



## Kurzinformation zur Lerneinheit:

In der Lerneinheit „Den Geräuschen auf der Spur“ für Kinder (einsetzbar ab der 3. Klasse) erforschen die Schülerinnen und Schüler, wie man Geräusche erkennen und differenzieren kann und wie man selbst Geräusche für eigene Hörmedien produzieren kann.

**Ziel dieser Einheit** ist es, die Schülerinnen und Schüler für die Bedeutung verschiedener medialer und direkter Hörerlebnisse zu sensibilisieren und sie zu ermutigen, ihr Gehör bewusst zu trainieren, als Orientierungshilfe einzusetzen und mittels verschiedener Hörerlebnisse ihre Fantasie anzuregen.

Diese Lerneinheit ist in zwei Phasen unterteilt:

- **Praxisphase I:** Wahrnehmung von Geräuschen fördern
- **Praxisphase II:** Geräusche für ein Hörspiel

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 - 4 Unterrichtsstunden**

### Bezug zu den Lehrplänen und Richtlinien der Grundschule NRW

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

**Deutschunterricht** . . . . . **Sprechen und Zuhören, Schwerpunkt: Gespräche führen**  
SuS fassen gelernte Sachverhalte zusammen und tragen sie – auch durch Medien gestützt – vor, sprechen über Lernerfahrungen und unterstützen andere in ihrem Lernprozess.

im **Kunst-** . . . . . **Räumliches Gestalten Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten**  
SuS verwandeln Dinge des täglichen Lebens, gestalten sie um oder erfinden sie neu.

als auch im **Sachunterricht**. . . . . **Raum, Umwelt und Mobilität, Schwerpunkt: Schule und Umgebung**  
SuS nutzen Karten und Hilfsmittel als Orientierungshilfen (z. B. Stadtpläne, Landkarten, Kompass, Sonnenstand).

**Technik und Arbeitswelt, Schwerpunkt: Arbeit und Produktion**  
SuS erkunden, dokumentieren, vergleichen und erklären verschiedene Formen der Arbeit

eingesetzt werden.

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



## 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 1: nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information, und 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 4: stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.

### Analysieren/Reflektieren:

... beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen, insbesondere Teilkompetenz 1: beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.

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

## Voraussetzungen für diese Einheit

### Technik – optional:

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

## Materialien für diese Einheit

Seite für für pädagogische Fach- und Lehrkräfte: [www.auditorix.de/index.php?id=366](http://www.auditorix.de/index.php?id=366)

Kinderseite: [www.auditorix.de/welt-der-geraeusche/den-geraeuschen-auf-der-spur.html](http://www.auditorix.de/welt-der-geraeusche/den-geraeuschen-auf-der-spur.html)

### Arbeits- und Wissensblätter für die Kinder

- **Wie klingt mein Schulweg?** (AB, PDF) – Ein akustisches Tagebuch
- **Unsere Hörgewohnheiten** (AB, PDF)
- **Blindenparcours** (AB, PDF)
- **Blitz-Übung: Geräusche aufnehmen, Anleitung für Kinder** (AB, PDF)  
[Mehr zu dieser Blitz-Übung online](#)
- **Knistern und klingen** (WB, PDF) und in der AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Hören und Zuhören“
- **Den Geräuschen auf der Spur** (WB, PDF) und in der AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Hören und Zuhören“
- **Geräusch-Rezepte** (WB, PDF), online: [www.auditorix.de/geraeusche-box/geraeusch-rezepte.html](http://www.auditorix.de/geraeusche-box/geraeusch-rezepte.html) und in der AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Geräusche & Musik“

# AUDITORIX in der Schule

Modulare Lerneinheit: Den Geräuschen auf der Spur

Didaktische Anregungen - Seite 3 von 8



## Multimediales

- **AUDITORIX-Mini-Hörspiel: Einmal Geräusche, bitte!** (3'20")  
und in der AUDITORIX-Hörwerkstatt, Modul „Geräusche & Musik“
- **Geräusche-Memory** (Spiel mit Geräuschüberlagerung)  
und in der AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Hören und Zuhören“  
**Mehr zum Geräusche-Memory online**

