

Von der Kinderkassette zum Hörspiel. Medienerziehung: Tonträger / Kassettenrecorder

*(in: Jörg Knobloch (Hg.): Deutsch. Unterrichtsmaterialien für Lehrkräfte
Hauptschule/Sekundarstufe I, 11. Lieferung, Teil: Medienerziehung, Freising 1996, S. 1-8.)*

von Horst Heidtmann

Die Medienmärkte sind in Umbruch, damit verändern sich auch Medienpräferenzen und Mediennutzungsgewohnheiten bei den Kindern. Nachdem die Kindertonträger sich in den 80er Jahren zu dem am intensivsten genutzten Kindheitsmedium entwickelt hatten, gab es für die Kindertonträgerhersteller zu Beginn der 90er Jahre starke Umsatzeinbrüche. Insbesondere der langjährige Marktführer BMG-Ariola (EUROPA-Kassetten u.a.) mußte spürbare Umsatzverluste hinnehmen. Marktforschungsbefunde der vergangenen Jahre belegen mittlerweile, daß Kinderhörspiele für ältere Kinder (vor allem die Gruppe der Zehn- bis Vierzehnjährigen) zeitweise oder dauerhaft von anderen Medien substituiert werden. Ältere Kinder nutzen seit einigen Jahren (mit leicht abnehmender Tendenz) Computer- und Videospiele, insbesondere Handholdgames (Gameboy o.a.) und Konsolenspiele. Mit gestiegener Zahl unterhaltungsorientierter, privat-kommerzieller Fernsehanbieter wenden ältere Kinder mehr Zeit für den Konsum von Fernsehserien (Trickfilme, Action, Sitcoms, Soap Operas) und Spielfilmen auf. Für kleinere Kinder ist die Hörspiel-Cassette aber nach wie vor ein zentrales Medium, vielleicht sogar der wichtigste Geschichtenerzähler.

Die Tonträgerindustrie hat auf die veränderten Marktbedingungen reagiert und das Kleinkinderrepertoire deutlich ausgebaut. Benjamin und Bibi, Sandmännchen und Pumuckl werden in Riesenaufgaben abgesetzt. Die Großserienanbieter setzen mit ihren konfektionierten, eingängigen Hörproduktionen noch früher als bisher bei den Kindern kulturelle Standards, d.h. sie prägen bei Klein- und Kleinstkindern Hörgewohnheiten und -erwartungen. Kleinere Kassettenanbieter bringen zwar auch für Kleinkinder differenzierte, ambitionierte, unkonventionelle Produktionen auf den Markt, erreichen aber über die gängigen Vertriebswege nur einen Bruchteil des Publikums. Kinderfunkprogramme bieten zwar ebenfalls noch häufiger Herausragendes, aber auch sie werden nur von einem winzigen Prozentsatz der Kinder gehört, da die Sender die Kinderprogramme in randständige Programmschienen abgedrängt, manchmal ganz eingestellt haben.

Der Hörsinn droht also zu verkümmern bzw. wird ausschließlich auf musikalische Darbietungen verwiesen. Hörerziehung findet in Schulen noch seltener statt als Film- oder Fernseherziehung. Doch auch sprachliche Darbietungen, Lesungen wie Hörspiele stellen bei ihrer Realisierung dramaturgische, künstlerische Anforderungen. MedienpädagogInnen, LehrerInnen, ErzieherInnen, BibliothekarInnen und Eltern sind also nach wie vor in der Pflicht sich beim Kauf wie bei der Vermittlung von Kinderhörspielen Gedanken über deren Gestaltung und damit über die Entwicklung des Hörsinns bei Kindern zu machen.

