Facetten auszusprechen (z.B. wütend, militärisch, verliebt, traurig)</p> <p>Hinweis: Der Sinn besteht darin, durch Hören und gezieltem Einsatz der Stimme nuanciert agieren zu können.</p> <p>Variation Bildet eine Satzmelodie mit nur einem Wort, das ihr ständig wiederholt (z.B. Barbara, Barbara, Barbara...!)</p>

Spontancollagen und Sprechchöre

Material	Spielverlauf
Texte und Textfragmente (wie Zeitungsartikel, Gebrauchsanweisungen, Gedichte, Telefonbücher, Comics oder Kindergeschichten, etc.), Aufnahmegerät	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bildet Kleingruppen. 2. Sucht euch aus Zeitungen Ausschnitte heraus und entwickelt daraus ein kurzes Hörspiel. 3. Hinweis an Lehrer: Nicht zu viel Zeit dafür aufwenden. 4. Nehmt gelungene Vorführungen auf und präsentiert sie allen. <p>Hinweis: Diese Übung gelingt nur dann, wenn die Schüler sehr kreativ und experimentierfreudig sind. Machen Sie Vorschläge, wenn eine Kleingruppe ratlos ist: Wie kann man den Text lesen, so dass er ganz anders wird? Was passiert, wenn mehrere Texte „vermischt“ werden? Wie können die Schüler so im Raum platziert werden, dass sich z.B. ein „Vierkanalton-Effekt“ ergibt? Wie lassen sich Stimmen ohne technische Hilfsmittel verfremden (durch ein Taschentuch, ein Rohr, ein Sieb sprechen)? Wie lassen sich die unterschiedlichen Stimmen der einzelnen Schüler effektiv einsetzen?</p>

Geräusche-Collagen erstellen

Material	Spielverlauf
<ul style="list-style-type: none"> • Aufnahmegerät • Klangerzeuger, • Tonschnittprogramm Audacity (Siehe Anleitung) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bringt Gegenstände mit, die einen Klang erzeugen. 2. Bildet Kleingruppen. 3. Erzeugt eine Geräuschcollage. Das heißt, ihr stellt einen bestimmten Gegenstand oder eine Situation mit Geräuschen dar. Anregungen: Hafen, Urwald, Vergnügungspark, Bahnhof, Supermarkt, Verkehr 4. Lasst die anderen erraten, was ihr dargestellt habt. 5. Nehmt die Geräuschcollagen auf. <p>Tipp an Lehrer: Erstellen Sie aus den Aufnahmen Rätsel. Außerdem können Sie den Schülern als Hilfe ein Geräusche-Alphabet geben.</p>

Geräusche-Geschichten erzählen

Material	Spielverlauf
<ul style="list-style-type: none"> • Aufnahmegerät • Klangerzeuger • Tonschnittprogramm Audacity (Siehe Anleitung) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bildet Zweiergruppen/Kleingruppen. 2. Denkt euch eine Situation aus und stellt sie mit einer Abfolge von Geräuschen dar. Die Handlung soll kurz, aber in sich geschlossen sein. Benutzt keine Sprache. 3. Nehmt die Geräusch-Abfolge auf. 4. Lasst die anderen erraten, was in eurer Geschichte passiert oder lasst die anderen sich selbst eine Geschichte dazu ausdenken/erzählen/aufschreiben. <p>Tipp: Die Geräuschegeschichten können auch mit eigener Sprache zu einer Erzählung werden: Denkt euch hierfür eine Kurzgeschichte aus, die ihr später mit verschiedenen Geräuschen untermalt.</p> <p>Beispiele: In Eile unterwegs, Waldspaziergang, Arztbesuch</p>

Geräusche-Alphabet

Bei der Aufnahme sämtlicher Geräusche sollte das Mikrofon stets nahe an die Geräuschquelle gehalten werden.

Autogeräusche	Schiebe Rollschuhe auf verschiedenen Untergründen hin und her.
Bach	Gieße einen dünnen Wasserstrahl aus einer Gießkanne in eine mit Wasser gefüllte Schüssel.
Dampfertuten	Nimm eine leere Flasche. Setze sie an die Unterlippe und blase vorsichtig über die Öffnung.
Donner	<ul style="list-style-type: none"> • Fülle einen Luftballon mit kleinen Murmeln/Haselnüssen. Blase den Ballon auf. Halte ihn dicht an ein Mikrofon und schüttle ihn kräftig hin und her. • Schüttle eine dünne Blechplatte oder einen großen Karton vor einem Mikrofon kräftig hin und her.
Eisschollen	Verschließe mehrere leere Flaschen und lege sie in ein Wasserbad.
Feuer	Zerknülle vor dem Mikrofon ein Stück Zellophanpapier. Puste gleichzeitig über das Mikrofon. Zerbrich kleine Hölzchen vor dem Mikrofon. Knacke Nüsse vor dem Mikrofon.
Feuerspeiender Drache	Nimm das Geräusch eines Dampfbügeleisens auf.
Flatternde Vögel	Fasse ein Küchentuch an zwei Enden an. Schwinde es vor dem Mikrofon hin und her.
Flugzeug	Halte einen Fön vors Mikrofon. Bewege zwischen Mikrofon und Fön ein Stück Pappe auf und ab.
Geistermusik	Lasse Musik von CD, Kassette oder aus dem Radio laufen. Drehe dabei ganz schnell die Lautstärke hoch und runter.
Geisterstimme	<ul style="list-style-type: none"> • Stelle das Mikrofon dicht an einen Plastikeimer. Sprich in eine lange Pappröhre, deren Ende du in den Eimer hältst. • Fülle einen tiefen Suppenteller ganz voll mit Wasser. Halte das Mikrofon dicht an den Tellerrand. Sprich am Tellerrand in das Wasser, damit es blubbert. • Sprich in eine Blechdose.

