AUDITORIX in der Schule

mit Bezug zum Medienpass NRW

Hören mit Qualität

Sprechen ist mehr als Reden

Lerneinheit mit Unterrichtsmaterial und didaktischen Anregungen

Kurzinformation zur Lerneinheit:

In der Lerneinheit „Sprechen ist mehr als Reden“ für Kinder (einsetzbar ab der 2. Klasse) verbessern Schülerinnen und Schüler ihre Aussprache, Lesefähigkeit und üben, Texte gefühlvoll und sinnhaft mit gesprochener Sprache zu lesen. Sie trainieren dazu die eigene Stimme, lernen den Text verstehen und stimmlich zu interpretieren und gemeinsam zu inszenieren.

Ziel dieser Einheit ist es, Schülerinnen und Schüler zu vermitteln, dass und wie man lernen kann, gut und spannend zu sprechen und lesen. **Es wird vermittelt, dass diese Fähigkeit von einem guten Körpergefühl, Spaß an den Texten, deren Verständnis und der Fähigkeit zum Einfühlen in die Figuren abhängt.**

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: 2 bis 3 Unterrichtsstunden

Bezug zu den Lehrplänen und Richtlinien der Grundschule NRW

Diese Lerneinheit bietet sich für das **fächerübergreifende** Lernen an, sie kann vor allem im

Deutschunterricht . . . . . . **Bereich: Sprechen und Zuhören, Schwerpunkt: Verstehend zuhören, Gespräche führe**n, 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_LernaufgabeSprechenundZuhoeren2.pdf**
Gruselgeschichte erzählen

Schwerpunkt: Szenisch spielen
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

eingesetzt werden, ist aber auch übertragbar auf den **Englischunterricht**.

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

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

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

Vorkenntnisse der Schülerinnen und Schüler:
- ausreichende Lesekenntnisse

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:
- **Sprechen ist mehr als Reden** (WB, PDF)
- **Interviews (Audio)** mit dem Schauspieler Ernst-August Schepmann
- **Geschichten zum Hören**
- **Gut atmen – gut sprechen** (AB, PDF)
- **Grimassen würfeln 1+2** (AB, PDF)
  Arbeitsblatt 1
  Arbeitsblatt 2
- **Mund und Zungentraining** (AB, PDF)
  Arbeitsblatt 1
  Arbeitsblatt 2
- **Ein Märchen** (Lesetext, PDF)

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

- **Hörspielskripte: Pipopaja-Papagei und Stress im Kickerteam**
- **Leseübung Pipopaja**
- **Onlinetext: Tipps für die Stimme**

Multimediales

- Online-Spiel: **Märchenstimmen erkennen**
  Einzelne Dateien der Figuren, zum Zuordnen üben: (Link zur Didaktikseite mit Sammlung der einzelnen) **Sammlung**
- Audio-Clip: **AUDITORIX übt Zungenbrecher**
  dazu: **Zungenbrecheraufnahmetest**
- Interview mit Ernst-August Schepmann

Ideensammlungen und Vorlagen für pädagogische Fach- und Lehrkräfte

- **Didaktische Anregungen** (PDF)
- **Didaktik-Infos zu den AUDITORIX-Spielen**
- **Tipps für Körperübungen und Bewegungsspiele:**
  Übungen 1
  Übungen 2
- Flyer: **Faszination Hören 2: Stimme und Sprechen**
- Einführung: **Das Hörspiel im Unterricht**
- Marita Papst-Weinschenk: **Physiologische Grundlagen der Sprech und Stimmbildung**

Siehe auch: AUDITORIX-Hörwerkstatt CD-ROM, Module: Stimme & Sprechen und Inhalt & Dramaturgie

Weiterführende Links

de.wikipedia.org/wiki/Prosodie#A-Prosodie

de.wikipedia.org/wiki/Satzakzent

www.uni-saarland.de/fachgebiet/sprechwissenschaft/download.html

www.uni-saarland.de/fileadmin/user_upload/Professoren/fr41_ProfGutenberg/Download/vl_einfuehrung_in_sprechwissenschaft_und_sprecherziehung.pdf

Zum Ablauf der Lerneinheit „Sprechen ist mehr als Reden“

Der blinde Musiker Jörg Siebenhaar:

„Ein tolles Hörspiel lebt von guten Sprechern, die so richtig in ihrer Rolle sind und Figuren richtig gut darstellen können. Dann ist es auch spannend, ob es auch musikalisch gut gemacht ist, ob die Geräusche schön ausgesucht sind, dass so eine eigene Welt entsteht, wenn man zuhört. Wenn jemand so spricht, als wenn er gerade was vorliest, das würde mich dann nicht überzeugen.“
Beides: Aus dem Kinderwissensblatt **Sprechen ist mehr als Reden**

Vorschlag für den Ablauf der Lerneinheit:

Im Zentrum dieser Lerneinheit stehen Sprech- und Leseübungen von Profis als Übungen zur Inszenierung eines Hörspiels. Die Schülerinnen und Schüler üben dabei gutes Artikulieren beim Sprechen und Lesen. Hier geht es zunächst einmal noch darum, den Kindern nahe zu bringen, dass der ganze Körper die Stimme als Resonanzkörper trägt und dass auch die Gemütsverfassung Auswirkungen auf die Stimme hat. (S. a. „Stimme macht Stimmung“)

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

1. Stunde
Einstieg mit Zungenbrecher
Wissensblatt mit Erfahrungsaustausch
Märchenstimmen erkennen

1. Aufbaustunde
Rollenspiel: Figuren im Text zum Leben erwecken
Bewegungsspiele
Einen Text mit verteilten Rollen lesen

2. Aufbaustunde
Stimm- und Körpertraining
Zungenbrecher
Vorleseübungen

1. Stunde

Einstieg mit Zungenbrecher: Ein auflockernder Einstieg ins Thema bietet der Animationsfilm mit Auditorix übt Zungenbrecher (Welt der der Stimme: **Auditorix übt Zungenbrecher**). Sammeln Sie ein paar Beispiele für Zungenbrecher und schreiben Sie diese an die Tafel. In Kleingruppen oder Partnerarbeit sollen die Kinder nun ausgewählte Zungenbrecher möglichst schnell sprechen üben. Die Übung ist erweiterbar mit Audioaufnahmegeräten an, um die Ergebnisse zu dokumentieren. (s. auch: **Zungenbrecheraufnahmetest**)

Wissensblatt „Sprechen ist mehr als Reden“
Lassen Sie die drei Abschnitte des Wissensblattes „Sprechen ist mehr als Reden“ (vorteilhaft: als Hausaufgabe schon vorbereitet) in drei Gruppen lesen (Audios hören) und besprechen. Spielen Sie zum Einstieg in das gemeinsame Gespräch über den Text die O-Töne von dem Schauspieler Ernst-August Schepmann und Jörg Siebenhaar vor, die im Text zitiert werden. Besprechen Sie mit den Schülerinnen und Schüler Fragen und deren Erfahrungen mit Stimmen im Theater, in Hörspielen, oder im Film und Fernsehen: welche besonderen Stimmen von welchen Figuren sind ihnen besonders im Gedächtnis geblieben. Was hat sie besonders beeindruckt?

