



Stimme macht Stimmung

Lerneinheit mit Unterrichtsmaterial und didaktischen Anregungen





Kurzinformation zur Lerneinheit:

In der Lerneinheit „Stimme macht Stimmung“ für Kinder (einsetzbar ab der 3. Klasse) erforschen die Schülerinnen und Schüler, wie Stimmungen und Gefühle die Stimme beeinflussen und umgekehrt, wie man mit der Stimme Gefühle bewusst inszenieren kann. Die Schülerinnen und Schüler erkunden dabei alltägliche Kommunikation spielerisch und probieren Stimmwirkungen aus.

Ziel dieser Einheit ist es, Schülerinnen und Schüler für die bewusste Wahrnehmung von Gefühlen und Stimmungen in der Stimme (die gekennzeichnet ist durch: Tonhöhe, Satzmelodie und Stimmklang) und der Sprechweise (Sprechgeschwindigkeit, Artikulationsgenauigkeit, Rhythmik und Pausen) eines Menschen zu sensibilisieren und einen reflektierten Umgang mit Gefühlsäußerungen, Sprache und Stimme zu fördern. Die Übungen können die Fähigkeit zu Empathie durch das Nachspielen und die angemessene und selbstbewusste Äußerung eigener Gefühle – vor der Klasse und mit einem Mikrofon - begünstigen. Auch das Sprachgefühl kann sich verbessern.

Sie können die unten aufgeführten Animationsfilme und Wissensseiten mit Hörbeiträgen von der AUDITORIX-Website mit den hier bereitgestellten PDFs (Wissenstexte und Arbeitsblätter) nutzen und miteinander kombinieren. Einen beispielhaften Ablaufplan für eine Lerneinheit stellen wir Ihnen in der unten aufgeführten Tabelle vor.

Dauer: etwa 2 Unterrichtsstunden oder eine Doppelstunde

Bezug zu den Lehrplänen und Richtlinien der Grundschule NRW

Diese Lerneinheit bietet sich für das **fächerübergreifende** Lernen an und sie kann sowohl im

Deutschunterricht **Bereich: Sprechen und Zuhören, Schwerpunkt: Verstehend zuhören, Gespräche führen** beschreiben eigene Gefühle (z. B. Angst in Streitsituationen) und reagieren auf die Befindlichkeiten anderer

Schwerpunkt: zu anderen sprechen, verwenden sprachliche und sprecherische Mittel gezielt: Wortschatz, Intonation, Körpersprache (s.a.: http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/materialdatenbank/upload/2058/817364_klp_gs_deutsch_material_LernaufgabeSprechenundZuhoren2.pdf)
Gruselgeschichte erzählen

Schwerpunkt: Szenisch spielen
Schülerinnen und Schüler versetzen sich in eine Rolle und gestalten sie sprecherisch, gestisch und mimisch gestalten Situationen in verschiedenen Spielformen

Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen, Schwerpunkt: Texte präsentieren: Schülerinnen und Schüler gestalten sprechend und darstellend Texte (auch) auswendig (z. B. Geschichten, Dialoge, Gedichte, Szenen)

Bereich: Sprache und Sprachgebrauch untersuchen Schwerpunkt: Sprachliche Verständigung untersuchen
Schülerinnen und Schüler berücksichtigen die unterschiedlichen Bedingungen mündlicher und schriftlicher Kommunikation beim Sprechen und Schreiben

als auch im **Englischunterricht** eingesetzt werden.

<http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/lehrplaene-gs/>

AUDITORIX in der Schule

Modulare Lerneinheit: Stimme macht Stimmung

Didaktische Anregungen - Seite 2 von 10



Bezug zum Kompetenzrahmen des Medienpasses NRW:

Die Schülerinnen und Schüler ...

Bedienen/Anwenden:

... kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an, insbesondere **Teilkompetenz 2**: wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

Produzieren und Präsentieren:

... erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor, insbesondere **Teilkompetenz 3**: erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip) und **Teilkompetenz 4**: stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.

Analysieren/Reflektieren:

... beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen, insbesondere **Teilkompetenz 4**: beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.

<http://www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/kompetenzrahmen>

Voraussetzungen für diese Einheit

Technik – optional (diese Einheit funktioniert auch ohne Einsatz von Technik)

- Lehrer-Computer mit Beamer, Boxen,
- **oder** ein Wiedergabegerät (CD-Player)
- Internetzugang
- **oder** die AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM)

Materialien für diese Einheit

Seite für Seite für pädagogische Fach- und Lehrkräfte: [Erwachsene – AUDITORIX in der Schule](#)
Kinderseite: [Auditorix.de – Welt der Stimme](#)

Arbeitsblätter und Wissenstexte für die Kinder:

- **Stimme macht Stimmung** (WB, PDF)
Online: www.auditorix.de/welt-der-stimme/stimme-macht-stimmung.html
- **Interviews (Audio)**
O-Ton des blinden Musikers Jörg Siebenhaar
und **mit dem Schauspieler Ernst-August Schepmann**
- **Ein Satz – tausend Gefühle** (AB, PDF)
- **Ah ist nicht gleich Ah** (AB, PDF)
- **Miteinander reden: Was sagt die Stimme?** (AB, PDF)
- **Märchentext** (AB, PDF)
- **Grimassen würfeln 1+2** (AB, PDF)
Arbeitsblatt 1
Arbeitsblatt 2
- **Geräuschvolle Wörter** (AB, PDF)

AUDITORIX in der Schule

Modulare Lerneinheit: Stimme macht Stimmung

Didaktische Anregungen - Seite 3 von 10



Multimediales

- Online-Spiel: [Abertausend Aaaahs](#)
- Online-Spiel: [Willst Du ein Eis?](#)
oder: AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Hören und Zuhören“
- [Audio-Clip zum Barbara-Spiel](#)
- Online-Spiel: [Märchenstimmen erkennen](#)

Ideensammlungen und Vorlagen für pädagogische Fach- und Lehrkräfte

- [Didaktische Anregungen](#) (PDF)
- [Tipps für Körperübungen und Bewegungsspiele:](#)
[Übungen 1](#)
[Übungen 2](#)
- [Didaktik-Infos zu den AUDITORIX-Spielen](#)
- Flyer: [Faszination Hören 2: Stimme und Sprechen](#)

Siehe auch: AUDITORIX-Hörwerkstatt CD-ROM, Modul: Stimme & Sprechen

Weiterführende Links

Weitere Leseaufgaben/Lernaufgaben Deutsch für die Grundschule: [Gruselgeschichte erzählen](#)

Viele Übungen sind auch aus der Musiktherapie übertragbar, z. B. ein Lied mit verschiedenen Emotionen singen: <http://mt-spiele.npage.de/emotion.html#EL>

Zum Ablauf der Lerneinheit „Stimme macht Stimmung“

Der blinde Musiker Jörg Siebenhaar:

„Über die Stimmen bekommt man auch ganz, ganz viel über die Menschen mit. Man macht sich dann gerne eigene Vorstellungen anhand nur der Stimme, die man jetzt gerade hört. Oder wenn jemand mir gegenübersteht und er spricht mich an, dann hör ich natürlich ganz, ganz genau auf seine Stimme, die verrät mir dann schon: Ist es ein Mann, eine Frau, eine junge Stimme, eine alte Stimme oder ist es eine traurige Stimme?“
Aus dem Wissensblatt für Kinder [„Stimme macht Stimmung“](#).

Die Stimme eines Menschen vermittelt viel über die Persönlichkeit. Geschulte Ohren können allein über die Stimme hören, ob jemand selbstbewusst, zurückhaltend oder extrovertiert oder hilfsbereit ist und beispielsweise wo jemand herkommt. Am Telefon erkennen wir in einem Bruchteil einer Sekunde die Stimme unseres Gegenübers und wie es ihm oder ihr geht. In dieser Unterrichtseinheit soll nun erfahren werden, Stimmen und Stimmungen bewusster zu hören, das Gehörte zu reflektieren und die eigene Stimme zu trainieren.

Vorschlag für den Ablauf der Lerneinheit:

In der ersten Stunde vermitteln Sie den Schülerinnen und Schülern Verständnis und Empfinden für den Zusammenhang von Gefühlen und Stimme. Die Aufbaustunde dient zur Vertiefung des Gelernten und zur Vorbereitung auf das dialogisch inszenierte Lesen mit Gefühl, dem Interpretieren von Texten oder der Entwicklung von Hörspielszenen.

Erste Stunde: Zusammenhang von Gefühlen und Stimme

1. Einstieg mit Stimm(ungs)übung
2. Wissenstext „Stimme macht Stimmung“



Aufbaustunde:

3. Einstieg: Aufwärmübung mit Gefühl
4. Mit dem Körper fühlen und sprechen
5. Stimm(ungs)übung mit Dialogszenen
6. Zum Ausklang: Online-Spiele
7. Hausaufgaben und Überleitungen zu aufbauenden Lerneinheiten
8. Ergänzungen für den Spracherwerb

Erste Stunde: Zusammenhang von Gefühlen und Stimme

1. Einstieg mit Stimm(ungs)übung

Beginnen Sie die nach der Begrüßung der Schülerinnen und Schüler die Stunde mit der Übung „Ah ist nicht gleich Ah“:

Das Spiel lenkt die Aufmerksamkeit auf stimmungsvolles Sprechen. Es sensibilisiert für Sprache und Stimme als Übermittler von Emotionen. In unterschiedlichen Situationen und Stimmungen sagen wir „Ah“ oder „Aha“. Erstaunlich, wie aussagekräftig allein der Laut „Aaaah“ in verschiedenster Intonation sein kann. Es gilt in dem Spiel, die passenden Situationen und/oder Stimmungen entsprechenden Sätzen zuzuordnen.

Die Übung demonstriert, dass schon eine einzige Silbe die Verfassung und situativen Gefühle eines Menschen wiedergeben kann. Geben Sie das Beispiel „Ah“ vor und sprechen Sie es unterschiedlich aus (Ah, Äh, Aha und Aaaah). Dann geben Sie die im PDF angegebenen Beispielsätze vor (z. B. „Der Zahnarzt bohrt an meinem Backenzahn herum.“) und die Schülerinnen und Schüler sollen in dem passenden Tonfall die Silbe „Ah“ gemeinsam sagen.

Sie können diese Übung auch als Online-Spiel mit Beamer und Boxen durchführen:

„[Abertausend Aaaahs](#)“ (s. auch: [Didaktik-Infos](#) zu den AUDITORIX-Spielen).

