



Kurzinformation zur Lerneinheit:

In der Lerneinheit „**Was das Ohr kann**“ für Kinder (einsetzbar ab der 2. Klasse) erforschen die SuS spielerisch die besonderen Fähigkeiten des menschlichen Gehörs. Außerdem trainieren sie konzentriertes Hinhören und verschiedene Zuhörfähigkeiten.

Ziel dieser Einheit ist es, dass die Schülerinnen und Schüler über einen sinnlich-emotionalen Ansatz lernen, wie bedeutsam das Hören für uns im alltäglichen Leben ist und wie man es aktivieren und trainieren kann. Der Einsatz von Computern unterstützt Sie dabei. (Online-Spiel)

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 1 - 3 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.

Lesen – mit Texten und Medien umgehen, Schwerpunkt:

Über Lesefähigkeiten verfügen: SuS finden in Texten gezielt Informationen und können sie wiedergeben.

als auch im **Sachunterricht**. **Natur und Leben, Schwerpunkt: Körper, Sinne, Ernährung und Gesundheit:** SuS erklären Bau und Grundfunktionen des menschlichen Körpers, können Medien verstehen und Technik nutzen.

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 2: beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z. B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten). und 4: Schülerinnen und Schüler 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>

AUDITORIX in der Schule

Modulare Lerneinheit: Was das Ohr kann
Didaktische Anregungen - Seite 2 von 7



Voraussetzungen für diese Einheit

Technik – optional:

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

Materialien für diese Einheit

Seite für pädagogische Fach- und Lehrkräfte:

[Didaktische Anregungen \(PDF\): Erwachsene – AUDITORIX in der Schule](#)

Kinderseite: [Auditorix.de – Welt des Hörens – Was das Ohr kann](#)

Arbeits- und Wissensblätter für die Kinder

- [Hör-Spiele](#) (AB, PDF)
- [Stimmen heraushören](#) (AB, PDF) Geräuschüberlagerungsspiel
- [Film ohne Bild](#) (AB, PDF)
- [Ohrengeschichten](#) (WB, PDF)
- [Der unterschätzte Sinn](#) (WB, PDF)

Oder: AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Hören und Zuhören“

Multimediales

- Online-Spiel: [Spitz die Ohren!](#) (Spiel mit Geräuschüberlagerung, leicht)
oder: AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Hören und Zuhören“
- Online-Spiel: [Heuschrecken hören](#) (Melodien differenzieren und zuordnen, schwer)
- Interview mit dem blinden Musiker [Jörg Siebenhaar](#)
www.auditorix.de/welt-des-hoerens/der-unterschaetzte-sinn.html, (15“)
www.auditorix.de/welt-des-hoerens/der-unterschaetzte-sinn/ohren-koennen-augen-sein.html, (53“)

Ideensammlungen und Vorlagen für pädagogische Fach- und Lehrkräfte

- [Didaktische Anregungen](#) (PDF)
- [Didaktik-Infos zu den AUDITORIX-Spielen](#)

Weiterführende Links

- www.radio108.de, die Kinderseite der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) und der Schule des Hörens e. V.: [Hören mit anderen Sinnen, Zwei Gehörlose erzählen](#)
- Dies.: [„Löffelhunde – Hunde mit Hasenohren?“](#)
- Bestellbare Filmbeispiele, z. B. ein Ausschnitt aus dem Film „Blindgänger“ mit O-Ton für Blinde:
www.visionkino.de





Zum Ablauf der Lerneinheit „Was das Ohr kann“

Vorschlag für den Ablauf der Lerneinheit:

Wir haben die Unterrichtseinheit so konzipiert, dass sie sowohl für eine als auch für zwei bis drei Unterrichtsstunden funktioniert. Wenn Sie zum Thema Inklusion arbeiten möchten, ist die Aufbaustunde eine stimmige Einführung in Inklusionsthemen:

1. Einstieg mit einer Hörübung
2. Ohren und ihre Geschichte
3. Besser Hören: Spiele analog oder digital

AUFBAUSTUNDE

4. Hören ohne Sehen: Der unterschätzte Sinn
5. Kino im Ohr: Wahrnehmungsübung „Film ohne Bild“
6. Zum Ausklang: ein Online-Spiel