Um zu demonstrieren wie auch eine einzige Person in völlig verschiedene Rollen schlüpfen kann, bietet sich hier das Online-Spiel **„Märchenstimmen erkennen“** an.

Sie können die einzelnen Stimmbeispiele, sowohl von einem Sprecher als auch von mehreren zur Unterrichtsvorbereitung als mp3s downloaden und per Audiowiedergabegerät abspielen, während die Kinder raten, um welche Figur im Märchen es sich handelt: **Sammlung**.

Das Spiel bietet zwei Varianten:
1. Es richtet die Aufmerksamkeit der Schüler und Schülerinnen zunächst in einer ersten Spielvariante gezielt auf die Variationsbreite der Stimme und die Sprechhaltung eines Sprechers. Hilfreich sind dazu (laminierte) Karten von den Spielfiguren, die die Kinder beim Raten hochhalten können.

2. In einer zweiten Spielvariante werden die Märchenfiguren von verschiedenen Sprechern und Sprecherinnen übernommen und die Klangfarbe verschiedener Stimmen wird so veranschaulicht.
Aufgabe ist es, zu erkennen, welche Figur von insgesamt fünf typischen Märchenfiguren gerade spricht. Diese Variante bietet sich für die Differenzierung für schwächere Kinder an, da die Stimmen deutlicher voneinander unterschieden werden können.

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Reflexion der Spielerfahrung
Reflektieren lassen sich die Spielergebnisse mit zusätzlichen Fragen an die Kinder. Fragen an die Kinder zur Reflexion der Figurenstimmen können lauten:

Woran habt ihr erkannt, ob ...
• ein Mann oder eine Frau spricht?
• ein alter oder junger Mensch spricht?
• ein Mädchen oder ein Junge spricht?
• die Figur sympathisch, freundlich, unfreundlich, ehrlich, verlogen ist?
• Gibt es andere Eigenschaften, die euch an den Figuren aufgefallen sind?
• Was hat euch an den Sprechern gut gefallen und warum?
• Findet ihr die Figuren glaubhaft? Wirken sie echt?

Interessant ist es hier, zu überprüfen, ob es bei den Kindern übereinstimmende Klischeevorstellungen von den Stimmen und Sprechweisen der Märchenfiguren gibt:
• Wie spricht in eurer Vorstellung typischerweise eine Hexe?
• Wie ein Räuber und ein Polizist?
• Passen Sprechweise und Stimmklang zu den Märchenfiguren?

(S. auch: Lerneinheit: „Ein Märchen – spielen, sprechen, lesen“ **Didaktische Anregungen**, Seite 5 von 9)

Schließen Sie die Stunde mit der Frage nach der Stimme einer Lieblingsfigur der Schülerinnen und Schüler ab. Vielleicht gibt es Kinder, die ihre Figur mit einem Beispielsatz vorstellen möchten. Als Hausaufgabe können Sie die Kinder bitten sich ihre Figur nochmal genau anzuhören und einen Satz herauszusuchen, der ihnen besonders gefällt.

1. Aufbaustunde

Mit Sprache und Stimme Geschichten inszenieren

> Ein Erzähler oder ein Vorleser, der seine Zuhörer begeistert, setzt all seine Gefühle ein, um zu sagen, was er erzählen möchte. Er prustet und schnauft, wenn er von Anstrengung spricht, er schreit und er weint, wenn es traurig wird, und er grinst und lacht, wenn das fröhliche Ende naht. Er spielt die Geschichte! Die Sprecher eines Hörspiels sind deswegen meistens Schauspieler, die im Studio richtig spielen, obwohl sie später niemand sehen wird.
> Aus: **Geschichten zum Hören** (Kiraka Radioredakteurin Ulla Illerhaus)

Beginnen Sie mit der Körperübung: **„Schleichen, schlurfen, schlendern“**. Bewegung unterstützt die Konzentrationsfähigkeit. Gleichzeitig dient die Übung als Überleitung in das Rollenspielen bzw. das inszenierte Lesen mit verteilten Rollen. In diesem Fall demonstriert diese Übung, wie Körper, Haltung und Stimme zusammenhängen.

Rollenspiel: Figuren im Text zum Leben erwecken
Durch Körperarbeit, Bewegungen, Mimik und Stimme können die Kinder leichter in eine Rolle finden und Ideen für mögliche Interaktionen zwischen den Figuren entwickeln. Durch die nachfolgenden Bewegungsspiele und Körperübungen wird den Kindern der Zusammenhang zwischen Stimme, Mimik und Körperhaltung deutlich.

Bewegungsspiele bieten einen guten Einstieg in Rollenarbeit. Im Arbeitsblatt **„Szenische Spiele – Übungen 1“** und **„Szenische Spiele – Übungen 2“** finden Sie dazu einige Anregungen. Zielführend für diese Aufgabe sind beispielsweise folgende Bewegungsübungen, die Sie konkret auf Ihre Spielfiguren konzipieren können:

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

1. Schicken Sie die Kinder 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: Zum Warmwerden sollen sie 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, und so weiter.

2. Lassen Sie die Kinder verschiedene **Gangarten** ausprobieren: schleichen, schlurfen oder stelzen, stampfen, tippeln, schleichen, bummeln, hinken, tänzeln, trampeln, hetzen, rennen, behäbig gehen, zielstrebig gehen, humpeln, stolzieren oder schlendern.

3. Dann beauftragen Sie die Kinder **wie ein Bär zu gehen oder wie ein Storch**, oder wie Fantasiefiguren: wie eine Elfe, ein Gnom oder ein Ungeheuer oder ... Diese Gestalten dürfen dann auch Geräusche von sich geben, sie dürfen brummen, säuseln, leise oder laut sein, je nachdem welche Vorstellungen die Kinder vom jeweiligen Tier haben.

4. Hilfreich zum **Einfühlen in die Rollenarbeit** sind dann Sprech- und Stimmaufgaben: Wie sagt die Hexe zum Beispiel: *Was wächst da für ein schöner Pilz?* Wie ruft eine Elfe: *Hallo Du da!* Wie lacht ein Gnom? Wie weint ein Ungeheuer?

Als Überleitung zur Leseübung haben Sie an dieser Stelle Gelegenheit auf die optionale Hausaufgabe einzugehen und zu fragen: „Wer möchte einen Satz mit der Stimme seiner/ihrer Lieblingsfigur nachsprechen?“

Einen Text mit verteilten Rollen lesen
Die Märchenfassungen (aus dem Arbeitsblatt **„Märchen erzählen“**) können Sie anschließend schon beim zweiten Lesen mit verteilten Rollen sprechen lassen. Jedes Kind, das liest, fühlt sich mit Stimme und Haltung in die jeweilige Spielfigur ein. Jedes Kind in der Gruppe übernimmt nun eine Rolle. Vorab üben die Kinder einzelne Sätze aus dem Märchentext. Lassen Sie Zeit für das Ausprobieren und anschließende Präsentieren (evtl. Ganztag einbeziehen) und die Würdigung der Ergebnisse der einzelnen Gruppen. Wenn möglich nutzen Sie Audioaufnahmemöglichkeiten.