Das Hören

Der Mensch nimmt Informationen nicht nur über das Auge, sondern auch über andere Sinnesorgane, vor allem das Ohr auf. Etwa ein Drittel der menschlichen Wahrnehmung

erfolgt durch das Hören. Der Hörsinn ist ein besonderer, von anderen Empfindungen, Wahrnehmungen deutlich unterschiedener Sinn. Er kann nicht - wie z.B. der Sehsinn - willkürlich verschlossen, abgeschaltet werden. Auditive Darbietungen haben die spezifischen physikalischen und physiologischen Bedingungen zu berücksichtigen, sind also eigenständiger künstlerischer Gesetzmäßigkeit verpflichtet.

Das menschliche Ohr macht Töne hörbar, die bei tiefen Frequenzen von etwa 20 Hertz beginnen, und ein Spektrum bis zu hohen Tönen von etwa 20.000 Hertz (bei älteren Menschen nur noch bis 15.000 Hertz oder darunter) umfassen. Darüber liegende höhere Töne bleiben unhörbar, bei der Wahrnehmung sehr tiefer Töne verschmilzt der Hörsinn mit dem Tastsinn.¹

Tiefe Töne, niedrige Frequenzen werden nicht nur über das Ohr, sondern auch über den Bauch wahrgenommen, sprechen damit stärker Emotionen an, wirken gefühlsbetonter, angenehmer (so ist die neuere Unterhaltungs-, insbesondere Rockmusik oder Techno stark baßorientiert). Hohe Töne fordern mehr Aufmerksamkeit, konzentrierteres Zuhören, sind exakter zur orten (z.B. in der Kammermusik des Barock).

Um Töne über das menschliche Ohr wahrzunehmen, müssen diese zumindest eine über Null Dezibel liegende Lautstärke aufweisen; spätestens bei einer Lautstärke von 130 Dezibel geht das menschliche Lautempfinden in Schmerz über.

Leise Töne erfordern mehr Konzentration vom Hörer, laute Töne, Stimmen benötigen weniger Aufmerksamkeit. Angenehmer als gleichbleibende Tonhöhe und Lautstärke empfindet das menschliche Ohr den - nicht zu raschen, nicht zu krassen - Wechsel akustischer Reize, von laut und leise, hoch und tief. Solche Wechsel, auch durch stimmliche Modulationen, ermöglichen konzentriertes Zuhören.

Bei auditiven Darbietungen (durch Rundfunk wie auf Tonträgern), die den Rezipienten ohne visuelle Ergänzung, ohne Bilder erreichen sollen, wird dieser einesteils veranlaßt, sich in besonderer Weise auf das gesprochene Wort oder die Musik zu konzentrieren. Gleichzeitig eröffnet jedoch die Beschränkung auf den Hörsinn besonderen Raum für Assoziationen, für eigene Bilder im Kopfe des Hörers, und läßt dessen Gedanken ins Weite schweifen.

Das Gesprochene

Lesungen, Vorträge, Hörspiele übermitteln ihre Botschaften durch gesprochene Sprache. Und Sprache bildet sich ihrerseits aus einzelnen Worten.

Was ist nun ein Wort? Auf jeden Fall mehr als eine Komposition von Buchstaben, die vorgegebenen Konventionen, Gesetzen folgt;

mehr als eine Bezeichnung für etwas (Reales wie Abstraktes), also mehr als ein Träger von Bedeutung. Das gesprochene Wort löst darüber hinaus Ideen- und Gefühlsassoziationen aus. Wörter sind gleichzeitig auch Klang oder Klangmalerei.

Gesprochenes wirkt somit auf Verstand und Gefühl.

Die einzelnen Laute, aus denen sich ein gesprochenes Wort bildet, sind zwar

¹ Grundlegende Überlegungen zu Hörsinn und Hörkultur bieten vor allem: Joachim-Ernst Behrendt: Das Dritte Ohr. Vom Hören der Welt, Reinbek 1988; sowie: Murray Schafer: Klang und Krach. Eine Kulturgeschichte des Hörens, Frankfurt 1988.

bedeutungstragend, doch ihre Wirkung ergibt sich aus dem Kontext, aus der Komposition. Physikalisch identische Töne können je nach Kontext angenehm oder unangenehm wirken. ⁱⁱ

Da Literaturtonträger (auch Lesungen oder Erzähltes für Kinder) ihre Botschaften lediglich durch die gesprochene Sprache übermitteln, sind Relativierungen und Ergänzungen, die in Film oder Theater visuell erfolgen, allein durch die Sprachgestaltung zu leisten, muß Sprache also radikaler bearbeitet, überhöht oder verfremdet werden.

