

## Warum Witze und Märchen ein idealer Fundus für Hörspielprojekte sind

Medienkompetenz ist in aller Munde, Medienprojekte sind inzwischen ein fester Bestandteil im Unterrichtsalltag. Vor allem Dank der inzwischen kostengünstig bereitstehenden Aufnahmetechnik, einfach zu bedienenden Computerprogrammen zur Bearbeitung von Audio- und Videoaufnahmen und der problemlosen Veröffentlichung im Internet, können Medienprojekte viel dazu beitragen, den herkömmlichen Unterrichtsalltag mit kreativem Spielraum zu bereichern, der in der Regel nicht nur für die Schüler einen deutlichen Motivations Schub und erhöhte Lernbereitschaft zur Folge hat.

Darüber hinaus verlangen Medienprojekte viel Interaktionsbereitschaft und fördern „ganz nebenbei“ die Entwicklung von sozialer Kompetenz.

Allerdings haben Medienprojekte einen „Pferdefuß“. Trotz aller technischen Innovationen und gut ausgearbeiteten, nach allen Regeln der didaktischen Kunst abgesicherten Lehrplänen sehen sich viele Organisatoren von Medienprojekten schon früh mit der Gretchenfrage konfrontiert:

## Worum soll es in dem Medienprojekt eigentlich gehen?

Viele Medienprojektmacher greifen gerne in die dokumentarische Kiste. „Mein Kiez und ich“, „Die Geschichte meines Stadtteils“ oder einfach das Thema einer in dem Schuljahr eh noch abzuarbeitenden Unterrichtseinheit werden irgendwie mit Kamera oder Digitalrekorder medial aufgearbeitet. So mancher Medienprojektmacher wird allerdings schon bald mit Erstaunen feststellen, dass nicht wenige Kinder trotz aller hypertechnischen Ausstattung die Lust am „Medienmachen“ verlieren. Und das aus gutem Grund. Medienprojekte sind nicht nur zum Lernen da, sie sollen – ich würde sogar behaupten primär – **unterhalten**. Zuerst einmal die, die Medien produzieren, und dann natürlich auch die anderen, die, die sich den Film, das Feature oder das Hörspiel anschauen und anhören müssen oder wollen.



## Und schon taucht das nächste Problem auf:

Nehmen wir mal das Beispiel einer Hörspielwerkstatt. Wo kriegt man einen Hörspieltext her, den man mit einer Klasse nicht nur produzieren, sondern – und wenn es nur im schulinternen Rahmen ist – veröffentlichen möchte?

Geschichten aus Büchern, deren Autor noch nicht länger als 70 Jahre tot ist, sind urheberrechtlich geschützt. Da muss man mit Verlagen verhandeln, die oftmals einen Text – wenn überhaupt – nur gegen Bares freigeben. Das Gleiche gilt für Musik, die nun mal zu einem Hörspiel wie auch zu jedem anderen Medienprojekt in der Regel dazu gehört.

Das Problem mit den musikalischen Bestandteilen von Hörspielen lässt sich einerseits mit einem gewissen Arbeitsaufwand ergooglen. Es gibt eine ganze Reihe von Internetseiten, die lizenzfreie Musik anbieten, die jedermann für seine nicht-kommerziellen Medienprojekte nutzen kann. Oder man besorgt sich die AUDITORIX-Hörwerkstatt (eine Lernsoftware mit CD-ROM und Audio-CD) oder besucht die Website [www.auditorix.de](http://www.auditorix.de), auf der neben einer respektablen Anzahl von Musikstücken auch noch eine ganze Reihe von Geräuschen und Hintergrundsounds kostenfrei zur Verfügung stehen.

## Bleibt die Frage nach dem Drehbuch.

Die Antwort: Selbermachen. Es gibt zwei umfangreiche literarische Bereiche, die sich hervorragend dazu eignen, als Grundlage für die Herstellung von eigenen Hörspieltexten zu dienen. Das sind **Witze** und **Märchen**. Beide bieten – besonders für Kinder – einen hohen Unterhaltungswert und unterliegen keinem Urnehmerschutz oder anderen lizenzrechtlichen Beschränkungen. Man kann mit ihnen machen, was man will. Und nicht nur das! Eine Hörspielwerkstatt, die sich damit beschäftigt, aus einem einfachen Witz oder einem alten Märchen ein zeitgemäßes, unterhaltsames Hörspiel zu produzieren, vermittelt den Kindern nicht nur die besagte Medienkompetenz, sondern gibt ihnen auch – wie wir an den hier auf der AUDITORIX-Website bereit gestellten dramaturgischen Beispielen sehen werden – erste Einblicke in einfache literarische Produktionsformen nach dem Motto: **Wie schreibe ich was, für wen und warum.**

Dazu kommt, dass Kinder beim Einsprechen von selbstverfassten, nicht dokumentarischen, Hörspieltexten zu nicht für möglich gehaltenen Höchstleistungen auflaufen, was das **gestaltete Lesen** angeht.



Es versteht sich von selbst, dass die drei kleinen „Drehbücher“ nicht mehr als Arbeitsentwürfe sein sollen. Das bedeutet, dass man sie zwar „so wie sie sind“ vertonen und als Hörspiel produzieren kann. Selbstverständlich ist es aber auch möglich, sie ganz nach Belieben zu verändern bzw. zu erweitern. Es können zusätzliche Personen auftreten, z. B. könnte einer der drei Männer in der Niemand-Keiner-Doof-Szene mit einem Kind auf dem Moped ankommen, Winnetou könnte eine Freundin haben, in der Schulszene könnte es noch einen Hausmeister geben etc.