Ergänzung für den Ganztag:

Klangbilder von Sprachen

Kinder mit nichtdeutscher Muttersprache in Ihrer Einrichtung können Sie bitten, etwas in ihrer Muttersprache zu erzählen oder zu singen, um zu verdeutlichen, wie unterschiedlich die Klangbilder der Stimme in verschiedenen Sprachen sind.

s. a.: Olli Ohrwurm für die Klassen 3 und 4
(„Neue Abenteuer mit Olli Ohrwurm und seinen Freunden“)

2. Aufbaustunde

Stimm- und Körpertraining: Zur Einführung in professionelles Stimmtraining fordern Sie die Schülerinnen und Schüler nach einer Runde Schulterkreisen und Gähnen dazu auf, verschiedene Vokale nacheinander (a-e-i-o-u-ä-ü-ö-au-eu-ei) zu summen und mit der Hand nachzuspüren, wo im Körper jeweils die Stimme (Varianten probieren mit hoher, tiefer Stimme, Kopfstimme, Bauchstimme) zu spüren ist. Erläutern Sie, dass Sängerinnen und Sänger aber auch Sprecherinnen und Sprecher die Stimme regelmäßig trainieren, damit sie zwischen laut und leise, schnell und langsam und Stimmungen variieren und dennoch deutlich sprechen können. Geben Sie Beispielsätze vor, die die Kinder zunächst gemeinsam laut, leise, schnell oder langsam sprechen sollen.

Stellen Sie Übungen vor, mit denen man das Sprechen trainieren kann. Praktisch geht es dann weiter mit drei Arbeitsblättern zum Sprechtraining: Wählen Sie aus den Übungen „Grimassen würfeln“, „Mund- und Zungenturnen“ und aus „Gut atmen – gut sprechen“ ein paar Übungen aus, die Sie mit der ganzen Klasse durchführen. Es bietet sich an, zunächst die Körperübungen aus „Gut atmen – gut sprechen“ umzusetzen und anschließend mit dem „Mund- und Zungenturnen“ fortzufahren. Wenn der Zeitplan es zulässt oder als Spiel in der Pause, können Sie die Kinder auch Grimassen würfeln lassen oder die Zungenbrecher üben.

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Vorleseübungen vorbereiten: Zum Abschluss der Stunde sollte noch Zeit bleiben gemeinsam an der Tafel Kriterien für gutes (Vor-)lesen zu sammeln. Zu dieser Liste gehört auch, dass Sprecher und Sprecherinnen den Text verstehen und sich gut in die jeweilige Rolle einfühlen können, um sie entsprechend zu intonieren.

Als Aufgabe geben Sie den Schülerinnen und Schüler nun einen von den Beispieltexten, die die Kinder zu Hause üben sollen: das **Märchen**, **Pipopaja** und **Stress im Kickerteam**.

Falls sich die nächste Stunde direkt anschließt, reduziert sich die Vorbereitungszeit für die Leseübungen und für das Klären von Verständnisfragen, dann beschränken Sie sich auf einen einzigen Lesetext aus diesen dreien. Das bietet sich auch für schwächere Gruppen an.

Lesen mit verteilten Rollen: Wenn Ihnen nur diese Stunde zur Verfügung steht, um die Leseaufgabe mit verteilten Rollen zu inszenieren, beschränken Sie sich auf einen Text für die ganze Klasse. Verständnisfragen können dann schneller geklärt werden.

Sie können dennoch jeder Gruppe einen anderen Abschnitt des Textes zur Verfügung stellen, wenn im Vorfeld der Text einmal gemeinsam gelesen wurde. D. h., dass Gruppe 1 beispielsweise den ersten Abschnitt von „Pipopaja-Papagei“ vorbereitet, die Gruppe 2 den zweiten usw. Die einfachste Lösung bei einem Zeitproblem ist die Umsetzung des (kurzen) Märchens, vor allem wenn Sie es in der vorangegangenen Unterrichtsstunde schon eingeführt haben! Um den Verstehensprozess zu fördern, besprechen Sie den Text, indem Sie Fragen stellen: „Was passiert in der Geschichte? Wie stellt ihr euch die Personen vor? Wie sehen sie aus? Wo spielt die Situation?“ usw.

Ergänzung für den Ganztag:

Hörspielskripte inszenieren

Falls Sie ein Hörspiel in einer AG oder im Rahmen des Ganztag vorbereiten möchten, können Sie jeder Kleingruppe einen anderen Lesetext mit Dialogen zur Verfügung stellen.

Wir bieten Ihnen die Hörspielskripte **Pipopaja-Papagei** und **Stress im Kickerteam** an.

Weitere Märchentexte mit Vorlesebeispielen finden Sie hier: **www.labbe.de/**

Auch das **Märchen** können Sie in Abschnitte aufteilen und die unterschiedlichen Absätze an die Dreier- bzw. Vierergruppen verteilen. Jedes Kind sollte dabei möglichst eine Figur aus dem Märchen zugewiesen bekommen, die es stimmlich vorzubereiten gilt.

Abschließend (oder in der darauffolgenden Stunde) werden die Ergebnisse der einzelnen Gruppen präsentiert und gewürdigt. Falls Audioaufnahmegeräte nicht für alle Gruppen vorhanden sind, wiederholen die Schülerinnen und Schüler analog ihre Ergebnisse vor der Klasse. Die Lehrkraft oder eines der anderen Kinder können den inszenierten Dialog währenddessen aufnehmen.

Hinweise zum Aufnehmen der Leseübungen und szenischen Umsetzungen der Kinder mit Audioaufnahmegeräten 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:

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Lerneinheit: „Stimme macht Stimmung“
Kinder erforschen, 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.

Lerneinheit: „Wie können wir sprechen?“
Kinder lernen, wie Laute im Stimmapparat des Menschen erzeugt werden.

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.

Sprechen ist mehr als Reden
Ziel: Schülerinnen und Schüler verbessern ihre Aussprache, Lesefähigkeit und üben, Texte gefühlvoll und sinnhaft mit gesprochener Sprache zu lesen. Sie trainieren dazu die eigene Stimme, lernen den Text verstehen und stimmlich zu interpretieren und gemeinsam zu inszenieren.
(einsetzbar ab der 2. Klasse)

Ablauf einer beispielhaften Unterrichtseinheit – drei Unterrichtsstunden

Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien	Zeit
Einstieg	Welche **Zungenbrecher** kennt ihr? Sprechübungen	Plenum, PA	Tafel, Kreide optional: Beamer, Laptop, Boxen, Internet oder CD-ROM optional: Audioaufnahmegeräte	5’-10’
Praxisphase	Wissensblatt **„Sprechen ist mehr als Reden“** (vorteilhaft: die Schülerinnen und Schüler haben sie schon als Hausaufgabe vorbereitet) Besprechen im Plenum und Audios anhören	Plenum, KG	Sprechen ist mehr als Reden (WB, PDF) Online mit Audio	30’
	Märchenstimmen erraten Gespräch darüber, was man an Stimmen erkennen kann	Plenum	Audiowiedergabegerät für mp3-Dateien optional: Beamer, Laptop, Boxen, Internet oder CD-ROM für das Online-Spiel	10’
Abschluss	„Wie spricht eure Lieblingsfigur?“	Plenum		3’
Mögliche Hausaufgabe	Nachhören wie Medienfiguren sprechen, Beispielsatz heraussuchen	Einzelarbeit	Kopien	
Pause				