2. Wissenstext „Stimme macht Stimmung“

Als Hausaufgabe haben die Schülerinnen und Schüler idealerweise schon das Wissensblatt „Stimme macht Stimmung“ gelesen. Lesen Sie mit den Schülerinnen und Schüler die erste Seite des Wissenstextes gemeinsam. Die drei Absätze sollen nun in Gruppen (in Vierergruppen je einen Absatz) zunächst gelesen und dann besprochen werden. Die zu den Texten gehörenden O-Töne werden dazu auch jeweils vorgespielt. Wenn die Möglichkeit besteht, stellen Sie jeder Gruppe die O-Töne zum Hören (auf CD oder am PC) zur Verfügung. Jeweils eine Gruppe stellt nach der Gruppenarbeitsphase mit eigenen Worten die Kernaussage ihres Abschnitts vor. Fragen, Anmerkungen und Erfahrungen der Kinder werden anschließend im Plenum diskutiert.

Bespielfragen an den Text:

- Was kann die Stimme ausdrücken?
- Kann man sich mit der Stimme verstellen?
- Wie kann man die Gefühle der Figuren einer Geschichte ausdrücken?

Hier bietet sich auch eine **Ergänzung zur Inklusion** an: was erfahren wir über die Stimme und unser Ohr, was nicht über das Auge vermittelbar ist. Wie empfinden Blinde ihr Gegenüber, wenn sie allein auf die Stimme angewiesen sind?



Aufbaustunde

3. Einstieg: Aufwärmübung mit Gefühl

Mit dem **Grimassen würfeln** (Würfel vorbereiten oder vorher als Hausaufgabe in Auftrag geben) in einer großen Runde kann das Thema „Gefühl und Stimme“ wieder aufgegriffen und vertieft werden. Geben Sie Beispielsätze vor, die die Kinder mit dem jeweiligen Gesichtsausdruck sprechen sollen. Die anderen Kinder sollen die jeweilige Stimmung zuordnen. Zwei bis drei Runden reichen. (Alternative: Das Online-Spiel: „**Willst du ein Eis?**“ gemeinsam spielen.)

Alternative: Zum (Wieder-)Einstieg ins Thema spielen Sie mit den Kindern in einem großen Stuhlkreis das Barbaraspiel: Ein Wort („Barbara“ oder „Rhabarber“ bieten sich an) soll dem Nachbarn in unterschiedlichen Stimmungen gesagt werden, das Gegenüber reagiert auf diese Stimmung und gibt die persönliche Antwort dem Nachbarn/der Nachbarin weiter usw. Zum Warmwerden reichen zwei bis drei Runden. Dieses Online-Beispiel können Sie auch zu Beginn vorspielen:

www.auditorix.de/welt-der-stimme/tipps-fuer-die-stimme/gefuehlvolles-sprechen.html

4. Mit dem Körper fühlen und sprechen

Lassen Sie nun die Schülerinnen und Schüler im Gespräch sammeln, was zu einer guten Stimme gehört: Zum guten Vorlesen gehört das Verständnis des Textes, Interesse am Text, das Einfühlen in die Personen. Zum Einsatz der Stimme aber gehört vor allem der ganze Körper! Wer gut sprechen und vorlesen möchte, muss den Körper mit einbeziehen. Mit grimmiger Miene wird auch der Tonfall der Stimme grimmig. Körper und Stimme ergänzen – oder widersprechen sich: deshalb werden Lügner oft schnell erkannt! Verständlicher wird diese Aussage auch mit folgender, praktischer Übung:

Schleichen, schlurfen, schlendern

Die Kinder probieren verschiedene Gangarten aus, der Spielleiter macht dazu die Vorgaben: Wir stellen, stampfen, tippeln, schleichen, bummeln, hinken, tänzeln, schlendern, hüpfen, kriechen, tanzen, marschieren, schleppen uns dahin, trampeln, hetzen, bummeln, rennen, gehen behäbig, gehen zielstrebig, schlurfen, humpeln, stolzieren ... Die Gangarten lassen sich mit Bildern verbinden. Was assoziieren die Kinder mit den Gangarten? Tippeln, wie ... (eine feine Dame)? Behäbig wie ... (ein brummiger Bär oder ...)?

Aus: www.auditorix.de/fileadmin/erwachsene/media/szenisches_spiel_-_uebungen_1.pdf

Wenn die Schülerinnen und Schüler zusätzlich Beispielsätze („Ich gehe heute spazieren!“ tippelnd oder schleichend) im entsprechenden Tonfall dazu sagen, wird das sehr anschaulich und dient außerdem der Wortschatzerweiterung. (Ergänzend dazu passt auch das Arbeitsblatt „Geräuschvolle Wörter“, in dem Verben für Tierstimmen gefunden werden sollen, z. B. als Hausaufgabe).

5. Stimm(ungs)übung mit Dialogszenen

Ein gesprochener Text transportiert über die formale Aussage hinaus zahlreiche weitere Informationen zum Beispiel über die Gefühle seines Sprechers oder eine aktuelle zwischenmenschliche Situation. Ein noch so freundliches „Ich wünsche einen guten Tag“ kann eine Drohung sein, wenn der Sprecher zornig ist und sein Satz wie eine Drohung klingt bzw. wahrgenommen wird. (S. auch: Didaktik-Infos zu dem AUDITORIX-Spiel „Willst Du ein Eis?“

www.auditorix.de/index.php?id=415&L=0)

Ergänzung für den Ganzttag:

Szenen aus dem Alltag stimmlich inszenieren

Nicht nur zur Vorbereitung eines vollständigen Hörspiels eignet sich die Inszenierung von Alltagsszenen aus dem Leben der Kinder mit Audioaufnahmen. Sie können auch Konflikte reflektieren und bearbeiten helfen.

(basierend auf: www.dropbox.com/s/84dg2xw1f91xv78/miteinander-reden-KU.doc)

Ebenso kann man den Medienkonsum der Kinder durch Nachspielen oder Parodieren aufgreifen und kritisch reflektieren.

AUDITORIX in der Schule

Modulare Lerneinheit: Stimme macht Stimmung

Didaktische Anregungen - Seite 6 von 10



Geben Sie dazu Beispielsätze vor, am besten zunächst einen ganz einfachen Satz, der auch die eigene Gemütslage beschreiben kann: „Mir geht es gut.“ Freundlich und ausgeglichen gesprochen wirkt der Satz normal und funktioniert auch ohne Kontext. Traurig intoniert widersprechen sich Inhalt und Aussage, wütend oder trotzig ebenfalls. Sprechen Sie mit den Kindern darüber, was glaubwürdiger wirkt: der Tonfall oder der Inhalt des Gesagten. Lassen Sie die Kinder interpretieren, in welchen Situationen jemand den jeweiligen Satz in dem jeweiligen Tonfall sprechen würde. Weitere Beispielsätze können sein: „Ihr macht jetzt eure Hausaufgaben.“ Freundlich, verärgert oder, als Übungssatz für die Kinder: „Ich mache jetzt meine Hausaufgaben.“ oder: „Lisa: geh bitte zur Rektorin.“ Neben dem Tonfall ist auch die Betonung von großer Bedeutung für die Aussagekraft des Gesagten. Weisen Sie darauf hin.

Dialoge inszenieren: Führen Sie jetzt in die Kleingruppenarbeit ein, bei der die Kinder die Beispieldialoge/sätze in vorgegebenen Situationen des Arbeitsblatts „Miteinander reden“ inszenieren und unterschiedlich interpretieren können. Für einen Dialog sollten zwei bis drei Kinder in der Gruppe mitmachen. Wenn sie zu dritt sind, kann eines der Kinder, Regie führen oder mit einem Audioaufnahmegerät den Dialog aufzeichnen. Die Rollen werden ausgetauscht bis jedes Kind jede Rolle probiert hat. Die Gruppen notieren, welche Szenen sie gefunden haben und was vorher geschah.

Abschließend (oder in der darauffolgenden Stunde) werden die Ergebnisse der einzelnen Gruppen präsentiert und gewürdigt. Diese Übung eignet sich für die Einführung in die Produktion eines Hörspiels (auch wenn Sie zunächst ohne Technik arbeiten) und für die Projektarbeit im Ganzttag.

6. Zum Ausklang: Online-Spiele

Am Beamer können Sie zum Schluss das Online-Spiel „Willst Du ein Eis?“ gemeinsam spielen. Oder Sie geben diese Übung als optionale Hausaufgabe auf. Falls einzelnen Kindern zu Hause kein Internetzugang zur Verfügung steht, kopieren Sie die CD-ROM der AUDITORIX-Hörwerkstatt. Kopien sind für den Bildungsbereich ausdrücklich erlaubt! Als weitere optionale Hausaufgabe eignen sich ein Bastelauftrag für die Grimassenwürfel, die in der nächsten Stunden benötigt werden oder das Arbeitsblatt „Geräuschvolle Wörter“, bei dem Begriffe für Tierstimmen gefunden werden sollen und das der Wortschatzerweiterung dient.

Online-Spiel: Willst du ein Eis?

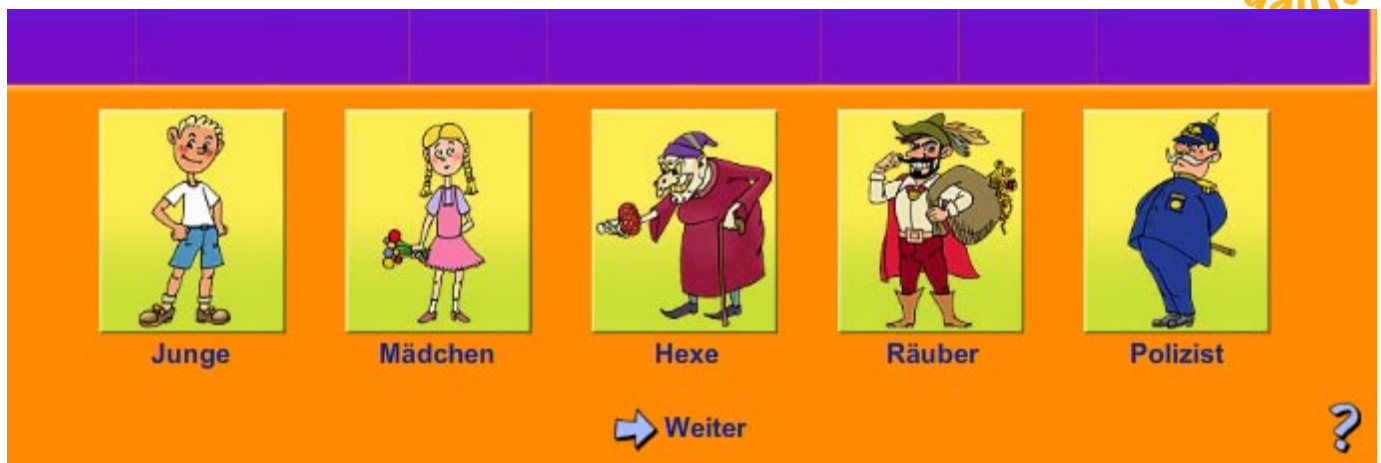
Das Spiel „Willst du ein Eis?“ macht auf die zusätzliche Dimension gesprochener Sätze aufmerksam. Der Satz „Ich geh Eis holen“ wird in unterschiedlichen Stimmungen gesprochen und soll einer passenden mimischen Darstellung zugeordnet werden. Die Ergebnisse können unterschiedlich ausfallen und sind diskutierbar.