## Interviews mit der Tontechnikerin und Geräuschemacherin Theresia Singer:

- **Geräusche bleiben im Gedächtnis** (26")
  - **Welche Geräusche brauchen wir in einem Hörspiel? Welche nicht?** (36")
  - **Vollständiges Interview mit Theresia Singer zum Beruf Geräuschemacherin** (PDF)
  - **selbiges Interview, kurze Version mit Diashow** (auch als PDF)
- Beides: in der AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Geräusche & Musik“

## Hörbeispiele zum „Geräusche machen“:

- [www.auditorix.de/fileadmin/erwachsene/media/audio/herzklopfen.MP3](http://www.auditorix.de/fileadmin/erwachsene/media/audio/herzklopfen.MP3)
- [www.auditorix.de/fileadmin/erwachsene/media/audio/OlliOhrwurm\\_Anleitung\\_II\\_Geraeusch.mp3](http://www.auditorix.de/fileadmin/erwachsene/media/audio/OlliOhrwurm_Anleitung_II_Geraeusch.mp3)
- Weitere: [www.auditorix.de/geraeusche-box/geraeusch-rezepte.html](http://www.auditorix.de/geraeusche-box/geraeusch-rezepte.html) und auf der Webseite zur Blitz-Übung „Geräusche selber machen“ [www.auditorix.de/index.php?id=360](http://www.auditorix.de/index.php?id=360)

## Ideensammlungen und Vorlagen für pädagogische Fach- und Lehrkräfte

- **Didaktische Anregungen** (PDF)
- **Didaktik-Infos zu den AUDITORIX-Spielen**

## Weiterführende Links

- **Mund zu! – Ohren auf! – Ein Hörspaziergang (AB, PDF)**  
Ausführlicher: [www.radio108komma8.de/start/\\_pdf/hoerspaziergang.pdf](http://www.radio108komma8.de/start/_pdf/hoerspaziergang.pdf)  
von der Schule des Hörens e.V. aus dem BZgA - Grundschulmaterial „Lärm & Gesundheit“ (AB, PDF)

## Zum Ablauf der Lerneinheit „Den Geräuschen auf der Spur“

### Vorschlag für den Ablauf der Lerneinheit:

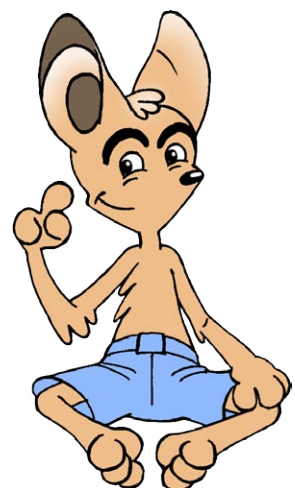
Diese Lerneinheit ist in zwei Phasen aufgeteilt. In der **Praxisphase I** geht es darum, die Wahrnehmung zu schulen, Geräusche bewusst wahrzunehmen und sie zu erkennen. In der **Praxisphase II** geht es darum, Geräusche bewusst und aktiv in einen narrativen Zusammenhang zu stellen und sie selbst mit einfachen Mitteln gezielt zu produzieren:

### Phase I: Wahrnehmung von Geräuschen fördern

1. Minihörspiel: „Einmal Geräusche, bitte!“
2. Hörerlebnisse
3. Online-Spiel: „Auf dem Schulweg“

### Phase II: Geräusche für ein Hörspiel

1. „Wie klingt mein Schulweg?“
2. Die professionelle Geräuschemacherin
3. Theorie und Statements als Lesetexte
4. Vorbereitung: Blitzübung „Geräusche selber machen“
5. Blitzübung „Geräusche selber machen“
6. Präsentation und Abschluss





## Phase I: Wahrnehmung von Geräuschen fördern

### 1. Minihörspiel: „Einmal Geräusche, bitte“

Spielen Sie im Plenum das kurze Minihörspiel „Einmal Geräusche, bitte“ vor. Lassen Sie die Kinder das anstehende Unterrichtsthema erraten. Kommen Sie über die Antworten und Fragen der Schülerinnen und Schüler ins Gespräch darüber, warum und in welchem Zusammenhang Geräusche gezielt produziert werden.