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Erste Aufbaustunde				
Einstieg	O-Ton aus **„Geschichten für das Hören“** **Aufwärmübungen mit Körper und Stimme:** Schlendern…, Gut atmen…, Tiergeschichte mit Bewegung	PA, Plenum	optional: Audiowiedergabegerät	10’
Praxisphase	Zungenbrecherübung optional	Einzelarbeit		5’
	Märchentext mit verteilten Rollen lesen	Gruppenarbeit	Kopien für alle von Vorteil: Audioaufnahme- und wiedergabegeräte Ein Märchen (Lesetext, PDF)	20’
Abschluss	Präsentation und Wertschätzung	Plenum	Abspielgerät, Boxen	15’
Pause				
Zweite Aufbaustunde				
Einstieg	Grimassenwürfel, **Zungenturnen**, Sprechübungen, Laute summen	Plenum, Einzelarbeit		10’
Praxisphase	Dialogtexte aus dem **Märchen**, **Pipopaja**, **Kickerteam** verteilen, mit verteilten Rollen lesen üben Den ausgewählten Lesetext möglichst gut vorlesen üben, dann vorspielen und aufnehmen	Gruppenarbeit	Kopien für alle von Vorteil: Audioaufnahme- und -wiedergabegeräte	20’
Abschluss	Präsentation und Wertschätzung	Plenum	von Vorteil: Audioaufnahme- und -wiedergabegeräte	15’
Ende oder weiter mit: Geschichten für das Hören, Märchen, Technik ...				

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

ANHANG:

Arbeits- und Wissensblätter

Sprechen ist mehr als reden

1. Reden kann jeder, sprechen will gelernt sein

Sprechen will gelernt sein. Damit ist nicht nur gemeint, dass man reden lernt, also Wörter und Sätze richtig bilden kann. Wer „Sprecher“ werden will, der lernt, trainiert und übt für seinen Beruf wie andere auch.

Zum Beispiel lassen sich verschiedene Sprechhaltungen üben. Ein unruhiger Charakter spricht hektisch und abgehackt, möglicherweise auch laut und unachtsam. Er fällt anderen vielleicht öfter mal ins Wort. Ein trauriger, ängstlicher Kerl spricht dagegen eher leise und langsam, überlegt länger, zögert öfter. Vielleicht verspricht er sich auch schon mal, weil er unsicher ist.

In einer Sprecherausbildung wird man auch darin geschult, schnell, aber zugleich deutlich und trotzdem natürlich zu sprechen. Dazu dienen spezielle Sprechübungen. Oder aber man trainiert das Sprechen mit Hilfe von Atem- und Stimmübungen, damit man auch beim Schreien nicht kreischt, sondern gut verständlich bleibt.

2. Sprechen ist Arbeit mit der Stimme

Nicht nur lautes oder leises, schnelles oder langsames Sprechen kann man trainieren. Auch lange zu sprechen, ein ganzes Buch vorzulesen ist nicht so leicht. Die Stimme wird dabei sehr gefordert! Sie soll nicht nur unterschiedliche, abwechslungsreiche Klänge erzeugen, damit dem Hörer nicht langweilig wird. Die Stimme muss auch lange durchhalten, darf nicht heiser werden, soll bis zuletzt frisch klingen.
Gute Sprecher, Vorleser oder Schauspieler haben es in ihrer Ausbildung gelernt, auch die Stimme für ihre Arbeit „fit“ zu halten.

3. Sprechen wirkt!

Hörspielsprecher sind sehr oft Schauspieler, die eine Sprech- und Stimmausbildung haben. Vor dem Mikrofon verbinden sie ihr ganzes Können: Sie „spielen“ die Figur, sie weinen und lachen oder boxen zum Beispiel mit den Händen in der Luft, wenn sie einen Streit nachahmen – sie tun das alles, obwohl sie niemand dabei sehen kann! Aber sie tun es, um damit die Sprechhaltung ihrer Figur zu unterstützen. Zugleich haben sie verschiedene Sprechweisen und ihre Stimme in den Jahren ihrer Ausbildung so trainiert, dass es ihnen leichtfällt, der Figur eine typische Stimme zu geben.
Für den Hörer von Hörspielen ist das Können der Sprecher und Schauspieler das schönste Geschenk!

Auf der CD-ROM im Audio-MP3-Format abgelegt äußern sich verschiedene Interviewpartner unter **„Sprechen ist mehr als reden“** auf drei Seiten wie folgt:

1. Seite: **Reden kann jeder, sprechen will gelernt sein**

Der Schauspieler und Sprecher Ernst-August Schepmann:
„Beim Theater musst du auch in leisen Szenen für alle verständlich sprechen. Dafür lernst du sprechen: dass es trägt, auch wenn du auf der Bühne leise bist, dass sie dich aber möglichst im ersten oder zweiten Rang oben auch verstehen.“

2. Seite: **Sprechen ist Arbeit mit der Stimme**

Der Schauspieler und Sprecher Ernst-August Schepmann:
„Jeder Mensch könnte gut vorlesen, aber es ist immer besser, wenn Profis das machen, weil: das ist eine sehr anstrengende Sache! Wenn du ein ganzes Buch liest, weißt du, das sind ja unter Umständen vier, sechs oder zehn CDs, und sprich mal zehn Stunden! Das kann man doch nicht an einem Tag aufnehmen! Ein Schauspieler weiß, wie man szenisch arbeitet und wie man Dialoge spricht. Aber jeder ausgebildete Sprecher sollte es eigentlich können.
Ein Schauspieler hat auf der Bühne schon soundso viele Charaktere gespielt, und in den meisten Romanen gibt es ja Dialoge, beispielsweise: wenn die Oma sich mit dem Kind unterhält. Also kann man das gegeneinander absetzen. Ich würde dann die Oma lieb sprechen und würde das Enkelkind dann anders sprechen (macht es vor). Und der alte Opa, der würd sagen: Ach komm mal her, mein Kind, ich les dir was vor. Und so. Was haben wir nicht schon in Kinderbüchern alles gehabt! Wir haben Elfen gehabt und wir haben Gnome gehabt und wir haben Ungeheuer gehabt und wir haben huuu. Da denke ich mir: Ein Schauspieler hat schon Märchen gespielt für die Kinder, und er hat mehr auf der Palette!“

3. Seite: **Sprechen wirkt!**

Der blinde Musiker Jörg Siebenhaar:
„Ein tolles Hörspiel lebt von guten Sprechern, die so richtig in ihrer Rolle sind und Figuren richtig gut darstellen können. Dann ist es auch spannend, ob es auch musikalisch gut gemacht ist, ob die Geräusche schön ausgesucht sind, dass so eine eigene Welt entsteht, wenn man zuhört. Wenn jemand so spricht, als wenn er gerade was vorliest, das würde mich dann nicht überzeugen.“

Geschichten zum Hören

1. Geschichten erzählen

Wer ein Hörbuch oder ein Hörspiel hört, der lauscht einer Geschichte, die ihm durch Stimmen und Geräusche, Musik und Atmosphäre erzählt wird. Das ist etwas ganz anderes, als wenn man eine Geschichte leise für sich selber liest! Was muss man als Hörbuch- und Hörspielmacher beachten?
Eine Geschichte akustisch zu erzählen ist eine besondere Kunst. Man muss ganz direkt zu jemandem sprechen, so wie die Sprache aus einem heraussprudelt. Die Worte sind nicht zu kompliziert, gut zu verstehen und abwechslungsreich! Beim Sprechen macht man kleine Pausen, um die Vorfreude zu steigern. Doch man redet nie zu lange, um seine Zuhörer nicht zu langweilen. Man verzichtet auf lange und komplizierte Sätze, auf Nebensätze und endlose Beschreibungen. Es genügt, wenn man kichert, um zu sagen, dass etwas lustig ist. Es reicht aus, wenn man flüstert, um zu zeigen, dass es spannend wird. Man erzählt mal leiser und mal lauter, verrät nicht alles sofort, sondern lenkt die Geschichte wie in einem Versteckspiel auf kleine und große Höhepunkt zu.