1. Einstieg mit einer Hörübung

Um in das Thema „Was das Ohr kann“ einzusteigen, starten Sie mit einer Übung, bei der die Kinder ihre Augen schließen sollen. Erklären Sie: Schummeln zählt nicht, da es nicht um richtig oder falsch geht, sondern darum, wahrzunehmen und zu erleben, was man alles ohne Augen und mit gespitzten Ohren hören kann. Sie können zum Beispiel demonstrieren, dass man das Schreiben auch hören kann: die SuS raten mit geschlossenen Augen anhand des Geräusches, welche Figuren Sie an die Tafel schreiben - oder mit einem harten Gegenstand – der ist am besten zu hören - auf Pappe oder Holz skizzieren (s. auch AB „Hör-Spiele“). Sie können darüber hinaus alltägliche Geräusche in diese Wahrnehmungsübung einbinden: die Tafel wischen, den Wasserhahn aufdrehen, schnell oder langsam hin- und hergehen und vieles mehr. Die Kinder sollen anschließend alles notieren, was sie sich gemerkt haben und was ihnen besonders aufgefallen ist. (s. auch AB „Hör-Spiele“, Übung 2: Geräusche raten). Gemeinsam werden die Ergebnisse gesammelt und verglichen, dennoch soll die ganze Aktion etwa zehn Minuten nicht überschreiten.

2. Ohren und ihre Geschichte

Einen kleinen Einblick, wie das Ohr sich von den Urwirbeltieren bis zum Baby im Bauch der Mutter entwickelt hat und funktioniert, bietet der Wissenstext „**Ohrengeschichten**“. Verteilen Sie eine Kopie an jedes Kind, geben Sie Zeit zum Lesen und Fragen sammeln und klären Sie die Fragen im anschließenden Klassengespräch. Stellen Sie einen Bezug zum Aufbau des Ohrs her und, falls noch nicht geschehen, erläutern Sie kurz die Bedeutung von Außen-, Mittel- und Innenohr.

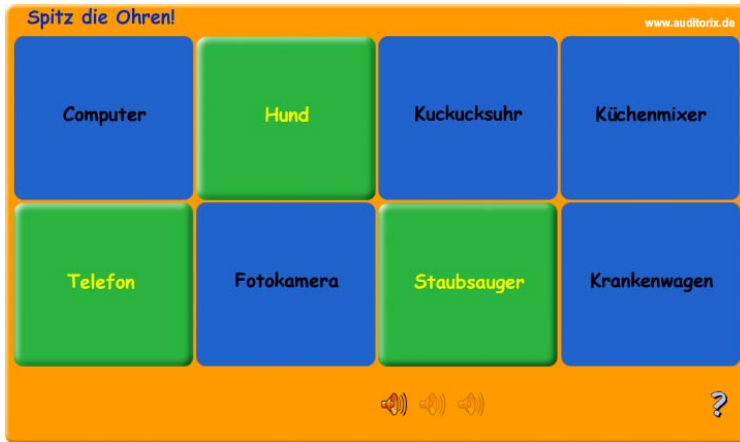


AUDITORIX in der Schule

Modulare Lerneinheit: Was das Ohr kann
Didaktische Anregungen - Seite 4 von 7



3. Besser Hören: Spiele analog oder digital



Beim Online-Spiel „**Spitz die Ohren!**“ geht es darum, Geräusche zu erkennen und gezielt aus einem „Klangbrei“ herauszuhören.

Dazu werden nach und nach sechs Geräusche zeitgleich übereinander gelegt. Die Kinder sollen das jeweils neu hinzugekommene Geräusch heraushören und zuordnen.

Das Spiel fördert die Hör- und Zuhörkompetenzen der Kinder, insbesondere das differenzierte und selektive Hören. (s. auch:

[Didaktik-Infos zu den AUDITORIX-Spielen](#))

Kategorie: komplex, anspruchsvoller



Das digitale Spiel steht Ihnen auch ohne Internetzugang auf der AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM) im Modul Hören und Zuhören zur Verfügung. In dieser Phase der Lerneinheit eignet es sich zur spielerischen Vertiefung der eigenen, differenzierten Hörerfahrung.