Ein Zuordnungsspiel.

Kategorie: **mittelschwer bis anspruchsvoll**

(S. auch: Didaktik-Infos zu den AUDITORIX-Spielen: www.auditorix.de/index.php?id=86)





Märchenstimmen erkennen

Spielen Sie mit den Kindern gemeinsam das Online-Spiel „**Wer spricht? – Märchenstimmen erkennen**“.

Das Spiel „**Märchenstimmen erkennen**“ richtet die Aufmerksamkeit des Spielers zunächst in einer ersten Spielvariante gezielt auf die Variationsbreite der Stimme und die Sprechhaltung eines Sprechers und mit einer zweiten Spielvariante auf die Klangfarbe verschiedener Stimmen.

Erkannt werden soll, welche Figur von insgesamt 5 typischen Märchenfiguren gerade spricht.

Begleitend finden Sie hier

auch eine Textvorlage, die es den Schülern anschließend oder alternativ ermöglicht, das „Märchen“ selbst zu sprechen und zu spielen und die verschiedenen Sprechhaltungen einzunehmen. Außerdem bietet eine Bildvorlage mit den Märchenfiguren die Möglichkeit, die Fantasie und Kreativität der Schüler anzuregen, indem sie selber anhand der Bilderkarten eigene Märchendialoge entwickeln. (s. auch: Didaktik-Infos zu den AUDITORIX-Spielen: www.auditorix.de/index.php?id=86)

Ein Zuordnungsspiel.

Version 1: Ein Sprecher spricht fünf Figuren

Version 2: fünf Sprecher für fünf Figuren. Es gilt, die Figuren an Sprechhaltung und/oder Stimme zu unterscheiden.

Kategorie: **mittelschwer**

Damit festigen Sie das Gelernte, indem die Kinder noch einmal Stimme einer Stimmung beziehungsweise einem Charaktermerkmal zuordnen müssen. Und Sie runden das Gelernte spielerisch ab. Gleichzeitig können Sie mit der Übung auf eine weitere Lerneinheit vorbereiten. Hier bietet sich als aufbauende Lerneinheit das Thema „Märchen“ an, wenn Sie planen, aus dem Text ein Hörspiel mit den Kindern zu entwickeln.



7. Hausaufgaben und Überleitungen zu aufbauenden Lerneinheiten

Je nachdem, was Sie für die nächste Stunde planen, wählen Sie die entsprechende Hausaufgabe aus: Das **Märchen** mit Gefühl lesen, wenn Sie mit der Lerneinheit „Ein Märchen – spielen, sprechen, lesen“ fortfahren möchten, die „**Tiergeschichte**“ mit Körperbewegung lesen üben, wenn Sie zu „**Sprechen ist mehr als Reden**“ überleiten möchten, aber auch zur Lerneinheit „**Wie können wir sprechen?**“. Dazu können Sie auch den Text „Wie wir sprechen“ (WB, PDF) als Leseaufgabe geben. Oder Sie beauftragen die Schülerinnen und Schüler direkt den Wissenstext für die Lerneinheit „**Sprechen ist mehr als Reden**“ (WB, PDF) mit dem Schwerpunkt „Lesen üben“ vorzubereiten.

8. Ergänzungen für den Spracherwerb

1. Wortschatz erweitern: Lassen Sie die Kinder Adjektive sammeln, die beschreiben, welche Stimmungen Stimme wiedergeben kann. Die Übung dient der Wortschatzerweiterung und unterstützt die Vielfalt der Ergebnisse der nachfolgenden Übung (s. auch: www.piwinger.de/aktuell/FunktionDerStimelnDerKommunikation.html).

2. Wortschatz erweitern: Listen Sie zur Festigung des Gelernten die Wörter aus der Übung **Schleichen, schlurfen, schlendern** vorab an der Tafel auf. Besprechen Sie nach der Körperübung mit den Schülerinnen und Schüler, welche Stimme welchen Gang repräsentiert hat und umgekehrt (hoch/tief, hektisch/langsam, traurig/fröhlich usw. – auch als Einzel- oder Partneraufgabe möglich), um das Geübte bewusst werden zu lassen.

Hinweise zum Aufnehmen der Leseübungen und szenischen Umsetzungen der Kinder mit Audioaufnahmegegeräten finden Sie in unseren drei Basis-Modulen zur Audiotechnik.

Auf der AUDITORIX Website ergänzen wir für Sie regelmäßig spannende Lerneinheiten zu unterschiedlichen Themenschwerpunkten rund ums Hören und Hörspiel für Ihre Unterrichtspraxis.

Hinweise zu anderen Lerneinheiten und Materialien

Zu dem Themenkomplex „Stimme & Sprechen“ stehen weitere zwei, sich sinnvoll ergänzende Lerneinheiten bereit:

Lerneinheit: „Wie können wir sprechen?“

Kinder lernen, wie Laute im Stimmapparat des Menschen erzeugt werden.

Lerneinheit: „Sprechen ist mehr als Reden“

Kinder verbessern ihre Aussprache, Lesefähigkeit und ihre Fähigkeit, Texte gefühlvoll und sinnhaft mit gesprochener Sprache zu inszenieren. Sie trainieren dazu die eigene Stimme, lernen den Text verstehen und stimmlich zu interpretieren und gemeinsam zu inszenieren.

Hinweise für das Aufnehmen, Schneiden und Mischen von Leseübungen oder anderen Tonaufnahmen finden Sie in unseren drei Basis-Modulen zur Audiotechnik.

Auf der AUDITORIX-Website ergänzen wir für Sie regelmäßig spannende Lerneinheiten zu unterschiedlichen Themenschwerpunkten rund ums Hören und Hörspiel für Ihre Unterrichtspraxis.

AUDITORIX in der Schule

Modulare Lerneinheit: Stimme macht Stimmung

Didaktische Anregungen – Seite 9 von 10



Stimme macht Stimmung – Thema: Was kann Stimme ausdrücken?

Ablauf einer beispielhaften Unterrichtseinheit über zwei Unterrichtsstunden

Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien	Zeit
Einstieg	L gibt Sätze vor (s. Arbeitsblatt). Die Schülerinnen und Schüler antworten mit passendem „Ah“: K sprechen „Ah“ in einer szenisch vorgegebenen Stimmung bzw. ordnen die Stimmen den Szenen zu	Plenum, evtl. Online/CD-ROM	AB „Ah ist nicht gleich Ah“, PDF in Kopie (Optional: Beamer, Boxen, Laptop, Internet, CD-ROM: Abertausend Aaahs – Modul „Stimme und Sprechen“)	7'
Praxisphase	Text gemeinsam lesen: „ Stimme macht Stimmung “, PDF, in Gruppen abschnittsweise besprechen Interviewausschnitte mit Jörg Siebenhaar und Ernst-August Schepmann hören Ergänzung zur Inklusion möglich	Einzelarbeit	PDF und/oder optional: Audiowiedergabegeräte Beamer, Boxen, Laptop, Internet	20'
	Ergebnisse präsentieren, Fragen klären	Plenum		15'
Mögliche Hausaufgabe oder zwischendurch	Optional: Willst Du ein Eis?	Einzelarbeit oder Plenum	Audiowiedergabegeräte Beamer, Boxen, Laptop, Internet	
Mögliche Hausaufgabe oder zwischendurch	Online-Spiel: „ Wer spricht? “ Märchenstimmen	Einzelarbeit oder Plenum	Audiowiedergabegeräte Beamer, Boxen, Laptop, Internet	
Mögliche Hausaufgabe	Grimassenwürfel basteln	Einzelarbeit	Kopien des ABs in Farbe	
Mögliche Hausaufgabe	AB „ Geräuschvolle Wörter “ Schülerinnen und Schüler suchen passende Wörter für Tierstimmen	Einzelarbeit	Kopien	
Pause oder Ende				



Zweite Stunde				
Einstieg	Grimassen würfeln	Plenum	Grimassenwürfel + Beispielsatz (Tafel)	5'
	Barbaraspiel	Plenum im Kreis	Auch auf CD-Player und AUDIO-CD der Hörwerkstatt (Stück Nr. 11)	5'
Praxisphase	„Schleichen, schlurfen, schlendern“ Körperübung mit Wortschatzerweiterung verschriftlichen und besprechen	Plenum oder KG	Kopien Adjektive an die Tafel	5'-10'
	Dialoge inszenieren	KG	Audioaufnahmegeräte optional	20'
	Ergebnisse präsentieren, Fragen klären	Plenum	Audiowiedergabegeräte optional	15'
Mögliche Hausaufgabe	Märchentext mit Gefühl lesen üben, oder Lieblingstexte	Einzelarbeit	Kopien	
Mögliche Hausaufgabe	„Die Tiergeschichte“ mit Körperbewegung lesen üben	Einzelarbeit	Kopien	
Mögliche Hausaufgabe	Lesen und vorbereiten: „Wie wir sprechen“ (WB, PDF)	Einzelarbeit	Kopien	
Mögliche Hausaufgabe	„Sprechen ist mehr als Reden“ (WB, PDF) vorbereiten	Einzelarbeit	Kopien	
Ende oder weiter mit: „Wie können wir sprechen?“ oder „Sprechen ist mehr als Reden“				

Lerneinheit: „Wie können wir sprechen?“

Kinder lernen, wie Laute im Stimmapparat des Menschen erzeugt werden.

Lerneinheit: „Sprechen ist mehr als Reden“

Kinder verbessern ihre Aussprache, Lesefähigkeit und ihre Fähigkeit, Texte gefühlvoll und sinnhaft mit gesprochener Sprache zu inszenieren. Sie trainieren dazu die eigene Stimme, lernen den Text verstehen und stimmlich zu interpretieren und gemeinsam zu inszenieren.