2. Geschichten schreiben fürs Hören

Viele **Bücher**, die zum Lesen geschrieben worden sind, gibt es wenig später auch als Hörbuch. Manche werden sogar **als Hörspiel** umgesetzt. Ein *Hörbuch* ist eine Lesung des Buches. Es gibt **einen** Sprecher, der das Buch vorliest. Ein *Hörspiel* ist etwas anderes. Die Geschichte bleibt dieselbe, wird aber neu erzählt. Jetzt sprechen alle im Buch vorkommenden Personen selbst! Das heißt also, für das Hörspiel muss *Schriftsprache* in *Sprechsprache* umgewandelt werden und anstelle des Buches ein *„Hörspielmanuskript“* geschrieben werden – das ist dann die Vorlage für Sprecher, Regisseure und Tontechniker.
Im Buch steht also beispielsweise:

Der Förster sah das Feuer im Wald. Er schrie laut auf und rief seiner Frau zu, sie solle rasch aus dem Haus kommen und mit ihm weglaufen.

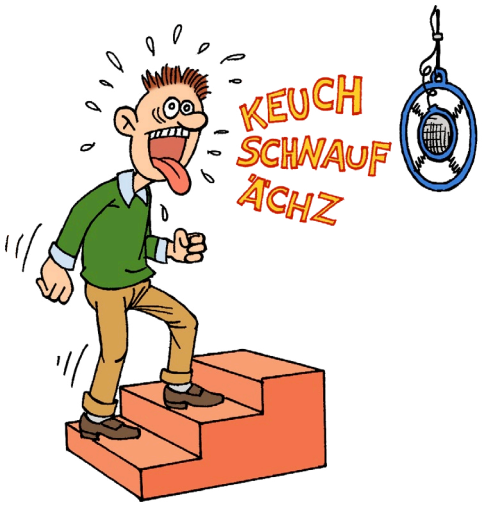
Im Hörspielmanuskript wird daraus eine Szene mit „wörtlicher“ Rede:

Förster: (schreit) *„Feuer! Lisa, komm raus! Beeil dich! Der Wald brennt! Wir müssen hier weg!“*

Und das Feuer? Das kann man doch noch hörbar machen mit einem Geräusch! Also steht im Manuskript unter dem Fachausdruck „Atmo“ für „Atmosphäre“ (gemeint ist: Hintergrundgeräusch):

Atmo: Feuer

3. Für das Hören spielen



Ein Erzähler oder ein Vorleser, der seine Zuhörer begeistert, setzt all seine Gefühle ein, um zu sagen, was er erzählen möchte. Er prustet und schnauft, wenn er von Anstrengung spricht, er schreit und er weint, wenn es traurig wird, und er grinst und lacht, wenn das fröhliche Ende naht. Er spielt die Geschichte! Die Sprecher eines Hörspiels sind deswegen meistens Schauspieler, die im Studio richtig spielen, obwohl sie später niemand sehen wird. Sie üben ihren Text so ein, dass er nicht vorgelesen klingt, und sie versetzen sich in die Gefühle der Figur hinein. Damit das auch gut gelingt, brauchen die Sprecher – oder besser: die Spieler! – auch schon mal eine passende Umgebung, um darin zu spielen. In einem Hörspielstudio wird also oft eine Art Bühne gebaut – die muss nicht perfekt sein, weil sie ja niemand sieht, aber doch so, dass die Sprecher darin gut spielen können und mit den Gegenständen auch die Geräusche erzeugen, die in der Szene vorkommen: „Trepperaufkeuchen“ spielt man noch echter, wenn man wirklich eine Treppe zum Rauflaufen und Keuchen hat! Je besser ein Hörspiel gespielt ist, desto wirklicher wird die Geschichte für den Zuhörer und es kommt ihm vor, als sei er selbst dabei. Und so soll es sein.

Auf der CD-ROM im Audio-MP3-Format abgelegt äußern sich die Radioredakteurin Ulla Illerhaus und die Hörspielregisseurin Petra Feldhoff zum Thema **„Geschichten zum Hören“** auf drei Seiten wie folgt:

1. Seite: **Geschichten erzählen**

Die Radioredakteurin Ulla Illerhaus:
„Ich kann mir vorstellen, wenn ihr in der Klasse sitzt, dass man sich vielleicht eine Figur überlegt und diese Figur erlebt kleine Sachen, kleine Geschichten, kurze Auseinandersetzung mit dem Lehrer, Szenen auf dem Schulhof, auf dem Schulweg und dann immer so in kleinen Stücken kann das eine wunderbare kleine Reihe werden. Ich mag knackige Schlüsse. Wenn eine Geschichte wirklich aus ist und man danach sagen kann: Boh, war das ’ne super Geschichte! Wenn der Schluss so ist, ist es gut.“

2. Seite: **Geschichten schreiben fürs Hören**

Die Radioredakteurin Ulla Illerhaus:
„Ich bekomme jetzt so ein Manuskript, ja, das ist eine rein erzählte Geschichte von einer Autorin oder einem Autor, der auch noch kein Buch veröffentlicht hat. Dann lese ich diese Geschichte, stelle fest, och, die ist aber gar nicht schlecht, da kann man was draus machen. Und dann muss es fürs Hörspiel umgeschrieben werden. Man kann die Geschichte natürlich nicht eins zu eins nehmen. Wenn man ein Hörspiel möchte, dann sind da ja verschiedene Personen beteiligt und das muss dann auch genauso geschrieben werden. Man muss in Sprache denken können, also so, dass man sich die Dialoge, das, was die Menschen miteinander reden, auch direkt im Kopf hat dabei. Und weg von diesen Beschreibungen, von diesen unglaublich langen und großen Szenen, die man im Buch schön ausschreiben kann. Das geht aber im Hörspiel nicht. Also man muss schon sehr knackig aufs Hören bezogen denken und schreiben können.“

3. Seite: **Für das Hören spielen**

Die Hörspielregisseurin Petra Feldhoff:
„Also es geht immer so los, wenn das jetzt das Manuskript ist, dann würden wir erst mal lesen. Leseprobe. Und zwar jeder stellt seine Frage: Sag mal, wie bin ich denn da? Was bedeutet denn das da? Soll ich denn da nachher auch den Kuss machen oder wie machen wir das mit dem Küssen? Solche Sachen. Und wenn wir’s gelesen haben, dann müssen wir ja die Orte haben, wo es spielt. Und wir spielen schon richtig alles wie auf der Bühne oder wie im Fernsehen oder im Film. Sonst kriegt man ja die Stimmung nicht mit. Sonst spricht ja jeder so vor sich hin.“

Gut atmen = gut sprechen

Wer schon einmal einen Vortrag vor der Klasse halten musste, der weiß vielleicht, was passieren kann, wenn man nervös ist. Irgendwie geht nichts so richtig. Man spricht zu schnell oder zu leise. Man bekommt nicht so gut Luft oder muss plötzlich husten oder bekommt Seitenstechen vor Aufregung.