Es bietet sich im Klassenverband ebenso an wie in Kleingruppen oder als Hausaufgabe. Falls einzelnen Kindern zu Hause kein Internetzugang zur Verfügung steht, kopieren Sie die CD-ROM der AUDITORIX-Hörwerkstatt. Kopien sind für den Bildungsbereich ausdrücklich erwünscht!

Sie können das Spiel alternativ oder ergänzend auch ohne den Computer in der Klasse spielen. Entweder mit Geräuschen, die von den Kindern selbst gemacht werden oder wie in dem Arbeitsblatt „**Stimmen heraushören**“ beschrieben: mit kleinen vorgelesenen Texten, Sätzen, Zahlen oder Sprüchen.

AUFBAUSTUNDE

4. Hören ohne Sehen: Der unterschätzte Sinn

Inklusion ist das aktuelle und wohl auch zukünftige Topthema für die Schule. Die Wissenseinheit „Der unterschätzte Sinn“ erläutert, wie wichtig das Hören für Menschen mit eingeschränktem oder gänzlich fehlendem Sehvermögen ist. In einem von Kindern geführten Interview erzählt der blinde Musiker Jörg Siebenhaar sehr anschaulich, wie ihm das Hören eine recht gute Teilhabe am gesellschaftlichen und kulturellen Leben, inklusive Kinobesuch, ermöglicht.

Ein persönlicher Bezug zum Thema erleichtert den Kindern den Einstieg: Fragen Sie, ob sie Menschen mit Handicap in ihrer Umgebung kennen, für die vor allem das Hören eine besondere Bedeutung hat:

- **Wie erfahren die Kinder diese Menschen?**
- **Wie gehen die Betroffenen und die Kinder mit dieser Einschränkung um?**
- **Was können diese Menschen besonders gut?**

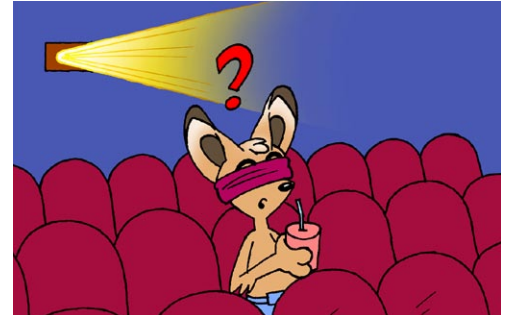
Als anschauliche Ergänzung spielen Sie den SuS den Interviewausschnitt „Offene Ohren“ (15“) mit dem blinden Musiker Jörg Siebenhaar vor. Passend zu den Interviews gibt es den Wissenstext „**Der unterschätzte Sinn**“ auch als PDF zum Ausdrucken (s. Website und Hörwerkstatt, Modul Hören & Zuhören). Als Leseaufgabe verteilen Sie in dieser Phase Kopien des Textes an jedes Kind. Der Interviewausschnitt „**Ohren können Augen sein**“ (53“) rundet nun die Theoriephase ab.



Link-TIPP: www.radio108.de, die Kinderseite der BZgA und der Schule des Hörens e. V.:
Hören mit anderen Sinnen, Zwei Gehörlose erzählen

5. Kino im Ohr: Wahrnehmungsübung „Film ohne Bild“

Mit dem Arbeitsblatt „Film ohne Bild“ geht es ganz praktisch und experimentell weiter: Die Kinder sollen anhand eines Fragenkatalogs auf dem Arbeitsblatt notieren, was sie in einem Filmbeispiel nur mit Ton, gehört haben und vor allem, was zum Verstehen der Szene sowohl auf emotionaler als auch auf der Handlungsebene beigetragen hat.