Forderungen an die Inszenierung von Hörspiel- und Literaturtonträgern (Kriterienⁱⁱⁱ)

Der Sprecher muß einen literarischen Text wie eine Musikpartitur behandeln, er muß die Abfolge von Worten und inhaltlichen Sequenzen bewußt komponieren, muß in seiner Komposition mit Intonation, Tonhöhe, Intensität, Tempi, Intervallen und Rhythmen arbeiten. Mangelt es an Ausdruck und Klangfarbe, ist der Hörer bald gelangweilt, hört weg, stellt ab. Doch auch ein Übermaß an Ausdruck und Klangfarbe kann beim Hörer Mißfallen erzeugen, kann unglaublich oder als Verstoß gegen die Normen des guten Geschmacks wirken.

Die Sprachgestaltung hat dem zu vermittelnden Inhalt gerecht zu werden: große Lautstärke betont die Bedeutung von Textpassagen; schnell und fast atemlos gesprochene Sätze können die Spannung steigern. Die Klangfarbe des Sprechers, düster, heiter, bedeutungsschwer, muß der Atmosphäre des Textes entsprechen. Der Erzähler einer Geschichte hat wie die in einem Hörspiel auftretenden Figuren ein erkennbares "Stimmkostüm" zu tragen, dessen Klang zu seiner Rolle paßt, das gleichzeitig von anderen Rollen und Figuren unterscheidbar ist. Durchschnittsstimmen ohne einen charakteristischen Stimmklang lassen die Hörer gleichgültig, sie wirken schnell uninteressant und fördern in Hörspieldialogen aufgrund fehlender Abgrenzbarkeit Verständnisschwierigkeiten.

Geräusche und Musik können bei Lesungen wie im Hörspiel Assoziationen unterstützen, Stimmungen sowie Atmosphäre vermitteln, Schauplätze und als eine Art Leitmotiv auch Figuren charakterisieren. Musik kann Akzente und Ruhepunkte setzen, einen Szenen-

ⁱⁱ. Vgl. hierzu das Kapitel "Klassifizierung" in: Murray Schafer a.a.O. S.174-189, in dem als Beispiel u.a. auf einen identischen Laut von 8.000 bis 7.500 Hertz, 55 bis 60 Dezibel verwiesen wird, der als Schlangenzischen unangenehm wirkt, durch die Kontextassoziation der angriffsbereiten Schlange; der als pfeifender Wasserkessel angenehm wirkt, durch die Kontextassoziation von Kaffee- oder Teevorbereitung.

ⁱⁱⁱ. Grundlegende Überlegungen zur 'Hörkunst', auch zur sprachlichen Gestaltung von 'Hörspielen', finden sich in dem (1993 erstveröffentlichten) Band von Rudolf Arnheim: Rundfunk als Hörkunst, München 1979.- Um die Entwicklung spezifischer Kriterien für Kindertonträger bemüht sich der Verfasser in: "Überlegungen zur Bewertung von Kindertonträgern", in: Informationen des Arbeitskreises für Jugendliteratur H. 1, 1989, S.26-28.

oder Schauplatzwechsel verdeutlichen.

Die Inszenierung zeigt durch Auf- und Abblenden der Lautstärke Anfang und Ende eines Kapitels oder einer Episode, führt durch Auf- und Abschwelen den Hörer an die Geschichte heran oder von ihr weg. Die Tonregie hat davon auszugehen, daß Hörer (vor allem junge oder sehr junge) länger brauche als Zuschauer, um die Orientierung innerhalb einer gesprochenen Darbietung zu finden. Hörspiel und Lesung müssen bei Inhalt und Form auf das Wesentliche des Werkes beschränkt werden, um übersichtlich zu bleiben. Die Inszenierung muß für die Führung der zuhörenden Kinder sorgen, sie an ein Werk heran-, in es hineinziehen.