Da kann geholfen werden!

Selbst erfahrene Sprecher machen schon einmal ein paar Atemübungen, bevor sie loslegen. Denn wer ruhig, tief und „richtig“ atmet, der kann auch gut sprechen. Hier ein paar Tipps:

1. **Locker stehen!** Schultern locker, Bauch weich! ~~*„Brust raus, Bauch rein“*~~

2. Eine Runde Gähnen! Laut und deutlich und mit weit offenem Mund!

3. Arme langsam hochheben und mit der Bewegung einatmen, so als wolltet ihr die Arme mit der Luft hoch drücken. Strecken, und dann die Arme mit dem Oberkörper tief fallen lassen und ausatmen. Arme baumeln lassen – und mit dem Einatmen wieder hoch nehmen. Und noch einmal ausatmen und entspannen.

4. Arme nach rechts und links ausstrecken und bis in die Fingerspitzen anspannen. Jetzt sehr schnell mit kurzen Bewegungen hoch und runter bewegen – also Flattern wie ein Vögelchen, und zwar so lange ihr könnt! Wenn ihr nach einer Weile dabei auf eure Atmung achtet, werdet ihr spüren, dass sich nur der Bauch bewegt! Das ist die **Bauchatmung**! Die ist wichtig für gutes Sprechen! Merkt euch dieses Gefühl, „durch den Bauch“ zu atmen, gut.

5. Im Sitzen rudern
   Stellt ein paar Stühle in ausreichenden Abständen seitlich nebeneinander und setzt euch so darauf, sodass ihr die Lehne an der Seite habt und hintereinandersitzt. Nach vorne und hinten muss Platz sein. Und nun stellt euch vor, ihr sitzt zusammen in einem Ruderboot und es geht um den Sieg! Auf geht’s mit: **„Hau ruck“**!
   Arme nach vorne strecken, Oberkörper vor und laut beim **Einatmen: „Haaauuuu …!“**
   Dann Arme anziehen, Rücken nach hinten lehnen, und beim **Ausatmen: „… ruck“**!
   (Die Übung geht auch im Stehen.)

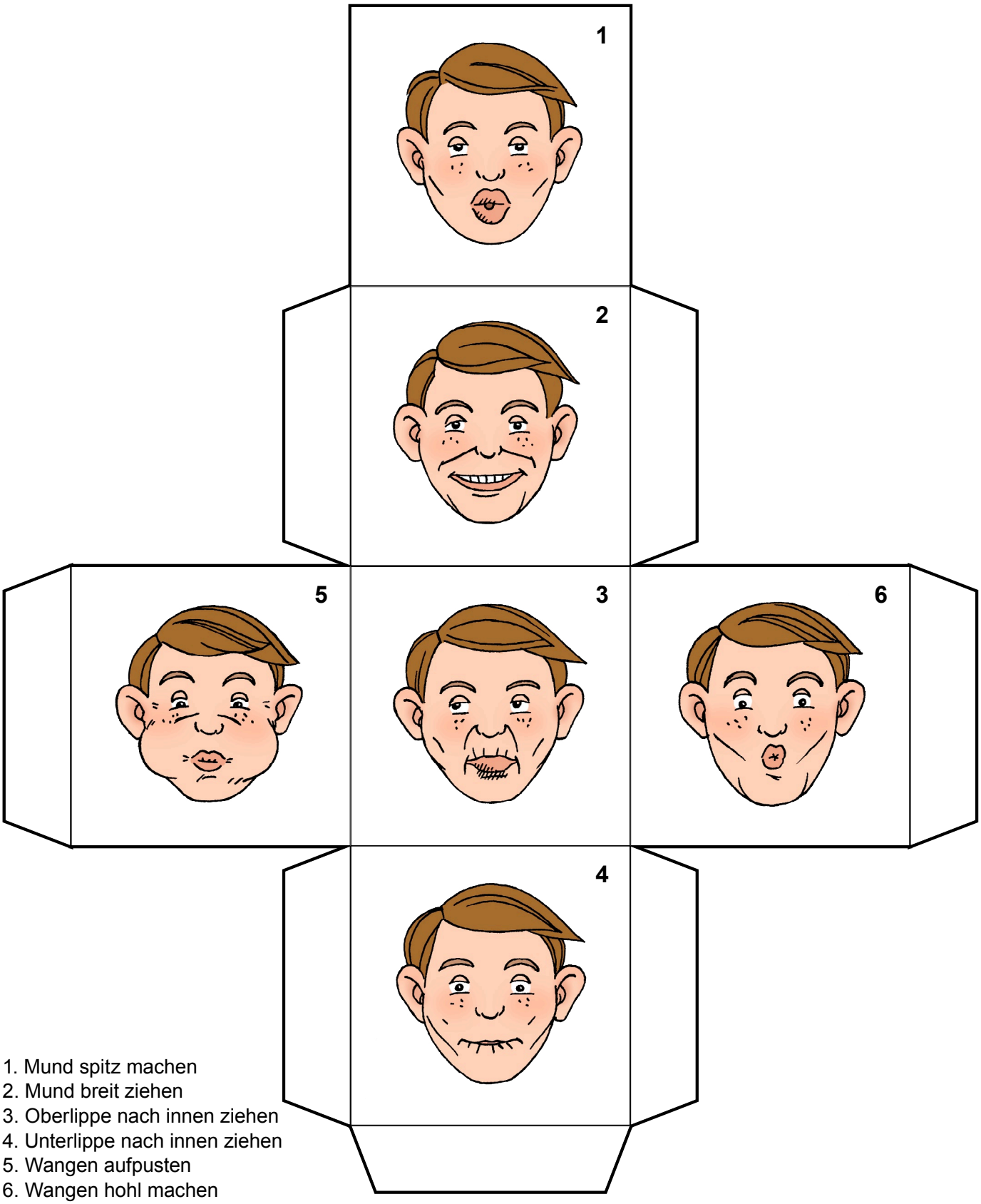
6. Pfeile abschießen
   Robin Hood mit einem großen, schweren Bogen schickt mit dem Pfeil eine Nachricht an einen weit entfernten Freund. Der muss die Nachricht unbedingt weiterleiten!
   Einer beginnt: beide Arme vorstrecken, langsam eine Hand weit zurückziehen, als ob ihr den Bogen spannt, und dabei **tief einatmen**. Schaut zu einem Mitschüler und schießt den unsichtbaren Pfeil ab, indem ihr laut und plötzlich den Namen ruft und gleichzeitig und **mit einem kräftigen Stoß die ganze Luft herauslasst** – pfeilschnell! – und nun nimmt der Gerufene den Pfeil auf und schickt ihn weiter.