Wählen Sie dazu einen Filmausschnitt aus, der nicht länger als etwa zwei Minuten ist, damit Sie ihn im Zeitrahmen der Stunde auch wiederholt vorspielen können. Wählen Sie eine Szene, die sowohl Stimmen als auch Geräusche und Musik beinhaltet, damit differenziertes Hören möglich ist. Den Fernseher verhängen Sie mit einem blickdichten Tuch. Oder Sie nutzen einfach nur einen PC mit Lautsprechern für eine DVD oder einen Internetausschnitt. Hinweise zu Kinderspielfilmen finden Sie zum Beispiel auf der Website visionkino.de der bundesweiten SchulkinoWochen.

Oder fragen Sie in dem für Ihre Schule zuständigen Medienzentrum nach passendem Filmmaterial:
www.medienzentrum.schulministerium.nrw.de, www.landesbildstellen.de

Nehmen Sie sich für die gemeinsame Auswertung genügend Zeit. Lassen Sie die Kinder zunächst zu zweit ihre Erfahrungen austauschen. Im Klassengespräch wird dann geklärt, ob die Interpretationen des Gehörten der einzelnen Kinder untereinander übereinstimmen. Zeigen Sie erst abschließend die filmische Auflösung. Gehen Sie intensiv auf die Frage nach der Wirkung der Musik ein.

Als Hausaufgabe zum Ende der Stunde können Sie die Kinder die letzte Frage des ABs bearbeiten lassen: **Wenn der Film ein Hörspiel wäre, was müsste man besser machen, um alles zu verstehen?** Oder Sie beauftragen die SuS, ihr Lieblings-TV-Programm ein paar Minuten nur zu hören und die Hörwirkung mit der Wirkung, die Hören und Sehen haben zu vergleichen: **Ist der Film/die Sendung besser oder schlechter, wenn man nur hört? Was stört, was fasziniert?**

Die Übung erweitert die Wahrnehmungshorizonte der SuS auf mehreren Ebenen und lässt sie den nächsten Film sicherlich bewusster hören.

6. Zum Ausklang: ein Online-Spiel (oder als Differenzierungsangebot)

Heuschrecken hören

ist eine Art Suchspiel mit den Cursortasten (Richtungstasten). Das Spiel trainiert das auditive Gedächtnis. Die Spieler müssen vier Melodien differenzieren und jeweils einer bestimmten Richtung zuordnen. Damit steuern sie den Löffelhund, der auf Heuschreckenjagd ist. Wenn sie also die Melodie hören, wissen sie, in welche Richtung Auditorix laufen muss, um die Heuschrecke zu finden.

Kategorie: komplex, anspruchsvoller

Heuschrecken hören www.auditorix.de

Hilfst du mir bei der Heuschrecken-Jagd? Norden, Süden, Westen, Osten – jede Himmelsrichtung klingt anders. Hör sie dir gut an und dann geht's los: Mit den Pfeilen auf deiner Tastatur zeigst du mir, in welche Richtung ich laufen soll. Mit 10 Heuschrecken bin ich satt! Für jede Heuschrecke brauche ich 2 Wege, wenn du mich in die falsche Richtung schickst, aber mehr! Je weniger Wege, desto besser. Wenn ich nach 20 Wegen alle 10 Heuschrecken gefunden habe, bist du der König oder die Königin der Löffelhunde!

Hör dir die Melodien der vier Himmelsrichtungen an und merke sie dir gut, damit du Auditorix in die richtige Richtung schicken kannst!

→ Spiel starten

AUDITORIX in der Schule

Modulare Lerneinheit: Was das Ohr kann

Didaktische Anregungen - Seite 6 von 7



Das Spiel eignet sich für das selbstständige Lernen am Computer (einzeln oder zu zweit). Es schult das konzentrierte und differenzierte Hören, die Merkfähigkeit und das Hörgedächtnis der Kinder (s. auch: [Didaktik-Infos](#) zu den AUDITORIX-Spielen). Nach der Übung „Film ohne Bild“ vermittelt es weitere Aspekte des Hörens: Durch genaues Hinhören und Unterscheiden, erhalten wir zahlreiche Informationen, die uns u. a. bei der Orientierung helfen. Bei dem Löffelhund ist das Hören existentiell, findet er doch durch das Lauschen seine unter der Erde verborgene Nahrung:

Link-TIPP: www.radio108.de - die Kinderseite der BZgA und der Schule des Hörens e. V.:
„Löffelhunde - Hunde mit Hasenohren?“

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

Hinweise zu anderen Lerneinheiten und Materialien

Zu dem Themenkomplex „Hören & Zuhören“ stehen insgesamt vier, sich sinnvoll ergänzende Lerneinheiten bereit:

Lerneinheit: „Wie können wir hören?“

Hier lernen die Kinder den anatomischen Aufbau und die Funktionsweise des menschlichen Gehörs kennen. (s. Lerneinheit „Schall und Raum“ – kann vorangestellt/mit einbezogen werden.)