AUDITORIX in der Schule

mit Bezug zum Medienpass NRW



ANHANG:

Arbeits- und Wissensblätter

Stimme macht Stimmung

1. Stimme enthüllt Stimmung

Wer verbergen will, dass er sich freut, wütend oder traurig ist, achtet auf sein Gesicht. „Man darf mir nichts ansehen“, denkt er und versucht, ganz unbeteiligt auszusehen. Aber kaum muss dieser Heimlichtuer was sagen, weiß ein guter Zuhörer schon, was los ist! Denn wer traurig ist, der klingt traurig, wenn er spricht. Wer lachen muss, kann seine Fröhlichkeit beim Sprechen nicht verbergen, und wer wütend ist, der hört sich auch wütend an. Oft wissen wir am Telefon sehr schnell, in welcher Stimmung der Anrufer ist, obwohl wir ihn nicht sehen können und er manchmal nicht gleich sagt, wie er sich fühlt.



2. Gefühle spüren, sprechen, hören

Unser Gehör ist ein sehr sensibler Sinn. Wir können damit die Gefühle anderer sehr genau heraushören. Deshalb ist es für ein gutes Hörspiel unbedingt wichtig, dass die Sprecher auch fühlen, was sie sagen. Wer traurig sprechen will, muss traurig sein, sonst klingt er nicht so. Ein Sprecher, der nicht wütend ist, wenn er wütend reden soll, hört sich für den Hörer unglaublich an.

Für den Sprecher im Hörspiel bedeutet das, dass er sich sehr genau in die Figur einfühlen muss, der er seine Stimme gibt. Man muss genau wissen, wer sie ist, wie alt sie ist, was sie erlebt hat und erlebt und wie sie dabei empfindet. Wer ganz und gar in seine Figur hineinschlüpfen und alle Situationen mit ihr erleben kann, dem hört man wie gebannt zu.



3. Einfühlen lernen

Schauspieler oder Sprecher sollen nicht immer nur solchen Figuren eine Stimme geben, die ihnen ähnlich oder vertraut sind. Es kommt vor, dass man sich nicht gleich in die Rolle hineinfühlen kann, die man spielt und spricht. Aber „sich einfühlen“ kann man lernen, indem man seiner Figur gut zuhört!

Aber wie kann man einer Figur zuhören, die nicht spricht? „Zuhören“ heißt in diesem Fall: der Geschichte lauschen, die Geschichte der Figur genau und sehr aufmerksam und mitfühlend lesen! Indem man liest, was eine Figur erlebt, beginnt man sie kennen zu lernen. Wenn man beim Lesen noch laut ausspricht, was die Figur sagt, dann wird sie immer lebendiger und man lernt sie bald genauso kennen wie einen echten Menschen, dem man aufmerksam zuhört.





Auf der CD-ROM im Audio-MP3-Format abgelegt äußern sich der blinde Musiker Jörg Siebenhaar und der Schauspieler Ernst-August Schepmann zum Thema „**Stimme macht Stimmung**“ auf drei Seiten wie folgt:

1. Seite: **Stimme enthüllt Stimmung**

Der blinde Musiker Jörg Siebenhaar:

„Über die Stimmen bekommt man auch ganz, ganz viel über die Menschen mit. Man macht sich dann gerne eigene Vorstellungen anhand nur der Stimme, die man jetzt gerade hört. Oder wenn jemand mir gegenübersteht und er spricht mich an, dann hör ich natürlich ganz, ganz genau auf seine Stimme, die verrät mir dann schon: Ist es ein Mann, eine Frau, eine junge Stimme, eine alte Stimme oder ist es eine traurige Stimme? Oft hab ich schon erfahren, dass einfach die Leute versuchen, sehr das Gesicht zu kontrollieren, aber auf die Stimme achten dann eigentlich die allerwenigsten. Also die Stimme verrät eigentlich sofort, ob jemand traurig ist oder schlecht gelaunt oder gut gelaunt. Wenn jemand gut mit seiner Stimme umgehen kann, dann kann er das verbergen. Das kann man nicht immer raushören. Oft kann man zum Beispiel hören, ob jemand grinst, wenn er spricht. Das geht auch über die Stimme.“

2. Seite: **Gefühle spüren, sprechen, hören**

Der Schauspieler Ernst-August Schepmann:

„Ich muss ja auch wissen, wer erzählt und ob ich ein junger Mann bin, ob ich ein mittelalter Mann bin, ob ich ein alter Mann bin, der rückwirkend erzählt aus seiner Jugend oder so – das spielt ja alles eine Rolle, wenn es um große Themen geht, um Ehre, um Liebe oder um Treue bis in den Tod oder all diese Dinge. Wenn ich jetzt so eine kindliche Geschichte erzähle und es ist ein bisschen albernes Märchen, ein bisschen witziges Märchen, dann kann ich da ja locker rangehen. Aber wenn ich jetzt eine Sache erzählen soll, wo ich klarmachen muss, wie es zu tragischen Katastrophen in einer armen Familie kommt, dann würde ich natürlich viel vorsichtiger und besorgter rangehen und auch zögerlicher und das ergibt sich aus der Geschichte. Also es gibt ja Leute, die sind ja so tolle Vorleser. Die erzählen das Buch, als würden sie dies auch im Moment erfinden! Das ist ja immer eine Wonne. Das ist ja wunderbar.“

3. Seite: **Einfühlen lernen**

Der Schauspieler Ernst-August Schepmann:

„Sie brauchen natürlich Einfühlungsvermögen. Wenn Sie ein Buch nicht lesen können, wenn ihnen das nichts sagt, dann sollten Sie es bitte auch nicht andern Menschen vorlesen. Sie müssen Fantasie haben, Sie müssen eine Auffassungsgabe haben, Sie müssen das, was Sie hinterher vermitteln wollen, ja erst mal selbst begreifen.“



Ein Satz - und tausend Gefühle

Kennt ihr das?

Lisa kommt wütend nach Hause. In der Schule ist was schiefgegangen. Aber sie hat keine Lust, darüber zu reden und sagt nur schnell zu ihrer Mutter: „Ich geh in mein Zimmer.“

Und schon kommt ihre Mutter angelaufen und fragt: „Was ist denn los?“

Lisa sagt: „Nichts.“

Aber die Mutter lässt nicht locker: „Ich hör doch, dass du was hast!“

Stimmung macht Stimme! und Stimme macht Stimmung!

Probiert es aus:

- 1) Nehmt euch einen der folgenden kurzen Sätze und versetzt euch in ganz unterschiedliche Stimmungen, bevor ihr ihn sagt:

Ich gehe in mein Zimmer. / Ich sag dir mal was. / Ich will nach Hause.

traurig – fröhlich – wütend – ängstlich – müde – aggressiv – genervt – glücklich

Denkt daran:

Es gibt außerdem noch sehr viele verschiedene Arten zum Beispiel von *Wütendsein*.

Wer wütend ist, ist vielleicht nur fies und ironisch, oder er brüllt, oder er flüstert vor Zorn!

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Stimmung lässt sich aber auch mit lauter Quatschgequassel ausdrücken.

- 2) Führt gemeinsam einen Quatschdialog „Rhabarberrhabarbarbarbara“. Jeder denkt sich eine eigene Stimmung aus – einer redet traurig, einer reagiert wütend, ein anderer amüsiert sich darüber!

Ein Beispiel für so einen Quatschdialog (*Barbara*) findet ihr auf der Audio-CD.

Stimmung erzählt etwas anderes als Worte.

- 3) Denkt einmal an etwas sehr Trauriges, während ihr die folgenden Sätze laut vorlest. Sprecht langsam, leise und eintönig. Dehnt die Worte und senkt dabei den Kopf. Wie kommt das wohl in der Klasse an?

„An meinem Geburtstag habe ich ein wunderbares Fest gefeiert! Meine liebsten Freunde sind gekommen und haben mich so reich beschenkt! Wir haben den ganzen Nachmittag gelacht und köstlichen Kuchen gegessen. Ich war sehr glücklich!“

Probiert auch wütende Stimmung aus. Schreit die Sätze heraus, runzelt die Stirn und denkt an einen Streit. Ob euch wohl da noch geglaubt wird, was ihr sagt?



Ah ist nicht gleich Ah

Ah, Äh, Aha und Aaaah – mit einem Buchstaben, nämlich dem A, können viele Stimmungen und Situationen ausgedrückt werden. Probiert es einmal aus!

1) Versucht einmal, folgende Situationen nur mit einem Ah, Äh oder Aha auszudrücken:

1. Der Zahnarzt bohrt an meinem Backenzahn herum.
 2. Mein Vater ist am Telefon und hört seinem Chef zu.
 3. Meine kleine Schwester sitzt auf dem Klo und drückt.
 4. Ich sitze im Unterricht und kapiere gerade gar nichts.
 5. Plötzlich verstehe ich doch, was mein Lehrer erklärt!
 6. Ich ärgere meine Schwester und sie schreit mich wütend an.
 7. Morgens komme ich einfach nicht aus dem Bett.
 8. Ich fürchte mich davor, die schwankende Hängebrücke zu überqueren.
 9. Meine Mutter will, dass ich mein Zimmer aufräume, aber ich habe keine Lust dazu.
 10. Der Lehrer fragt mich nach der Hauptstadt von Frankreich und sie fällt mir bestimmt gleich ein!
-

2) Fallen euch noch weitere Ähs, Ahs und Ahas ein?

3) Auch ein *Oh!* kann in vielen verschiedenen Stimmungen ausgedrückt werden, zum Beispiel:

traurig – enttäuscht – überrascht – staunend – genervt – ängstlich – wütend



Miteinander reden: Was sagt die Stimme?

1. Lies jeweils eine Szene durch. Stell dir die Personen vor und überlege:
 - In welcher Stimmung sind sie gerade?
 - Was ist vorher passiert?
 - Wie ist ihre Beziehung? Mögen sie sich oder haben sie gerade Streit?
2. Besprecht eure Ideen in der Gruppe (zu zweit oder zu dritt) und einigt euch in eurer Gruppe darauf, was vorher passiert ist und darauf, welche Eigenschaften die Personen haben (jung, alt, müde, wach, dick, dünn, ängstlich, mutig ...) und warum sie so sind.
3. Übt die Sätze mit den entsprechenden Stimmungen:
traurig – fröhlich – wütend – ängstlich – müde – aggressiv – genervt – glücklich ...
4. Verteilt die Rollen unter euch und übt die Szene miteinander in der Situation, die ihr ausgewählt habt: sitzend stehend, eine Person kommt, eine geht oder ...

Szene 1

*Paul zur Mutter: Ich gehe in mein Zimmer.
Mutter: Hast du keinen Hunger? ...*

Szene 2

*Lisa: Hast Du die Neue gesehen?
Melanie: Ja, hab ich, echt der Hammer...
Lisa: ja, was die für Haare hat!*

Szene 3

*Paul zu seiner Lehrerin: Ich bin schon fertig mit der Aufgabe!
Lehrerin: Na, dann zeig mal her ...*

Szene 4

*Melanie zu Lisa: Ich sag dir mal was.
Lisa: Ich will jetzt nach Hause ...*

Szene 5

*Paul: Wie war Weihnachten bei euch?
Max: Schön. Und bei euch?
Paul: Meine Tante war zu Besuch.*

Szene 6

Erfinde eine eigene Szene ...