### 2. Hörerlebnisse

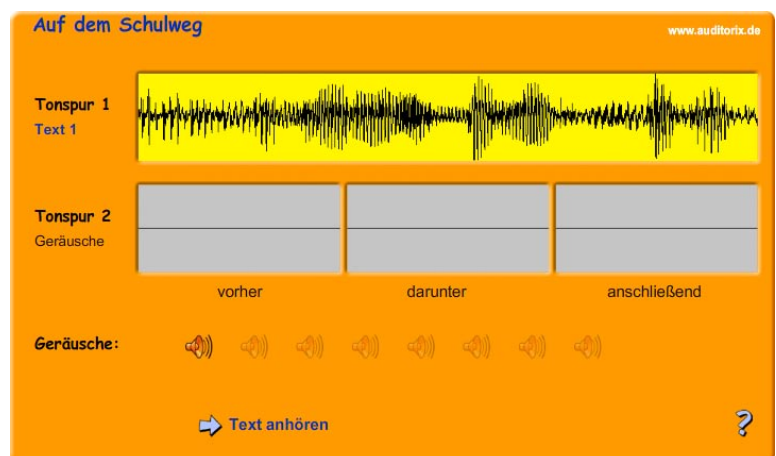
Hören heißt verstehen, auch in übertragenem Sinn: Mit Hilfe des ABs „Hör-Spiele“ (online auch als Spiel auf [radio108.de](http://radio108.de) <http://www.radio108komma8.de/>) können Sie anschaulich zeigen, wie viele Informationen das Gehörte vermitteln kann. In diesem Spiel geht es darum, nur mit Hilfe des Gehörs zu erkennen, welche Figuren jemand zeichnet.

Als Aufgabe zu zweit vergeben Sie anschließend das Arbeitsblatt „Unsere Hörgewohnheiten“. Im Plenum wird besprochen, was die Kinder notiert und besprochen haben. Nebeneffekt der Übung ist, dass die Schülerinnen und Schüler ihren Wortschatz erweitern und unterschiedliche Begriffe nutzen.

### 3. Online-Spiel: „Auf dem Schulweg“

Die Regie entscheidet im Tonstudio nach Gehör, an welchen Stellen im Text oder Dialog Geräusche und Musik zu hören sein sollen, aus welcher Richtung sie ertönen und wie laut und wie lang sie wahrnehmbar sein sollen. Diesen Prozess sollen die Kinder im Spiel „Auf dem Schulweg“ selbst nachvollziehen.

Es ist im Spiel ihre Entscheidung, wann die zur Situation passenden Geräusche zu hören sind. Ausprobieren ist hier unbedingt gefordert!



Online oder per CD-ROM können Sie das Spiel mit allen Kindern gemeinsam oder im EDV-Raum am besten in Partnerarbeit mit Kopfhörern spielen bzw. spielen lassen. Im Plenum werden Sie weniger Zeit benötigen.

Weitere didaktische Anregungen zu diesem und anderen AUDITORIX-Spielen finden Sie auf der [AUDITORIX-Website](#).

Schließen Sie diese Phase mit dem Auftrag, das Arbeitsblatt „Wie klingt mein Schulweg?“ als Hausaufgabe zu bearbeiten, ab. Das funktioniert auch, wenn die Kinder das digitale Spiel nicht gespielt haben.



## Phase II: Geräusche für ein Hörspiel

### 1. Wie klingt mein Schulweg?

Im Idealfall haben Sie den Schülerinnen und Schüler zum Einstieg in das Thema schon das **Arbeitsblatt „Wie klingt mein Schulweg?“** als Hausaufgabe aufgegeben. (Oder die Kinder haben seit längerem ein Geräuschetagebuch geführt). Die Ergebnisse besprechen Sie zu Beginn der Stunde. Sie können die Besprechung als Rätsel für alle durchführen mit der Fragestellung, ob die anderen Kinder den Weg mit Hilfe der Beschreibung erkennen.