Lerneinheit : „Schall und Raum“

Kinder erfahren, was Schall ist und sie lernen, wie die Beschaffenheit des Raums sich auf die Klangart des Schalls auswirken kann.

Lerneinheit: „Lärm lässt Ohren leiden“

Kinder beschäftigen sich mit angenehmen und unangenehmen Geräuschen, sie lernen die Messbarkeit von „Lärm“ kennen und forschen in ihrem Umfeld nach Lärmquellen.

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.





Was das Ohr kann

Ablauf einer beispielhaften Unterrichtseinheit

Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien	Zeit	
Einstieg	Was könnt ihr mit den Ohren erkennen? Dazu: Augen schließen, Geräusche erkennen, geometrische Figuren, zeichnen und erkennen	Plenum	„Hör-Spiele“ (AB, PDF), darin: Geräusche erkennen	10'	
Praxisphase	„Ohrengeschichten“: Entwicklung des Ohrs und des Hörens, WB Lesen und Fragen im Plenum beantworten, Zusammenhang klären (Außen-, Mittel-, Innenohr)	Einzelarbeit, Plenum	„Ohrengeschichten“ (WB, PDF) Modell oder Bild vom Ohr (s. Ohren-Puzzle, Online-Spiel auf der AUDITORIX-Web-site)	20'	
	Praktische Übung am PC zum Hören von sich überlagernden Geräuschen	Wahlweise Plenum, Kleingruppen oder PA	Beamer, PC, Boxen oder PCs für die Gruppen mit Kopfhörern „Spitz die Ohren!“ (Online-Spiel) Oder analog: „Stimmen heraushören“ (AB, PDF)	15'	
	Pause				
	Einstiegsfrage: Was sieht ein Blinder mit den Ohren? Inklusion: Kinder können von Erfahrungen berichten Interviewausschnitt: „Offene Ohren“ (15“) Text lesen, Fragen klären anschließend Interviewausschnitt hören: „Ohren können Augen sein“ (53“)	Einzelarbeit, Plenum	Beamer, PC, Boxen oder DVD/CD-Player „Der unterschätzte Sinn“ (WB, PDF) Audiodateien (online) Interview mit J. Siebenhaar	15'	
Filmausschnitt hören, AB „Film ohne Bild“	Einzelarbeit	PC, Boxen oder DVD/CD-Player + TV (mit Vorhang) vorhandenes Filmmaterial, Stimmen, Geräuschen, Musik (mehr s. u. „Weiterführende Links“) „Film ohne Bild“ (AB, PDF)	15'		
Abschluss der Praxisphase I	Auswertung gemeinsam (wenn genügend Zeit ist, zunächst zu zweit auswerten)	PA, Plenum	„Film ohne Bild“ (AB, PDF), Skripte	15', ggf. länger	
Ende oder Pause					
Einstieg	Auswertung des Films ohne Bild im Plenum, Erfahrungen aus dem heimischen Umfeld sammeln	Plenum	„Film ohne Bild“ (AB, PDF), Skripte	15'	
Praxisphase	Online-Spiel zum Orientieren nach Geräuschen (ggf. als Differenzierungsangebot)	Wahlweise Plenum, Kleingruppen oder PA	Beamer, PC, Boxen oder Kopfhörer „Heuschrecken hören“ (Online-Spiel)	10'-20'	
Absprachen und Hausaufgabenvergabe	Auswertung und Fragen klären evtl.: Hinweis auf das Thema „Lärm“	Plenum	optional: „Was ist Lärm?“ AB, PDF	10'	