Ein Märchen

Spiel mit verteilten Rollen

Szene: Wald, in den Pilzen

5 Personen: Hexe, Räuber, Polizist, Marie, Peter

Hexe: (*kichert und schmatzt*)

Aah – oh – leckere Pilze – ja und was haben wir denn da? – herrliche Fliegenpilze – wunderschön giftig. Hmmm – aber was ist das? Wer schleicht da so frech durch meinen Hexenwald? Ich versteck mich lieber.

Marie:

Nun komm schon, Peter. Sei kein Feigling. In diesem Wald gibt es die besten Pilze!

Peter:

Ich weiß nicht, Marie. Hier ist es so dunkel!

Hexe:

Meine Pilze stehlen? In meinem Wald? Ich glaub, ich hör nicht richtig! Euch werde ich's zeigen, ihr kleinen Knirpse. Hokuspokus Fliegenpilz – kleide dich in braunen Pelz!

Marie:

Peter, schau mal, hier drüben! Die schönsten braunen Pilze! Herrliche Maronen!

Hexe: (*kichert*)

Ja, ja – beiß nur rein! Du wirst dich wundern!

Peter:

Nicht! Nein! Nimm sie nicht! Nicht essen!

Marie:

Aber, warum denn nicht?

Peter:

Hier stimmt was nicht. Ich hab so ein komisches Gefühl, als beobachte uns jemand. Es ist unheimlich.

Marie:

Jetzt stell dich doch nicht an. Ich esse ja keinen. Ich tue die Pilze nur in den Korb und Mutter wird schon wissen, welche man essen darf!

Räuber:

Buahhhh! Her damit! Her mit dem Korb! Los, los, wird's bald!

Peter:

Wer ist das? Hilfe! Tu uns nichts!

Los, Marie gib dem Kerl da den Korb!

Hexe: (*sauer*)

Och, was will der denn hier? Der olle Räuber muss mir aber auch immer dazwischenfunken. Na warte. Dir werden die Pilze auch nicht bekommen!

Räuber:

Was haben wir denn hier Feines drin? Aaah, sieh an – ein herrliches Mittagessen! Na Kinder, dann kommt mal mit! Ihr werdet mich jetzt bekochen!

Marie:

Bei dir piept's wohl, du ungehobelter Kerl! Erst klaust du unsere Pilze und dann sollen wir dich auch noch bekochen? Niemals! Los Peter, lauf!

Räuber:

Wie, was? Na also, das ist mir ja noch nie passiert! Freches Luder! Hey! Werdet ihr wohl stehen bleiben!? (*grummelt*) Dann eben nicht. Ess ich die Pilze eben roh.

Polizist:

Halt! Du da! Hab ich dich beim Räubern erwischt! Leg die Pilze sofort wieder zurück ins Laub! Hier ist Naturschutzgebiet. Hier wird nichts weggenommen! Und dann Hände hoch!

Räuber:

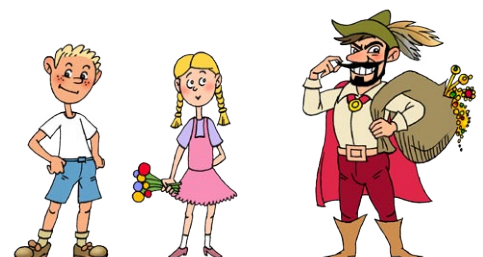
Aber, aber – das war ich doch gar nicht! Das waren die Kinder, die, die ... die waren eben noch hier!

Polizist:

Kinder. Na klar. Erzähl mir doch keine Märchen! Los, mitkommen!

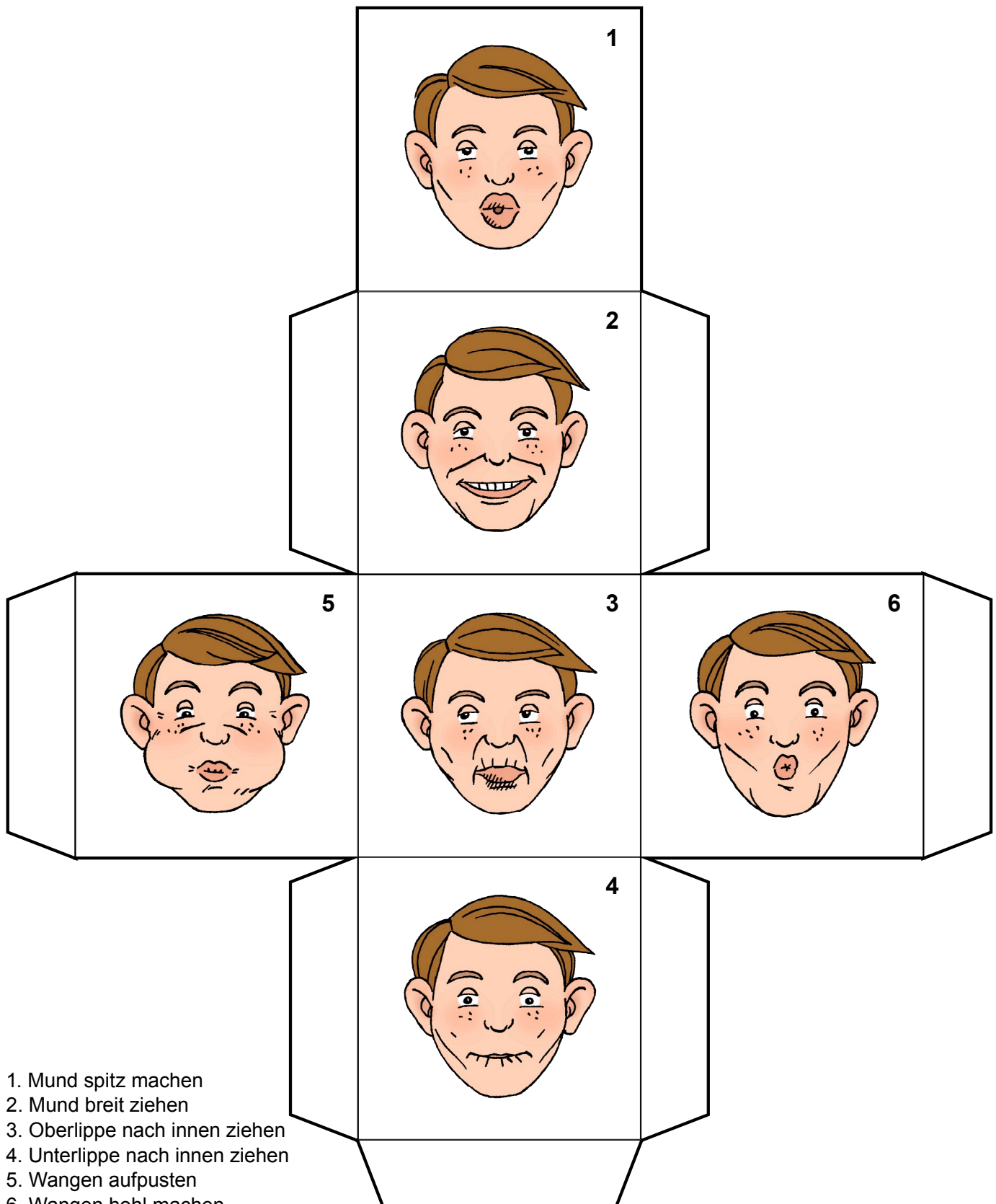
Hexe: (*weinerlich*)

Das gibt's doch nicht, auch der noch! Spaßverderber! Von wegen Naturschutzgebiet! Hexenwald, du Trottel! Hexenwald! Och, meine schönen Fliegenpilze – da liegen sie, sinnlos abgeschnitten – jammerschade!



Grimassen würfeln 1

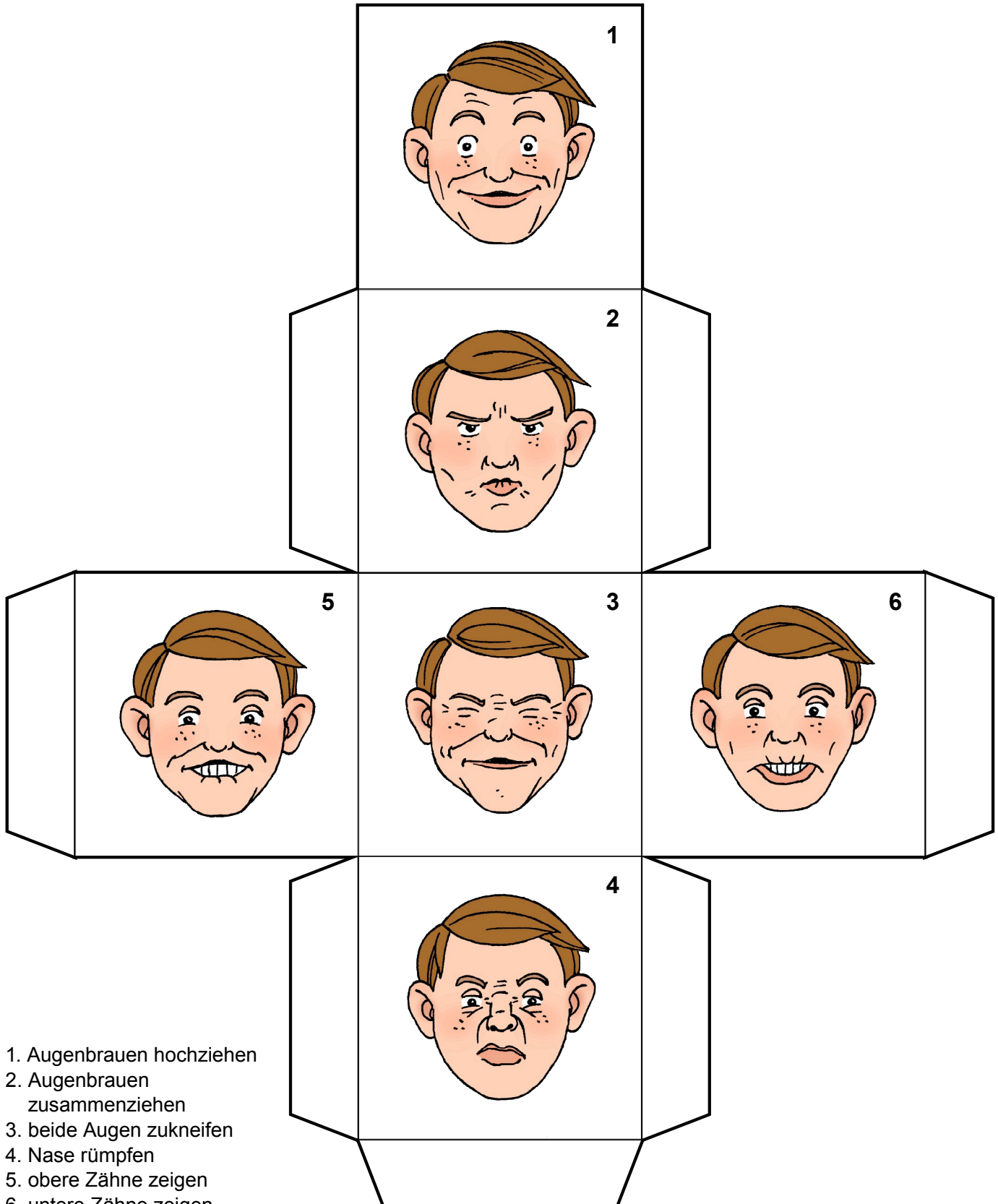
Grimassen schneiden – eine perfekte Übung, um den „Sprechapparat“ zu lockern! Arbeitsblatt auf festere Pappe kleben, Würfel ausschneiden, zusammenkleben und los geht's!



