

Autor/in: Pia Lauscher

info@mec-rlp.de



Medienpädagogische Methode / Praxisprojekt

- mit Materialien aus der mec-Medienbox ohne Materialien aus der mec-Medienbox

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Erlebniswelt Medien – Tipps u. Materialien für den kreativen Medieneinsatz in der Kita (mec-Ordner) | <input type="checkbox"/> Klopf an! Frühes Fördern am PC (Kinder-Software) |
| <input type="checkbox"/> Die Trickboxx. Ein Leitfaden für die Praxis (Broschüre) | <input type="checkbox"/> Fünf freche Mäuse machen Musik (Medienkombination: Bilderbuch mit DVD) |
| <input type="checkbox"/> Computerarbeit in Kindertageseinrichtungen (Ordner) | <input type="checkbox"/> Die neugierige kleine Hexe (Medienkombination: Bilderbuch mit DVD) |
| <input type="checkbox"/> Da stimmt doch was nicht! Vernäht und zugeflix! (Kinder-Software) | <input type="checkbox"/> Der Biber von Anderswo (Medienkombination: Bilderbuch mit Hörfax) |
| <input type="checkbox"/> ComicLife (Software zur Gestaltung von Comics) | <input type="checkbox"/> König sein, das wär fein (Medienkombination: Bilderbuch mit Hörbuch) |
| <input type="checkbox"/> Tomte Tummetott und der Fuchs (Film-DVD) | <input type="checkbox"/> Ein Hund für Emma und andere Bilderbuchgeschichten (Vorlesebuch) |
| <input type="checkbox"/> Anna-Geschichten (Hörbuch) | <input type="checkbox"/> Emma, das Schaf (Bilderbuch) |

- andere verwendete Materialien
Lieblingshörspiele der Kinder, die diese mitbringen.

Kurzbeschreibung der Methode / des Praxisprojekts

Jedes Kind kennt Hörspiele. Doch wie entstehen die Atmosphären in den Hörspielen, also das, was Hörspiele so lebendig macht? Muss ich ins Hallenbad gehen, um eine Hallenbadsszene aufzunehmen, oder funktioniert das auch anders? – Die Kinder nehmen kurze Hörspielszenen selbst auf und experimentieren mit ihren Stimmen und verschiedenen Hintergrundgeräuschen.

Medienart

- | | | |
|---|--------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Video | <input type="checkbox"/> Internet | <input type="checkbox"/> Crossmedia (z. B. Bilderbuchverfilmung) |
| <input checked="" type="checkbox"/> Audio | <input type="checkbox"/> Buch | <input type="checkbox"/> Animation |
| <input type="checkbox"/> Radio | <input type="checkbox"/> Hörbuch | <input type="checkbox"/> Sonstige: |
| <input type="checkbox"/> Foto | <input type="checkbox"/> Film | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Computer | <input type="checkbox"/> Zeitschrift | |

Methodenform

- Projekt
 Angeleitetes Angebot
 Freies Angebot
 Sonstige:

Teilnehmenden-Anzahl

- Minimal: Maximal:
 Keine Einschränkung

Zeitdauer

Mindestens 60 Minuten. Die Zeit sollte an die Konzentrationsfähigkeit und das Alter der Kinder angepasst werden. Die Methode kann auch auf mehrere Tage verteilt durchgeführt werden (siehe „Varianten“).

Mediale Lernziele

Geförderte Aspekte von Lese-, Sprach- und Medienkompetenz:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> informieren/recherchieren/selektieren | <input checked="" type="checkbox"/> Medien kreativ nutzen |
| <input type="checkbox"/> dokumentieren/strukturieren | <input checked="" type="checkbox"/> Medien bedienen |
| <input checked="" type="checkbox"/> produzieren/publizieren | <input type="checkbox"/> Medien im Alltag entdecken |
| <input checked="" type="checkbox"/> reflektieren/kommunizieren | <input type="checkbox"/> Medienbezogene Emotionen ausdrücken und erarbeiten |
| <input type="checkbox"/> Sprechen | <input checked="" type="checkbox"/> Medien als vom Mensch gemacht erkennen |
| <input type="checkbox"/> Lesen | <input type="checkbox"/> Absichten von Medien erkennen |
| <input checked="" type="checkbox"/> Wahrnehmen | <input checked="" type="checkbox"/> Über Medien kommunizieren |
| <input checked="" type="checkbox"/> Hören | <input type="checkbox"/> Mit Medien kommunizieren |
| <input checked="" type="checkbox"/> Lernen | <input checked="" type="checkbox"/> Spaß haben |
| <input checked="" type="checkbox"/> Gestalten | <input type="checkbox"/> Elternbildung |
| <input checked="" type="checkbox"/> Experimentieren | <input type="checkbox"/> Software-Kenntnisse |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sozial/kooperativ | <input type="checkbox"/> Hardware-Kenntnisse |

