

Achtung Aufnahme!

Spiele und Ideen zum Erfinden von Hörgeschichten

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

Die nachfolgenden Anregungen und Ideen unterstützen Sie bei der Suche nach Hörspielthemen und bei der Entwicklung von eigenen Hörgeschichten.

Sie geben das Thema vor

Der Lehrplan für die Grundschule sieht vor, dass sachbezogenes Lernen eng mit sprachlichem Handeln verbunden sein soll, um zugleich die Sprech- und Lesekompetenz der Kinder zu stärken. Außerdem soll Wissen durchaus schon mittels moderner Medien recherchiert, aber auch aufbereitet oder präsentiert werden. Neben dem Deutschunterricht eignet sich deshalb der **Sachunterricht** besonders gut für ein fächerübergreifendes Hörspielprojekt und hält eine Fülle an spannenden Hörspiel-Themen bereit. Hörgeschichten aus dem Sachunterricht könnten beispielsweise handeln von:

Krabbeltieren; Zootieren; von dem einsamen Gänseblümchen auf der Wiese; der Sonnenblume, die droht einzugehen, weil die Sonne nicht scheinen will; von der uralten Weide auf dem Feld, die der Opa schon als kleiner Junge so liebte, oder von dem Fuchsloch im Wald, aus dem eines Abends kleine Welpen kriechen; von der kriminellen Bande, die das Altöl in dem Lieblingswäldchen der Kinder entsorgte, oder von der kranken Freundin, die ins Krankenhaus muss; dem Besuch beim Zahnarzt, der gar nicht so schrecklich war; dem spannenden Römer- oder Indianerabenteuer; der Geburt des kleinen Bruders; der Einladung zum Zuckerfest usw.

Die Kinder stellen das im Unterricht erarbeitete Sachwissen selber in einen neuen, spannenden Sinnzusammenhang, schaffen damit eine Transferleistung, die konkret etwas mit ihnen und ihrer Lebenswirklichkeit zu tun hat und – was besonders wichtig ist – mit Emotionen verknüpft ist.

Damit werden die erarbeiteten Informationen des Sachunterrichtes deutlich besser im Gedächtnis gespeichert.

Ein eigenes Thema finden

Bilder, Geräusche, Musik = ein unerschöpflicher Fundus für Hörgeschichten

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

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



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

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

Spielerisches Einsteigen in die Schreibe

„Brainstorming“ in Aktion

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

Gegenstände

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

Bandwurmgeschichten

Variante 1: Satz für Satz

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

Variante 2: Die ABC-Geschichte

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

Variante 3: Eine Fortsetzungsgeschichte wird gespielt

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

Was, wo, wie

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



Wundertüte 1

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

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

Wundertüte 2

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

Spielkarten

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