1. Mund spitz machen
2. Mund breit ziehen
3. Oberlippe nach innen ziehen
4. Unterlippe nach innen ziehen
5. Wangen aufpusten
6. Wangen hohl machen

Grimassen würfeln 2

Grimassen schneiden – eine perfekte Übung, um den „Sprechapparat“ zu lockern! Arbeitsblatt auf festere Pappe kleben, Würfel ausschneiden, zusammenkleben und los geht's!



1. Augenbrauen hochziehen
2. Augenbrauen zusammenziehen
3. beide Augen zukneifen
4. Nase rümpfen
5. obere Zähne zeigen
6. untere Zähne zeigen



Geräuschvolle Wörter

Es gibt Wörter, die Geräusche bezeichnen. Ein Hund redet nicht, er bellt.

1) Setz die passenden Wörter in den Lückentext ein.

Der Hahn _____ auf dem Misthaufen.

Der Hund _____ am Gartentor.

Die Frösche _____ im Gartenteich.

Die Katze _____ auf dem Dach.

Die Bienen _____ in der Blumenwiese.

Das dicke Schwein _____ und suhlt sich im Schlamm.

Der Kater macht einen Buckel und _____ als er den Hund sieht.

Das Huhn hat ein Ei gelegt und _____ laut.

Die Schafe _____ auf der Weide.

Die giftige Schlange _____ angriffslustig.

gackern – maunzen – krähen – summen – grunzen – blöken – kläffen – fauchen – zischen – quaken

2) Stell dir vor, du sollst ein Hörspiel schreiben, das in einem Zoo spielt. Verbinde die passenden Geräusche mit den Zootieren.

Elefanten kreischen

Affen fauchen

Löwen röhren

Tiger trompeten

Hirsche brüllen



Szenisches Spiel - Übungen 1

Ein eigenes Hörspiel schreiben, entwickeln und szenisch umsetzen ist ein spannender und höchst kreativer Prozess, der alle Sinne fordert und fördert. Nachfolgend finden Sie eine Auswahl an Spielen und Übungen zur Einstimmung. Sie machen den Kopf frei, die Kinder wach und aufnahmefähig. Gleichsam setzen Sie damit eine Zäsur: Die Kinder schalten ab von der bisher geleisteten Arbeit, stimmen sich auf Neues und aufeinander ein.

Schaffen Sie zunächst Platz in der Klasse. Räumen Sie die Tische und Stühle zur Seite, so dass Bewegungsspielraum entsteht. Dann kann das gemeinsame **Aufwärmen** beginnen.

Bewegungsspiele im Raum

Nase hoch, Po raus ... ein Körperteil bestimmt den Gang

Die Kinder gehen im Uhrzeigersinn durch den Raum. Ein Spielleiter, das können Sie oder auch ein Kind sein, gibt verschiedene Körperbetonungen vor, die die Kinder im Gehen umsetzen sollen: die Nase hoch strecken, den Po rausschieben, die Schultern hängen lassen, die Hüfte lässig nach rechts und links schwingen lassen, die Hüfte beim Gehen immer nach rechts rauskicken, dann nur nach links, die Knie beim Gehen hochziehen, wie ein Storch, den Kopf steif und gerade halten, als transportiere man auf ihm ein Buch, den Bauch behäbig herausstrecken, die Schultern steif nach oben ziehen, dann die Schultern weit nach hinten drücken und dabei die Brust rausstrecken, die Arme schwingen seitlich mit, die Arme gehen zackig nach vorne und hinten ...

Schleichen, schlurfen, schlendern

Die Kinder probieren verschiedene Gangarten aus, der Spielleiter macht dazu die Vorgaben: Wir stelzen, stampfen, tippeln, schleichen, bummeln, hinken, tänzeln, schlendern, hüpfen, kriechen, tanzen, marschieren, schleppen uns dahin, trampeln, hetzen, bummeln, rennen, gehen behäbig, gehen zielstrebig, schlurfen, humpeln, stolzieren ... Die Gangarten lassen sich mit Bildern verbinden. Was assoziieren die Kinder mit den Gangarten? Tippeln, wie ... (eine feine Dame)? Behäbig wie ... (ein brummiger Bär oder ...)?

Wir machen einen Ausflug

Sie erzählen den Kindern eine Geschichte von einem Klassenausflug. Dabei gehen die Kinder durch den Raum. Immer, wenn sich der Untergrund ändert, passen die Kinder ihre Bewegungen an. „Wir machen eine Klassenfahrt ans Meer. Nach dem Frühstück packen alle Kinder ihre Badesachen. Mit nackten Füßen gehen wir los und nehmen den mit **spitzen Steinen** gepflasterten Weg hinter der Jugendherberge, der uns bis an das kleine Wäldchen führt. Dort erwartet uns ein **moosig-weicher Untergrund**, der den Füßen guttut. Eine kleine Holzbrücke führt uns über einen Bach, die Bretter der Brücke sind so weit auseinander, dass wir **große Schritte** machen müssen. Hinter der Brücke kommt ein **Kiesweg**. Dann laufen wir über einen Sportplatz. Der Boden ist aus **Gummi**. Federnd leicht können wir über den Platz hüpfen. Oh nein, da haben einige Leute einfach ihre kaputten Bierflaschen liegen lassen. Vorsichtig müssen wir weitergehen, um nicht in die **Scherben** zu treten. Jetzt nur noch ein kleines Stück über das freie Feld, dann haben wir es gleich geschafft. Hier ist der Boden vom gestrigen Regen noch ganz aufgeweicht. **Tief sacken** wir mit unseren Füßen ein im Matsch und können unsere Füße nur **schwer** aus dem klebrigen Morast **ziehen**. Wie aus dem Nichts kommt plötzlich ein starker Wind auf. Tapfer kämpfen wir **gegen die starken Windböen** an. Jetzt kann man das Meer schon **riechen**! Endlich spüren wir den **weichen Sand** unter den Füßen. Wir **reiben** uns mit dem Sand den Morast von den Füßen und **laufen** ans Wasser. Voller Freude **springen** und **plantschen** wir im Wasser herum und freuen uns, das Ziel endlich erreicht zu haben. Wir **legen** uns in den Sand, schließen die Augen, lassen uns von der Sonne **wärmen**, einige kleine Sonnenstrahlen **kitzeln** uns an der Nase. Wir **holen tief Luft**, atmen die frische Meeresbrise und genießen den Ausflug.“

Bewegen nach Musik

„Peter und der Wolf“, die Musik von Sergej Prokofjew eignet sich hervorragend, um verschiedene Gangarten auszuprobieren. Die Bewegungen dürfen ruhig ein bisschen übertrieben werden, denn das Bewegungsspiel soll vor allem Spaß machen. Auch die Gesichtsmimik darf dazukommen. Animieren Sie die Kinder, indem Sie selber mitmachen. Über die Musik und die Bewegungen entwickeln die Kinder schnell ein Gespür für die ver-



schiedenen Figuren. Wie bewegen sie sich? Peter ist beschwingt und voller Energie – der Vogel leicht und wendig – die Ente watschelt, langsam und träge – die Katze schleicht listig daher – alt, gebückt, langsam, mit Sorgenfalten geht der Großvater – der Wolf ist kraftvoll, drohend und gefährlich – die Jäger sind furchtlos und stark – hoch gestreckte Köpfe, unterstützende Arme, stolzgeschwellte Brüste: so ziehen alle im Triumphzug mit.

Tanzen mit Luftballons

Jedes Kind bekommt einen aufgepusteten Luftballon. Zu einer Musik (aktueller Popsong, Walzer, Entspannungsmusik ...) tanzen die Kinder mit dem Luftballon und achten darauf, dass er nicht den Boden berührt. Alle Körperteile sollen dabei zum Einsatz kommen: Elle, Knie, Po, Bauch, Oberschenkel, Fußspitze, Ferse ...
Spielvariante: Luftballons weglegen und pantomimisch weiter spielen: Die Kinder sind tollkühne Akrobaten und können waghalsige Luftballon-Kunststücke vollführen.

Udo und Gerda

Die Kinder legen sich in zwei Reihen, Kopf nach außen, Bauch nach unten, auf den Boden. Jetzt bilden Sie zwei Gruppen, indem sie die Kinder durchzählen: Du bist 1, du 2, du 1, du 2 usw., sodass immer ein Kind aus der Gruppe 1 neben einem Kind aus Gruppe 2 liegt. Jetzt erzählen Sie eine Geschichte von Udo und Gerda. Gerda ist 1 und Udo ist 2. Wenn Udo in der Geschichte vorkommt, springen alle Kinder der Gruppe 2 auf, rennen zu einem bestimmten Ziel. Die Kinder der Gerda-Gruppe 1 versuchen die „Udos“ zu fangen. Alle gefangenen „Udos“ werden zu Gerda. Die Geschichte geht weiter und endet, wenn von einer Gruppe nur noch zwei Kinder übrig sind.

Geräusch- und Bewegungsmaschine

Die Kinder stellen sich einem Partner gegenüber auf. Jedes Paar zählt im gleichen Rhythmus: **1, 2, 3 – 1, 2, 3 – 1, 2, 3 – ...** die Zahlen werden wiederholt wie bei einer Maschine. Laufen alle Maschinen im Gleichtakt, geben Sie ein Signal, für eine Veränderung: Die Zahl 2 wird durch ein Geräusch ersetzt, zum Beispiel: **1, tick, 3 – 1, tick, 3 – 1, tick, 3 – usw.** Haben alle den Rhythmus gefunden, geben Sie das nächste Signal für ein 2. Geräusch: **1, tick, tack, 3 – 1, tick, tack, 3 – 1, tick, tack, 3 – usw.** Wie viele Geräusche können die Kinder an die Kette hängen?