Andere:

Zielgruppe

Elementarbereich:

- 2 - 4 Jahre
 4 - 5 Jahre
 Vorschulkinder

Primärbereich/Hort:

1. - 2. Klasse
 3. - 4. Klasse
 Erzieher/innen
 Lehrer/innen
 Auszubildende
 Eltern

Andere:

Benötigtes Material



- ein CD-Abspielgerät, beispielsweise ein CD-Player oder ein Computer mit CD-Laufwerk, Soundkarte und Boxen
- ein Gerät, mit dem Töne aufgenommen und abgespielt werden können, z. B. Handy, Audioaufnahmegerät mit externen Boxen, Kassettenrekorder, Laptop...

Beschreibung



Vorbereitung:

Ein bis zwei Tage vor Methodendurchführung werden die Kinder gebeten, ihre Lieblingshörspiele mit in die Einrichtung zu bringen.

Durchführung:

Die Kinder wählen eine Hörspielgeschichte aus, die gemeinsam angehört wird. Nun nehmen sie sich eine prägnante Sequenz aus dem Hörspiel vor und „spielen“ diese nach. Und zwar alles, was zu hören ist!

Beispiel für eine kurze Szene:

„Zwei Klassenkameradinnen treffen sich zufällig im Hallenbad und sprechen miteinander, im Hintergrund sind Wasserplätschern und Kinderstimmen zu hören.“

Die Kinder hören die Szene häufiger und überlegen, was alles zu hören ist. Nun werden die Rollen verteilt: Welches Kind möchte gerne Sprecherin oder Sprecher sein, wer ist für das Wasserplätschern verantwortlich, wer für die Kinder im Hintergrund?

Nun suchen sie sich einen Raum, in dem die Stimmen ähnlich hallen wie in einem Schwimmbad. Das könnte z.B. der Waschraum oder die Toilette sein. Die Kinder können ruhig mehrere Räume selbst testen, bis sie den passenden gefunden haben. Nun sprechen die Kinder, die sich für die Sprecherrollen gemeldet haben, den Hörspieltext sinngemäß nach.

Anschließend geht es um die Hintergrundgeräusche. Die Kinder überlegen, wie sie diese am authentischsten nachmachen können. Vielleicht holen sie sich einen Eimer, füllen Wasser hinein und erzeugen mit ihren Händen im Wasser die Schwimmbadgeräusche. Und die Kinder, die die Hintergrundstimmen imitieren, rufen sich etwas zu, lachen oder unterhalten sich.

Nun wird es spannend! Die Kinder erzeugen jetzt gleichzeitig Geräusche und sprechen miteinander, sodass eine richtige Hörspielszene entsteht. Dabei sollten die Kinder darauf achten, dass die Lautstärken aufeinander abgestimmt sind. Die Hintergrundgeräusche sollten nur im Hintergrund wahrzunehmen sein, also leise, und die Sprecher/innen, also die Kinder, die sich unterhalten, sollten deutlich zu hören sein. Wenn das Zusammenspiel klappt, kann es aufgenommen werden.

Reflexion/Auswertung:

Gemeinsam hören sich die Kinder ihre Aufnahme an: Klingt diese so, als wäre sie im Schwimmbad entstanden? Wenn ja, woran liegt das? Falls nicht, was könnten sie noch verändern?

Tipp: So kann es gut gelingen – Erfahrungen



Die Projektleitung könnte die Hörspielsequenz vorher auswählen. So wäre sichergestellt, dass sich diese Szene richtig gut zum „Nachspielen“ eignet.

Varianten (Kann die Übung abgewandelt werden? Wenn ja, kurze Erläuterung)



Die Kinder denken sich selbst eine kurze Hörspielsequenz aus, produzieren Geräusche und Stimmen und nehmen diese auf. Interessant ist es, wenn der Ort, an dem die Szene spielt, durch sehr prägnante Hintergrundgeräusche gekennzeichnet ist.

Was ich noch sagen möchte



Häufig ist es für die Kinder ein Aha-Erlebnis, wenn sie feststellen, dass Atmosphären bzw. verschiedene Räume künstlich erzeugt werden können. Sie stellen fest: Die Aufnahmen vom Originalhörspiel sind gar nicht im Hallenbad entstanden.