7. **Sch** sch-sch-sch, **Sch** sch-sch-sch – eine alte Lokomotive dampft durch die Klasse!
   Alle hintereinander, Arme anwinkeln, Fäuste ballen, Ellenbogen nach hinten, tief einatmen und jetzt beim Marschieren vor- und zurückschwenken – beim Vorschwenken Luft ausstoßen und **ein kräftiges „Sch!“** und beim Zurückschwenken noch **drei kurze „sch-sch-sch“** mit weniger Luft hinterherschicken. Auf diese Weise einige Male Schub geben – und nach einem letzten, kräftigen „Sch!“ wieder Luft holen!
   Findet einen Rhythmus!

AUDITORIX – Hören mit Qualität

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!



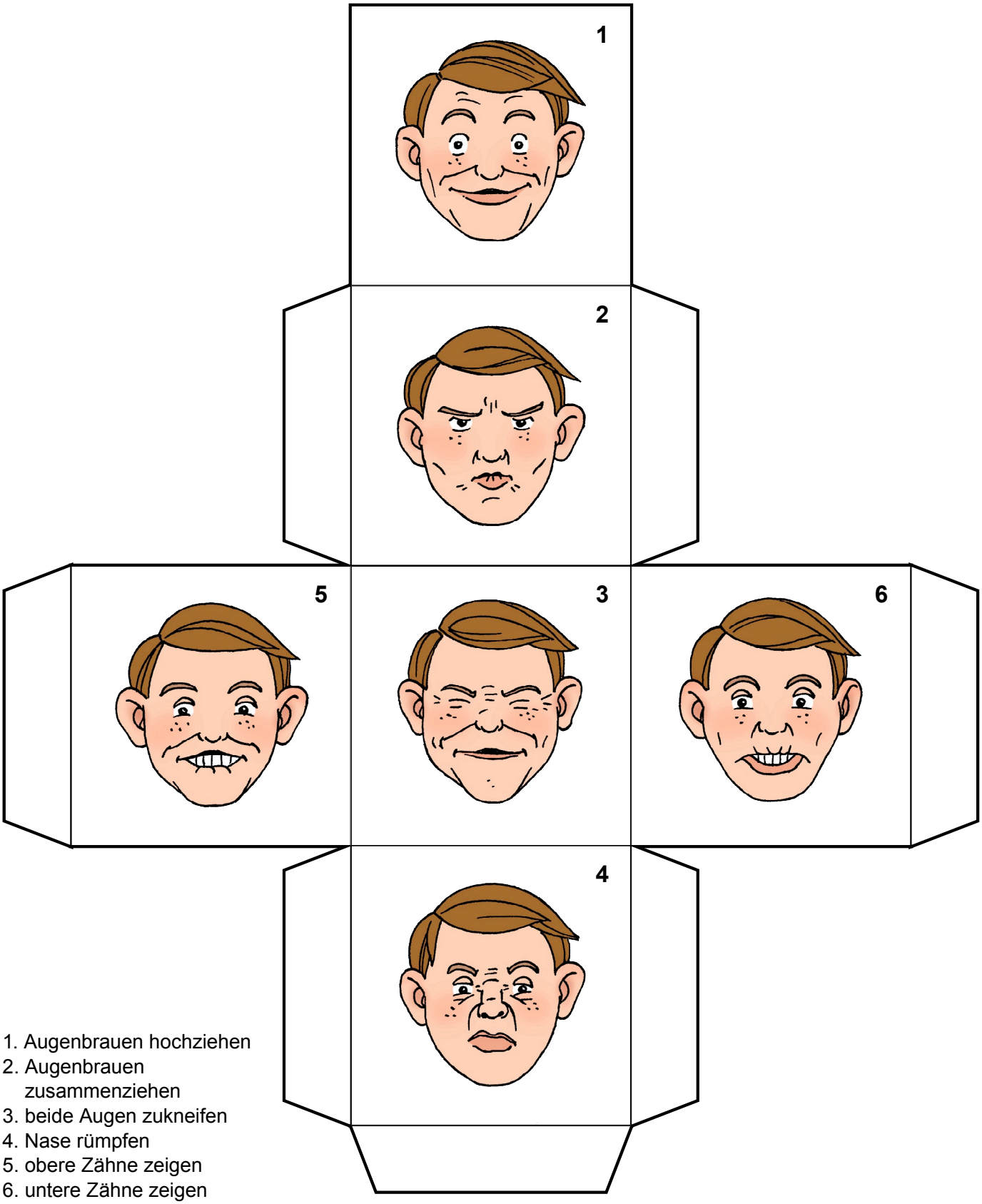
1. Mund spitz machen
2. Mund breit ziehen
3. Oberlippe nach innen ziehen
4. Unterlippe nach innen ziehen
5. Wangen aufpusten
6. Wangen hohl machen

Ein Gemeinschaftsprojekt von: lfm: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) Initiative Hören Realisation: Schule des Hörens

AUDITORIX – Hören mit Qualität

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

Ein Gemeinschaftsprojekt von: lfm: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) Initiative Hören Realisation: Schule des Hörens

Mund- und Zungenturnen

Zungenturnen

ist eine gute Lockerungsübung, wenn man ein guter Sprecher sein will. Eine kleine Geschichte hilft euch dabei!

Frau Zunge wohnt in einem Haus	(mit der Zunge über die Lippen fahren)
und schaut auch mal zum Fenster raus.	(Zunge rein und raus)
Sie geht mal rauf und auch mal runter	(Zunge hoch und runter)
und winkt der Nachbarin ganz munter.	(Zunge zur rechten und zur linken Seite)
Sie putzt die Fenster außen, innen	(Zunge leckt an den Zahnreihen)
und fegt auch noch die Kammer drinnen.	(Zunge in den Wangen verstecken und bewegen)
Sie lacht dabei und ist ganz froh,	(pfeifen)
manchmal macht sie dann auch so:	(Wangen aufblasen und platzen lassen)
Am Abend legt sie sich zur Ruh'	(Zunge am Mundboden)
und schließt dann noch ihr Häuschen zu.[1)]	(Küsschen)

Zunge rausstrecken erlaubt! **Ein Spiel mit Esspapier.**

Kennt ihr Esspapier? Esspapier kann man sich an den Gaumen kleben – oder an die Oberlippe – oder an die Nasenspitze! Ob es die Zunge schafft, das Esspapier zu lösen?

Pusten bis die Puste ausgeht! **Tischfußball mit einem Wattebausch.**

Zwei oder mehr Spieler, verteilt an je einem Tischende. Wer pustet den Wattebausch zuerst über die Tischkante des Gegners?

Saugstauber – Staubsauger **Ein Spiel mit Strohhalm und Papierschnipsel.**

Bildet zwei gleiche Gruppen. Stellt für jede Gruppe einen Tisch an die Kopfseite (Start!), einen an die Rückseite (Ziel!) der Klasse, die anderen Tische beiseite. Jedes Kind bekommt einen Strohhalm. Um die Wette trägt nun jedes Kind seinen Papierschnipsel durch **Ansaugen mit dem Strohhalm** ins Ziel. Welche Gruppe hat die besten Saugrüssel?

Korkensprache **Sprechen mit Korken im Mund.**

Wer ist noch gut zu verstehen mit einem Korken zwischen den Zähnen? Versucht es: Korken zwischen die Zähne klemmen und so deutlich, wie es geht, eine Unterhaltung führen.