Spielvariante 1: Statt der 2 wird eine Bewegung ausgeführt, zum Beispiel:

1, Schulter hoch und runter, 3 – usw. bis eine Bewegungskette entsteht, vielleicht mit Bewegungen wie Kopfnicken, Arm an die Stirn, winken, Knie anwinkeln, Zunge rausstrecken ...

Spielvariante 2: Die 2 wird durch ein Geräusch ersetzt, danach die Zahl 3 durch eine Bewegung.

Ein Beispiel: **1, pling, 3** (wiederholen) – dann: **1, pling, Schultern hoch** (wiederholen) usw. Ein 2. Geräusch, eine 2. Bewegung, ein 3. Geräusch, eine 3. Bewegung usw. kommen dazu. Die Übung kann gespielt werden, bis alle Zahlen nur noch aus Geräuschen und Bewegungen bestehen.

Stille Post

Bilden Sie gleich große Gruppen (fünf bis acht Schüler). Die Schüler setzen sich hintereinander auf den Boden, die Beine gegrätscht. Zeigen Sie den hinteren Schülern versteckt ein Wort, das sie den Vorderen auf den Rücken schreiben. Sind alle Buchstaben bei den vordersten Schülern angekommen, dürfen sie das Wort laut nennen.

Spiegelbilder

Die Kinder stellen sich einem Partner gegenüber auf. Ein Kind macht eine Bewegung vor, das andere soll diese Bewegung genau nachahmen, wie ein Spiegelbild. Anschließend wird gewechselt.

Spielvariante: Sie geben die Themen vor: Frühstück, im Bad, Essen kochen, Putztag, im Schwimmbad, Rad fahren, Einkaufen, in der Schule ...

Waschstraße

Die Schüler bilden ein enges Spalier. Der letzte Schüler aus der rechten Reihe geht mit geschlossenen Augen durch die Schülerwaschanlage. Ganz sanft und angenehm wird der Blinde durch die Hände der Schüler gewaschen und durch die Anlage geführt. Ist der Blinde angekommen, stellt er sich hinten an und der letzte Schüler aus der linken Reihe betritt die Waschanlage.

Spielvariante: Die Schüler knien sich hin und der Blinde wandert auf allen vieren durch die Waschstraße.



Szenisches Spiel – Übungen 2

Körper- und Improvisationsspiele

Die nachfolgenden Spiele und Übungen wecken die Fantasie und Kreativität der Kinder. Sie geben Anregungen für das szenische Spiel. Die Kinder erleben, dass Gefühle, Körperhaltung, Körperbewegung, Mimik, Gestik und Stimme zusammenwirken. Erst in diesem Zusammenspiel wird eine Figur – sei es in einem Theaterstück oder in einem Hörspiel – lebendig, glaubwürdig und echt. Die Übungen machen Spaß, lockern die Arbeit auf und schaffen eine vertrauensvolle und entspannte Atmosphäre in der Klasse, eine wichtige Voraussetzung, damit Kinder sich öffnen, Hemmungen abbauen und ihre Fantasie frei entfalten können.

Kommt die Maus heraus?

Ein Kind spielt die Maus, ein anderes die Katze, alle anderen Kinder fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis. Die Maus sitzt in ihrem Haus, in der Mitte des Kreises. Die Katze geht außen um den Kreis herum und klopft einigen Kindern auf den Rücken, jedes Mal fragt sie: „Kommt die Maus heraus?“ Die Kinder übernehmen sich verschiedene Tätigkeiten für die Maus, zum Beispiel: die Maus steht gerade auf, sie putzt sich die Zähne, deckt den Frühstückstisch, sie macht Sport, putzt die Fenster, hängt Wäsche auf, etc., und antworten entsprechend: „Die Maus hat keine Zeit. Sie ...“ oder „Nein, die Maus ist sehr beschäftigt, sie macht gerade ...“. Die Maus führt alle genannten Tätigkeiten immer **pantomimisch** aus, so lange, bis ein Kind sagt: „Die Maus? – Sie ist gerade zum Haus heraus!“ Dann muss die Maus den Kreis verlassen, einmal um den Kreis herumrennen und sich wieder an gleicher Stelle in ihr Häuschen retten. Die Katze muss die Maus fangen, darf dabei versuchen den Kreis zu durchbrechen, um abzukürzen, was aber nur gelingt, wenn die Kette nicht dicht hält. Ist die Maus gefangen, wird die Katze zur Maus und ein anderes Kind wird Katze. Gelingt es zwei Mal nicht, die Maus zu fangen, bestimmen Sie als Spielleiter zwei andere Kinder, die nun Katze und Maus spielen.

Wir bauen ein Denkmal

Bilden Sie vier gleich große Gruppen. Jeweils zwei Gruppen spielen zusammen. Die Kinder der ersten Partnergruppe sind die Bildhauer, sie bauen aus den Kindern der zweiten Partnergruppe ein Denkmal. Ist es fertig, bauen die anderen beiden Gruppen das Denkmal genau nach. Im nächsten Durchlauf wechseln die Bildhauer und die Modelle, danach wechseln die bauenden und nachbauenden Gruppen.

Berufe raten

Ein Pärchen geht vor die Tür und sucht sich einen Beruf aus, den es pantomimisch darstellen soll. Die Mitschüler müssen erraten, welcher Beruf gemeint ist. **Spielvariante 1:** Gefühle erraten (lustig, traurig, zornig, wütend, ängstlich, mutig ...) **Spielvariante 2:** Tiere erraten (pantomimische Darstellung, d.h. ohne Geräusche!) **Spielvariante 3:** Die Kinder stellen Gegensatzpaare dar: alt – jung, arm – reich, ängstlich – mutig, der eine freut sich – der andere ärgert sich, fröhlich – traurig ...

Sockengespräche

Paarweise finden sich die Kinder zusammen, sie legen sich auf den Rücken: Füße an Füße! Die Socken sollen nun miteinander ein unterhaltsames Gespräch führen. Mal erzählt die eine, mal die andere Socke. Sie oder eines der Kinder ist der Spielleiter und gibt eine Geschichte vor. Im zweiten Durchgang dürfen die Kinder selber Geschichten erfinden.

Marionettenspiel

Wir befinden uns in einem Marionettentheater. Die Schüler sind die Marionetten. Sie liegen gleichmäßig verteilt auf dem Boden. Am Kopf, am Steißbein, an den Händen und Füßen sind die Fäden befestigt. Ganz langsam – vorsichtig, damit sich die Fäden nicht verheddern – werden die Puppen zum Leben erweckt und hochgezogen. Plötzlich verliert der Puppenspieler die Fäden und die Puppen sacken wieder in sich zusammen. Wieder werden sie vorsichtig hochgezogen. Können die Kinder auch gehen wie eine Marionette? Ermutigen Sie die Kinder zu improvisieren.

Spielvariante: Die Kinder sind Schaufensterpuppen, die in der Nacht durch eine zauberhafte Musik (die Sie einspielen) langsam lebendig werden: Steif wie Puppen bewegen sich die Kinder zur Musik.



Bubble Gum & Co.

Die Kinder bekommen verschiedene Aufgaben, die sie pantomimisch oder schauspielerisch umsetzen sollen:

- Die Kinder sind riesengroße, klebrige Kaugummis und sollen schmatzend, mit ausladenden Bewegungen von A nach B gehen, sie kommen dabei nur mühsam voran, weil sie so kleben.
- In der einen Ecke steht ein imaginärer, sehr schwerer Schrank, der unbedingt in die andere Ecke muss. Alle Kinder packen an, ziehen und schieben, bis er auf der anderen Seite steht.
- Die Kinder sind im Dschungel und müssen sich den Weg zum Strand mit einer Machete frei schlagen.
- An einer hoch gespannten Wäscheleine hängen oberwichtige Dokumente zum Trocknen, gleich fängt es wieder an zu regnen, schnell recken und strecken sich die Kinder, um alle Papiere vor dem Regen zu schützen und glatt gefaltet in den Aktenordner zu legen.
- Die Kinder spielen Boxer im Ring: in Deckung gehen, tänzeln, dem Gegner ausweichen, den richtigen Moment abpassen und – zack! – gibt es einen Schlag mit der Rechten ...
- Die Kinder sind hoch oben in der Zirkuskuppel auf einem Drahtseil und balancieren hinüber auf die andere Seite.
- Die Kinder spielen „Tauziehen“ – einmal mit der ganzen Klasse, einmal in Kleingruppen. Geht es auch ganz alleine, jeder für sich?

Spielszenen improvisieren

Teilen Sie die Klasse in Kleingruppen auf. Jede Gruppe überlegt sich eine Szene, die zu einem typischen **Tagesablauf** gehört. Nach einer kurzen Teambesprechung wird die Szene vorgespielt, die Mitschüler sollen erraten, um welche Szene es sich handelt.

Räume werden vorgegeben

Sie bereiten Zettel vor, auf denen verschiedene Orte genannt werden, zum Beispiel im Kaufhaus, in der Zahnarztpraxis, Urlaub am Strand, Besuch im Schwimmbad, Gottesdienst in der Kirche, auf dem Spielplatz, auf der Polizeiwache, in der Bahn, im Garten, in der Disko, in der Schule. Jede Gruppe zieht einen Zettel.

Spielvariante 1: Sie geben folgende Szene vor: A hat etwas verloren, sucht danach, B hilft suchen, C nicht, D benimmt sich merkwürdig – hat er etwas mit dem Verschwinden des Gegenstandes zu tun? Die zuschauenden Kinder müssen erraten, wo die Szene spielt und was A verloren haben könnte.

Spielvariante 2: Die Kinder überlegen sich selber eine typische Szene, die an diesem Ort vorkommen könnte. Die anderen Kinder müssen den Ort erraten.

Danke

Sie haben Zettel mit kleinen Szenen vorbereitet. Bilden Sie Zweiergruppen.

Jede Gruppe bekommt einen Zettel und soll diese Szene vorspielen. Die Schüler dürfen dabei aber nur das Wort **Danke** benutzen. Alle anderen Kinder sollen die Szenen erraten.

Szenen könnten zum Beispiel sein: ein alter Mann bedankt sich, weil ein Kind ihm etwas aufgehoben hat, ein Bettler bedankt sich für eine Spende, ein Schauspieler bedankt sich bei seinem Publikum, ein Kind dankt dem anderen, weil es ihm die Hausaufgaben erklärt hat, ein Autofahrer bedankt sich für die Wegbeschreibung, eine alte Frau bedankt sich, weil ihr jemand hilft, etwas Schweres die Treppe hoch zu tragen ...