Glocken	Hänge unterschiedliche Porzellantassen nebeneinander. Stelle das Mikrofon dicht neben die Tasse. Schnipse mit dem Finger dagegen.	Regen	<ul style="list-style-type: none"> • Reibe - je nach Art des Regens – dünne Plastiktüten, Zellophanpapier oder Zeitungspapier. • Lass Zucker auf ein straff gespanntes Papier rieseln. • Lass eine Tüte Reis in eine Pappkiste prasseln.
Hagel	Schütte vorsichtig Reis in eine Blechdose.	Ruderboot	Fülle eine Plastikschüssel mit Wasser. Tauche ein flaches Holzbrettchen im Paddelrhythmus hinein und heraus.
Hauseinsturz	Zerknülle mehrere leere Streichholzschachteln langsam in der Faust.	Säge	Schabe mit einem alten Kamm über die Kante eines alten Holzbretts.
Klapperndes Fahrrad	Schüttle einen Regenschirm ohne Bespannung. Klinge ab und zu mit einer Fahrradklingel.	Schlägerei	Schlage mit den Händen auf die Schenkel. Boxe in die eigenen Hände. Zerreiße dicht am Mikrofon schnell ein Blatt Papier. Das klingt, als ob ein Hemd zerrissen würde.
Entweichende Luft	Schüttle eine Sprudelwasser-Flasche. Öffne den Deckel langsam.	Schritte	Zerknülle zwei Blatt Schreibmaschinenpapier. Reibe sie im gewünschten Schrittrhythmus aneinander.
Meeresrauschen	<ul style="list-style-type: none"> • Streiche mit einer Bürste in kreisenden Bewegungen über ein Kuchenblech. Je nachdem wie fest du drückst, gehen oder kommen die Wellen. • Fülle eine Schüssel mit Wasser. Plätschere mit der Hand darin herum (leichte Wellen). 	Schritte im Laubwald	Zerdrücke Herbstlaub/alte Tonbänder vor dem Mikrofon.
Motorboot	Fülle einen Eimer mit Wasser. Halte einen eingeschalteten Mixer/Küchenquirl in eine mit Wasser gefüllte Schüssel. Vorsicht beim Umgang mit Elektrogeräten in Kombination mit Wasser!	Schritte im Sand/Kies	Knülle Zellophanpapier zusammen und drücke es im Geh-Rhythmus.
Peitschenknall	Lege zwei Lederriemen übereinander. Halte sie an beiden Enden fest. Lass die Riemen locker durchhängen. Ziehe jetzt die Enden schnell auseinander, so dass es knallt.	Schritte im Schnee	Lege eine Decke auf einen Kiesweg und laufe darüber.
Pferdegetrappel	Schlage halbe Kokosnussschalen rhythmisch zusammen.	Sprung ins Wasser	Stecke das Mikrofon zur Sicherheit in eine dünne Plastiktüte. Fülle eine Schüssel mit Wasser. Fülle ein Säckchen mit Sand.
Pistolenschüsse	Knalle ein Lineal auf den Tisch.	Stimmen-Verfremdung	Verfremdete Stimmen kannst du erzeugen, wenn du beim Abspielen die Abspielgeschwindigkeit veränderst. Schnelleres Abspielen erhöht die Stimmlage.
Quietschende Reifen	Kratze mit einer Gabel auf einem Teller herum.	Telefonstimme	Halte die Nase zu. Sprich dicht am Mikrofon in einen Joghurtbecher.
Raumschiff-Kulisse	Nimm ein Radio und suche eine Stelle zwischen den Sendern, wo es schön piepst und knistert.	Türknarren	Halte eine Gitarrensaite mit zwei Fingern gut fest. Schabe dann langsam an der Saite entlang.
Raumfahrer mit Helm	Stülpe dir einen Plastikeimer über den Kopf. Sprich im Eimer. Halte dabei das Mikrofon unter den Eimer, jedoch nicht direkt vor den Mund, sondern z. B. neben das Ohr.	Unfall	Erzeuge erst das Geräusch von quietschenden Reifen (siehe „Quietschende Reifen“). Lasse dann einen alten Kochtopf, der mit Besteck gefüllt ist, aus geringer Höhe fallen. Klatsche währenddessen mit der flachen Hand an eine Schranktür.

Vulkan/Hexenkessel	Koche Schokoladenpudding in einem Kochtopf. Halte das Mikrofon – geschützt durch eine Plastiktüte – über den Kochtopf.
Wind	Reibe in kreisförmigen Bewegungen mit einer Kleiderbürste über ein Stück Pappe.
Zerspringendes Glas	Wirf kleine Metallteile auf den Boden.
Zugfahrt	<ul style="list-style-type: none">• Anfahrt: Reibe zwei trockene Schaumstoffschwämme dicht vor dem Mikrofon aneinander. Fahrt: Beklebe zwei Brettchen mit Schleifpapier und reibe sie dann rhythmisch aneinander.• Fahrt: Klebe Holzlineale hintereinander mit Klebstreifen auf den Boden. Rolle dann ein Skateboard oder Rollschuhe über die Lineale hin und her.

Notizen