### 2. Die professionelle Geräuschemacherin

In der zweiten Phase geht es vor allem darum, Geräusche zu deuten, sie selbst zu machen und sie für Hörinszenierungen einzusetzen. Diese Lerneinheit bietet sich deshalb auch als Grundbaustein zur Vorbereitung auf die eigene Hörspielproduktion an. Um den Kindern zu verdeutlichen, dass das „Geräusche machen“ durchaus ein ernsthafter Beruf sein kann, ist der Einstieg mit dem von Kindern geführten Interview mit der Geräuschemacherin Theresia Singer hilfreich. Dieses finden Sie sowohl in der AUDITORIX-Hörwerkstatt auf der CD-ROM im Modul „Geräusche und Musik“ (~3') als auch auf der Audio-CD.

Wenn Sie einen Beamer zur Verfügung haben, zeigen Sie das Interview mit der dazugehörigen Diashow. Die Kinder lernen darüber Theresia Singer kennen, die anschaulich zeigt, wie sie mit Gegenständen die Geräusche macht.

### 3. Theorie und Statements als Lesetexte

Die Schülerinnen und Schüler erhalten entweder Kopien der Wissensblätter „Knistern und klingen“ oder „Den Geräuschen auf der Spur“. Hier teilen Sie jeweils einen Abschnitt einer Gruppe zu, die sich sowohl mit dem Absatz als auch mit dem Statement von Theresia Singer befasst. Insgesamt können Sie so sieben Gruppen bilden. Je nach technischen Möglichkeiten, können Sie die Interviewabschnitte mit Theresia Singer zum Hören zur Verfügung stellen oder nur in Kopie zum Lesen. Die Aufgabe der jeweiligen Gruppe ist es, die Kernaussage des Textabschnittes zusammenzufassen, den wichtigsten Satz von Frau Singer heraus zu suchen, ein Beispiel dazu zu finden (Geräusch - im Film/Hörbuch) und die eigene Meinung (oder die unterschiedlichen Meinungen der Gruppenteilnehmer/-innen) darzustellen.

Geben Sie dazu etwa 10 bis 15 Minuten Zeit. Oder verteilen Sie die Texte vor der Gruppenarbeit zum Lesen und Hören als Hausaufgabe. (Sie dürfen die CD-ROM für alle kopieren und/oder in der Computer-/Lesecke für das selbstständige Nachlesen und Hören bereitlegen!)

**Die Ergebnisse** der Gruppenarbeit präsentieren die Gruppen im Plenum. Spielen Sie dazu vor jeder Gruppenpräsentation die jeweiligen Mini-Interviewfiles als Einstieg vor.

**Pausentipp:** Ein Bewegungsspiel mit Themenbezug zum Ausgleich für die fleißige Lernarbeit könnten die Gruppen – nach einer Beispielprobe im Plenum - auf dem Schulhof durchführen: nur mit Geräuschen oder Stimmen führen mehrere Schülerinnen und Schüler einen Mitschüler/ eine Mitschülerin zu einem vorher abgesprochenen Ziel in einem begrenzten Raum. Im AB „**Blindenparcours**“ finden Sie weitere Hinweise zu dem Spiel, das dem „Blinde-Kuh-Spiel“ ähnelt.



## 4. Vorbereitung: Blitzübung „Geräusche selber machen“

**Zum Geräuschemachen** listen Sie die Materialien auf, die die Kinder mitbringen sollen, ohne zu verraten, welche Geräusche damit produziert werden können. (Liste: siehe [Geräusche-Rezepte](#), z. B.: Zellophanpapier für Feuer, Nagelbürste und Karton für Meeresrauschen usw.)

Mit diesem Material können die Kinder auch zu Hause schon ausprobieren, wie sich welches Material anhört.