1) Vgl. A. Holtz, aus: U. Burhop, N. Determann, S. Dirks, R. Schmülling: Mundmotorische Förderung in der Gruppe. Der Berliner Therapieansatz. München/Basel: Reinhardt, 2. Aufl. 1998, ähnliche Kopiervorlage auch in: Pabst-Weinschenk, M. Die Sprechwerkstatt. Sprech- und Stimmbildung in der Schule. Braunschweig: Westermann 2000, 95.

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. Hmmmm – 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!

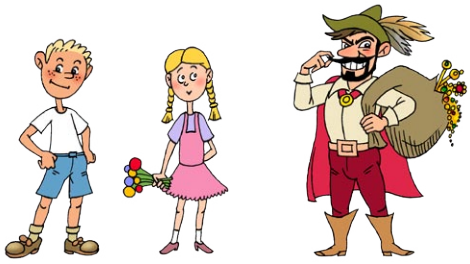
Räuber:
Wie, was? Na also, das ist mir ja noch nie passiert! Freches Luder! Hey! Werdet ihr wohl stehen bleiben!? *(grummelt)* Dann eben nicht. Ess ich die Pilze eben roh.

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!



© AUDITORIX 2012
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Leseübung „Sprechen ist mehr als Reden"

1. Lies jeweils eine der Szenen 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 und überlegt, was vorher passiert ist und welche Eigenschaften die Personen haben (jung, alt, müde, wach, dick, dünn, ängstlich, mutig…) und warum sie so sind.

3. 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 ...

Gruppe 1

An einem schönen Frühlingsmorgen klingelte es an der Wohnungstür von Frau Schmitt Sturm. „Nun mal langsam. Ich komme ja schon. Eine alte Frau ist kein D-Zug!" rief Frau Schmitt und erhob sich aus ihrem Lesesessel. Von draußen drang Vogelgezwitscher in die Wohnung. Frau Schmitt ging zur Tür und öffnete. Sogleich kamen die Nachbarskinder Jan und Tine hereingestürmt.

„Frau Schmitt, Frau Schmitt, wir haben eine super tolle Idee!" Die Kinder überschlugen sich fast.

„Habt ihr denn keine Schule heute?" wunderte sich Frau Schmitt.

„Aber es ist doch Sonntag. Da haben wir schulfrei." erklärte Jan.

Frau Schmitt schaute auf den Tierkalender, der an der Wand hing. Tatsächlich. Es war Sonntag, der 13. Mai. Sie hatte es gar nicht mitbekommen. Seit Tagen war sie nicht mehr vor der Tür gewesen. Frau Schmitt sah die Kinder betroffen an.

Gruppe 2

Es war nämlich noch gar nicht lange her, da war Frau Schmitts Mann gestorben. Seitdem saß sie oft traurig in ihrer Wohnung und vergaß über ihre Erinnerungen die Zeit. Jan und Tine mochten die alte Dame. Jedes Mal, wenn der Hausmeister Herr Krummholz herumschimpfte, weil sie angeblich zu laut waren, verteidigte sie Frau Schmitt, als wären Jan und Tine ihre Enkelkinder.

„Also, wir haben uns etwas überlegt", sagte Tine und lächelte verlegen. „Was halten Sie davon, wenn Sie sich einen Hund anschaffen?"

„Dann wären Sie nicht mehr so allein", meinte Jan eifrig. „Und wenn Sie mal keine Lust oder keine Zeit haben, können wir ja mit dem Hund spazieren gehen."

Jan und Tine blickten Frau Schmitt gespannt an. Jan versuchte, nicht zu zwinkern, denn eigentlich war es so, dass die beiden Kinder sich ein Haustier wünschten und zwar schon lange. Aber immer, wenn sie zuhause davon anfingen, protestierte ihre Mutter.

„Am Ende bleibt doch wieder alles an mir hängen. Dann bin ich es, die den Stall sauber machen muss, oder das Katzenklo, oder mit dem Hund spazieren geht. Nein, ein Haustier kommt nicht in Frage. Ich habe schon genug zu tun."

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Gruppe 3

Doch Frau Schmitt lachte nur und sagte: „Warum eigentlich nicht? Ein Hund ist keine schlechte Idee. Aber er darf nicht zu groß sein. Meine Wohnung hat nur zwei Zimmer. Vielleicht einen Rauhaardackel?“ Tine erzählte, dass ihr Onkel einen Rauhaardackel besaß, der sehr süß war und ständig hinter ihrem Onkel her rannte, wie ein kleines Kind.

„Hunde sind sehr gesellige Tiere. Aber sie brauchen viel Auslauf. Mindestens zwei bis drei Mal am Tag“, nickte Frau Schmitt. „Ich müsste aus dem 2. Stock runter in den Park. Ob ein Hund wirklich das Richtige ist? Schließlich werde ich bald achtzig.“ Frau Schmidt wiegte skeptisch den Kopf.

„Dann eine Katze“, schlug Tine vor und steckte sich eins von den Schokoplätzchen in den Mund, die immer auf dem kleinem, verzierten Tischchen neben dem Fenster standen.

„Die kann zumindest alleine in den Hof“, sagte Jan.

Frau Schmitt überlegte. Katzen waren selbstständiger als Hunde, das war richtig.
„Aber ich müsste eine Katzenklappe in die Balkontür einbauen lassen, damit die Katze auch wirklich allein raus- und reinlaufen kann.“

„Was ist mit einer Schildkröte? Die braucht nicht so viel Bewegung“, überlegte Tine und nahm sich noch ein Plätzchen.

Gruppe 4

Beim Wort „Schildkröte“ erinnerte sich Frau Schmitt, dass sie als Mädchen mal eine gehabt hatte. Damals, so erzählte sie den Kindern, lag sie ihren Eltern von morgens bis abends in den Ohren, weil sie sich so sehr ein Tier wünschte.

„So wie ihr euren Eltern“, lächelte Frau Schmitt und fuhr fort,
„schließlich bekam ich eine Schildkröte zu Weihnachten geschenkt. Es war eine griechische Landschildkröte. Ich nannte sie Puckl. Wegen dem runden Schildkrötenrücken. Doch irgendwann verwechselte sie der Nachbarshund einem Knochen. Das war’s dann.“ Frau Schmitt seufzte.

„Oh, das tut mir leid“, Tine sah Frau Schmitt mitfühlend an.

„Ach na ja. Das ist alles lange her“, sagte Frau Schmitt.

„Ich habe der Schildkröte ein schönes Grab gebaut und ein paar Tage geweint, dann war es gut. Aber wisst ihr was?“ Frau Schmitts Augen leuchteten. „Ich habe eine Idee. Was haltet ihr davon, wenn wir morgen zusammen in ein Zoogeschäft gehen und gemeinsam ein Tier für mich aussuchen?“

Die Kinder jubelten. Tine hoffte insgeheim, dass Frau Schmitt sich für ein süßes, weiches Kaninchen entscheiden würde.

© AUDITORIX 2013
AUDITORIX Projektbüro, Marienstr. 3, 50825 Köln
team@auditorix.de, www.auditorix.de/schule

Sprechen ist mehr als Reden

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