Ausflug ins Land der Märchen und Sagen

Erzählen Sie den Kindern eine kleine Geschichte:

„Beim Versteckspiel in der alten Burgruine entdeckt ihr eine verborgene Zaubertür. Mit Kraft schiebt ihr die schwere Türe auf und schlüpft allesamt hindurch. Wer hätte gedacht, dass dies der Weg ins Land der Märchen und Sagen ist? Von Zauberhand geführt, erlebt ihr sagenhafte Abenteuer und verwandelt euch in die verschiedensten Märchenwesen: Buckelig mischt ihr euch unter die Gnome und wispert mit ihnen um die Wette: Wer kann helfen, die Königin zu befreien? Mutig zieht ihr das Schwert aus der Scheide und kämpft gegen den dreiköpfigen Feuerdrachen. Voller Angst drückt ihr euch an die kalte Mauer der Schlangengrube, vorsichtig setzt ihr einen Schritt vor den anderen, um den Weg in die Freiheit zu erreichen, ohne eine Schlange zu berühren. Prunkvoll ist das Fest im Schloss, es wird getanzt, gelacht und köstliche Speisen werden gereicht. Wild und übermütig tanzen die Hexen um das Feuer in der Walpurgisnacht ...“

Die Kinder können die Geschichte pantomimisch oder aber gleich schauspielerisch umsetzen.

Praktische Tipps

Die kindliche Sprache entwickelt sich am besten in einer positiven Umgebung und im Rahmen des kindlichen Spiels. Sie fördern und unterstützen Ihr Kind, indem Sie es ernst nehmen, durch gutes Zuhören und Einfühlungsvermögen.

- Kinder wollen sich mitteilen. Schaffen Sie täglich Zeitfenster, die nur für Ihr Kind bestimmt sind.
- Verbessern Sie ihr Kind nicht, wenn es redet und lassen Sie es Wörter oder Sätze nicht richtig wiederholen. Fassen Sie lieber hinterher das Gesagte kurz zusammen. So zeigen Sie Ihrem Kind, dass Sie zuhören, es verstehen und bieten gleichzeitig ein korrektes Sprachvorbild an.
- An Ihrer Sprache orientiert sich Ihr Kind. Sprechen Sie deshalb deutlich, auch die Wortendungen gut hörbar.
- Formulieren Sie Ihre Sätze grammatikalisch vollständig zu Ende.
- Ihr Kind lernt die Welt der Wörter am besten kennen, wenn Sie selber eine reiche Sprache sprechen, Dinge erklären, beschreiben, lautmalerisch ausschmücken.
- Lesen Sie Ihrem Kind vor: Die bunte Sprache aus Märchen und Geschichten regt die Fantasie der Kinder an und die Kinder lernen einen reichen Wortschatz kennen.
- Variieren Sie Sprachrhythmus und Satzmelodien – zum Beispiel beim Vorlesen.
- Machen Sie mit Ihren Kindern gelegentlich die Stimm- und Sprechübungen der Schule des Hörens.

Seit 1996 ist der gemeinnützige Projektkreis Schule des Hörens e.V. im Auftrage von Landes- und Bundeseinrichtungen mit der Entwicklung von Konzepten für die Ausbildung der Sinneskompetenz Hören befasst: OLLI OHRWURM – Schule des Hörens für Kindergärten und Grundschulen, die AUDITORIX Hörspielwerkstatt und die Kinderseite radio108.de gehören zu seinen Projekten. Die Schule des Hörens ist Gründungsmitglied der Bundesvereinigung INITIATIVE HÖREN und führt deren Geschäftsstelle in Köln.



Dieses Falblatt und weitere Informationen zum Thema finden Sie auch hier:
www.auditorix.de
www.radio108.de
www.initiative-hoeren.de
www.schule-des-hoerens.de

Das Projekt FASZINATION HÖREN der Schule des Hörens findet statt in Kooperation mit der Initiative Eltern+Medien, einem Angebot der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM).

INITIATIVE ELTERN+MEDIEN

Kompetenz - Beratung - Unterstützung
Ein Angebot der Landesanstalt für Medien NRW

Mit der Durchführung der Initiative Eltern+Medien wurde das Adolf-Grimme-Institut beauftragt:

www.elternundmedien.de

© 2011 Schule des Hörens e.V.
Marienstraße 3, 50825 Köln

Faszination Hören

2

Stimme. Sprechen.

Grundlagen

Hören und Sprechen gehören zusammen

Hören können und Sprechen lernen bilden eine Einheit. Kinder erlernen die Sprache ihrer Eltern, indem sie ihnen zuhören und zusehen: Wie bildet der Mund die Laute? Was höre ich, wenn ich das nachahme? Warum hört es sich bei mir noch nicht so an wie bei den anderen? Was muss ich mit Zunge und Mund tun, damit sich mein Sprechen so anhört wie das der Eltern? Ohne ein gesundes Gehör ist es nur schwer möglich, verständlich sprechen zu lernen. Deshalb sind Hörtests im frühen Babyalter von großer Bedeutung.

Hinhören fördert das Sprachverständnis

Gesprochene Wörter und Sätze haben in jeder Sprache einen bestimmten Rhythmus wie Musik. Je genauer ein Kind die gesprochene Sprache wahrnimmt, desto besser wird es auch Sprache verstehen und nachvollziehen können. Aufmerksames Hinhören ist eine Voraussetzung dafür und kann jederzeit spielerisch geübt werden.

Klares, verständliches und freies Sprechen gehört in der von audiovisuellen Medien geprägten Welt zu den Schlüsselkompetenzen, die Kinder erlernen sollen. Entdecken Sie mit Ihrem Kind auf spielerische Art und Weise die Wirkung von Stimme und Sprache. Stimm- und Sprechspiele fördern eine gute Aussprache und sind zur Vorbereitung eines erfolgreichen Schriftspracherwerbs hilfreich.

Spiele

Mit den folgenden Spielen der Schule des Hörens fördern Sie die Nutzung und Wahrnehmung von Stimme und Sprache:

Wort an Wort

Der letzte Buchstabe eines Wortes soll der Anfangsbuchstabe des nächsten Wortes sein.
AnfanG – Gitter – RübE – EberT – TischbeiN – NoT ...

Silbe an Silbe

Tisch – bein – di – no – sau – rie – er – ba – by ...
Jeder fügt eine neue Silbe hinzu. Witzige Wörter entstehen. Natürlich müssen alle Silben wiederholt werden, bevor eine neue angehängt wird.

Reimspiel

Mit Sätzen oder Wörtern gemeinsam hin und her reimen. Eine Vorgabe: „*Peter mag Kartoffeln.*“ Und eine Antwort: „*Opa sucht Pantoffeln.*“

Alles mit „A“

Im Wechsel oder um die Wette werden zu bestimmten Buchstaben Wörter gesucht: „*Alter – aber – Auto ...*“. Varianten: Tiere, Vornamen, Pflanzen mit dem jeweiligen Buchstaben finden.

Lautsprache-Übung

Erfinden Sie gemeinsam rhythmische Sätze aus ähnlich klingenden Wörtern: *Krumme, dumme, Brummer summen ... Platte Latten klappen mit Lippen Papppapier ... Stille Rille auf der Brille ...*

Übungen

Wo sitzt die Stimme?

Fühlen Sie mit den Kindern nach: Brummen und summen Sie und tasten Sie dabei Bauch, Brust, Hals, Mund und Nase danach ab, wo es vibriert!

Knopf-Ziehen

2 Knöpfe jeweils am Ende eines kräftigen Fadens befestigen. Jeder Spieler nimmt einen Knopf in den Mund, nur mit den Lippen festhalten! Und jetzt vorsichtig ziehen. Wer zieht dem Gegner zuerst den Knopf aus dem Mund?

Fußball-Pusten

Ein Wattebausch; zwei oder mehr Spieler, verteilt an zwei Tischenden. Wer pustet den Wattebausch zuerst über die Tischkante des Gegners?

Eine Runde Gähnen

laut und mit weit offenem Mund! Das lockert und löst jederzeit die Stimmbänder.

Mit Pfeil und Bogen

Wie Robin Hood schießen wir einen Pfeil ab. Den Bogen hochnehmen, spannen, tief einatmen und kräftig und zielgerichtet wie ein Pfeil die Luft heraus stoßen.

Korken im Mund

Kann man mit einem Korken zwischen den Zähnen deutlich sprechen? Ausprobieren und ordentlich anstrengen: Trainiert die Zungenmuskulatur und die klare Aussprache.

AUDITORIX in der Schule

mit Bezug zum Medienpass NRW



Stimme macht Stimmung

Lerneinheit mit Unterrichtsmaterial und didaktischen Anregungen

Materialien für den Einsatz in Grundschule und Sek I

Kostenloser Download unter: www.auditorix.de

Autorinnen:

Eva-Maria Marx, Bettina Mittelstraß und Helga Kleinen auf Basis der von der SCHULE DES HÖRENS e.V. realisierten AUDITORIX Hörwerkstatt der INITIATIVE HÖREN und der Landesanstalt für Medien NRW (LfM)

Fachberatung:

Dr. Meike Isenberg, Ulrike Gemein, Anne Mehlem

Projektkoordination: Helga Kleinen

Leitung: Prof. Karl Karst

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Autoren und der Herausgeber ausgeschlossen ist.

© COPYRIGHT: Alle Rechte bei INITIATIVE

HÖREN e.V. und Landesanstalt für Medien NRW (LfM), 2013

Das Kopieren der AUDITORIX-Bildungsmedien ist für den Privatgebrauch (Einzelkopien) und den **nicht-gewerblichen** Bildungsbereich erlaubt. Produktionen und Projekte, die mit der AUDITORIX-HÖRWERKSTATT entstehen, dürfen mit Quellenangabe und Verweis auf www.auditorix.de in nicht-gewerblichen Zusammenhängen (z.B. Schulwebsites) veröffentlicht werden.

Die gewerbliche Nutzung (auch im Bildungsbereich!) und die Einspeisung der AUDITORIX-Materialien in digitale Netze oder Verbreitungswege ist gesetzlich verboten und wird strafrechtlich verfolgt.

AUDITORIX ist ein Gemeinschaftsprojekt in der Trägerschaft von:



Initiative Hören e.V.

Prof. Karl Karst
Marienstraße 3
D-50825 Köln

post@initiative-hoeren.de
www.initiative-hoeren.de



Landesanstalt für Medien NRW

Mechthild Appelhoff
Zollhof 2, 40221 Düsseldorf

info@lfm-nrw.de
www.lfm-nrw.de