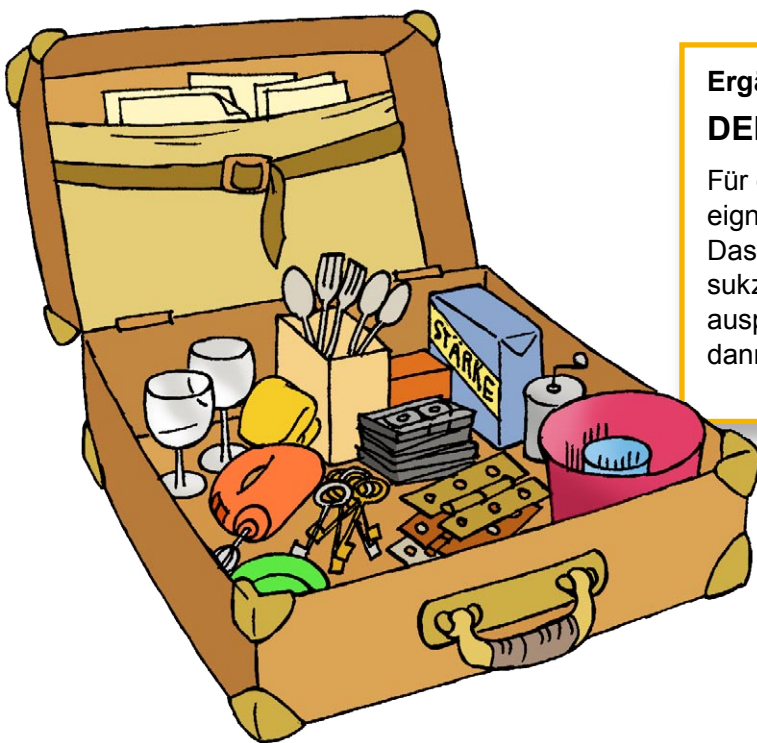
## 5. Blitzübung „Geräusche selber machen“

Weisen Sie auf das Thema der Stunde hin: „Geräusche machen“. Teilen Sie die Kinder in Vierer oder Fünfer-Gruppen auf und geben Sie jeder Gruppe ein Aufnahmegerät, mit dem die Gruppe an einem ruhigen Ort Geräusche aufnimmt. Jede Gruppe bekommt einen konkreten Geräuschauftrag mit Anleitung. Sie können dazu auch auf unsere Geräusche-Rezepte zurückgreifen, die online und als [PDF](#) zur Verfügung stehen.

Experimentieren und eigene Entdeckungen sind erlaubt! Weitere Hinweise zur Umsetzung finden die Kinder in der [Blitz-Übung](#) (PDF)

## 6. Präsentation und Abschluss

Geben Sie den Gruppen maximal 20 Minuten Zeit. Anschließend präsentieren alle ihre Aufnahme-Ergebnisse und beenden die Stunden entweder mit einem weiteren „Hör-Spiel“ oder mit der Hausaufgabenvergabe. Eine Veröffentlichung der Ergebnisse – ggf. auch aus dem längerfristigen Geräusche-Projekt im Ganzttag – auf der schuleigenen Website bietet sich an, das Einverständnis der Eltern vorausgesetzt.



**Ergänzung für den Ganzttag:**

### DER GERÄUSCHEKOFFER

Für eine Zusammenarbeit mit dem Ganztagsbereich eignet sich gerade dieses Thema hervorragend. Das Material für die Geräuscheproduktion kann sukzessive im Nachmittagsbereich gesammelt und ausprobiert werden. Ein „Geräuschkoffer“ steht dann allen Beteiligten zur Verfügung.



## Hinweise zu anderen Lerneinheiten und Materialien

Diese Lerneinheit passt sowohl zu dem Themenkomplex „Hören & Zuhören“ als auch als Basis- oder Aufbaumodul für eine Hörspielproduktion.

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.

## Ablauf von beispielhaften Unterrichtseinheiten in zwei aufeinander aufbauenden Phasen

### Praxisphase I: Wahrnehmung von Geräuschen fördern

Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien	Zeit
Einstieg	Was ist das Thema heute? Hörspiel hören: Einmal Geräusche, bitte! (3'20'') Fragen klären, Meinungen austauschen	Plenum	PC, Boxen oder DVD/CD-Player	10'
Praxisphase I	Formen raten aus dem AB „Hör-Spiele“	Plenum	Kopien	5'
	Aufgabe: „Unsere Hörgewohnheiten“, Fragen im Plenum klären	PA, Plenum	„Unsere Hörgewohnheiten“ (AB, PDF)	15'
Abschluss der Praxisphase I	Online-Spiel: „Auf dem Schulweg“ Geräusche passend zur Geschichte mischen	PA oder Plenum	Beamer, PC, Boxen, Internet, oder EDV-Raum + Internet	10'-15'
Hausaufgabe	Erinnerungen an Hörerfahrungen notieren, Wahrnehmungsschulung		„Wie klingt mein Schulweg?“ (AB, PDF) oder AB „Blindenparcours“	





## Praxisphase II: Geräusche für ein Hörspiel

Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien	Zeit
Einstieg	Besprechung der Hausaufgabe: Schülerinnen und Schüler sollten Geräusche auf dem Schulweg beschreiben	Plenum	„Wie klingt mein Schulweg?“ (AB, PDF) Tafelnotizen	10'
Praxisphase II	Frage: Was ist ein Geräusch und wofür braucht man Geräusche?  Kurzer Beispielausschnitt aus dem Interview mit Theresia Singer	Plenum	Interviews Beamer, PC, Boxen oder DVD/CD-Player	5'
	7 Textabschnitte (nummeriert) für 7 Arbeitsgruppen aus „Den Geräuschen auf der Spur“ + Audio-Interviews online oder als Text	GA, Plenum	„Knistern und klingen“ (WB, PDF) „Den Geräuschen auf der Spur“ (WB, PDF)	15'
	Abschluss: Präsentation der Ergebnisse, Interview mit Th. Singer hören, Fragen klären	Plenum	Texte und Interviews Beamer, PC, Boxen oder DVD/CD-Player	10'-15'
	Hausaufgabe: Schülerinnen und Schüler sollen Material für Geräusche mitbringen – <b>Empfehlenswert: Zusammenarbeit mit Ganztage, der eine Geräuschkwerkstatt organisieren kann. Ergebnisse in den Unterricht mit einbeziehen</b>  Eventuell Auflockerung zum Abschluss der Lernphase	Materialliste/ Aufgaben verteilen	Notizen, wer was mitbringt (vorher alles an die Tafel schreiben) oder AB „Blindenparcours“ (Spiel) evtl. für die Pause vergeben	
<b>Pause mit Intermezzo: Blindenparcours</b>				
Einstieg	Geräusche-Beispiele anhören und ein Geräuscherezept exemplarisch vormachen	Plenum	Audiodateien: <b>Herzklopfen</b> <b>OlliOhrwurm_Anleitung_II_Geraeus</b>	5'
Praxisphase II	Blitzübung: Geräusche selber machen Mit Aufgaben- und Protokollblatt verteilen	Plenum	Geräuschmaterial verteilen und weiteres ausprobieren lassen <b>Geräuscherezepte</b> (WB, PDF) Aufnahmegeräte Beamer, PC, Boxen oder DVD/CD-Player	20'
	Abschluss: Präsentation der Ergebnisse	Plenum	Aufnahmegeräte Beamer, PC, Boxen oder DVD/CD-Player	20'
Abschluss der Lerneinheit	Liebblingsgeräusche sammeln und aufnehmen – mit Begründung	Plenum	Falls Aufnahmegerät vorhanden	5'
Mögliche Hausaufgabe	<b>Geräusche-Memory</b> Onlinespiel – auch auf CD-ROM	Einzelarbeit	CD kopieren für alle, die kein Internet haben	