Kinderkassetten im Unterricht

Da Kinderkassetten, vor allem die massenweise produzierten Serienhörspiele, von Kindern über einige Jahre intensiver und zeitaufwendiger als erzählende Literatur genutzt, d.h. konsumiert werden, sollte es sich eigentlich von selbst verstehen, diese auch in den Unterricht mit einzubeziehen, mit und über Kassetten zu arbeiten - und diese nicht nur als Belohnung, als 'Bonbon' bei Wohlverhalten einzusetzen. Hörtexte können im Unterricht wie jede andere Art von Texten behandelt werden, gleichwohl verfügen auditive Medien über spezifische Leistungs- und Darstellungsmöglichkeiten. Der Unterricht muß also von der künstlerisch-ästhetischen Eigenwertigkeit des Mediums ausgehen. Dabei verspricht ein handlungsorientierter medienpädagogischer Ansatz die sinnvollsten Resultate, denn durch den produktiven, gestalterischen Umgang mit Kassetten und Recorder erfahren nicht nur jüngere Schüler am anschaulichsten die Funktionsweise des Mediums. Durch die spielerische Nutzung der Technik läßt sich zudem die Fähigkeit zu akustischer Wahrnehmung trainieren, weiterentwickeln. Komplexere Eigenproduktionen können dann Verständnis für narrative Strukturen, für Handlungsmuster von Hörtexten bzw. -spielen schaffen.

Technische Ausstattung

Eine aufwendige technische Ausstattung ist nicht erforderlich: die Kinder bringen ihre eigenen, in der Regel auch über Batterie zu betreibenden Kassettenrecorder mit, wobei kleinere Geräte vielfältiger nutzbar sind. Die Recorder müssen aber über ein eingebautes Mikrofon verfügen bzw. muß ein Mikrofoneingang mit einem externen Mikrofon vorhanden sein. Da bei den Spielen nicht unbedingt jedes Kind einen Recorder allein benutzen sollte, sondern die Kinder zu zweit oder in Kleingruppen aktiv werden, stellt die Gerätebeschaffung in keinem Fall ein Problem dar.

Software, bespielte Kassetten, Geräuschplatten, Requisiten zur Lärmerzeugung, Instrumente zur Klangerzeugung sind jeweils nach Bedarf zu beschaffen.

Lernziele

Wir können bei Kindern nicht die Fähigkeit zu bewußter, zielgerichteter akustischer Wahrnehmung voraussetzen. In ersten Schritten sind also die Möglichkeiten des Hörsinns zu erkunden, sollte eine Sensibilisierung für akustische Reize, für Geräusche, Klänge, Stimmen erfolgen.

Über den Wahrnehmungssinn Hören werden Emotionen und Verstand angesprochen, sprachliche wie nichtsprachliche Informationen vermittelt, deren Bedeutung von den Schülern erkannt werden muß.

Für die weitere unterrichtliche Arbeit verspricht ein handlungsorientierter

medienpädagogischer Ansatz die sinnvollsten Resultate. Durch den produktiven, gestalterischen Umgang mit Kassetten und Recorder erfahren bereits jüngere Schüler am anschaulichsten die Funktionsweise des Mediums. Durch die spielerische Nutzung der Technik lassen sich die Fähigkeiten zu akustischer Wahrnehmung weiterentwickeln. Komplexere Eigenproduktionen können dann Verständnis für ästhetische Spezifika des Mediums, für narrative Strukturen, Handlungsmuster von Hörtexten bzw. -spielen schaffen.

Es darf bei allen Spielen und Eigenproduktionen nicht um Perfektion gehen. Die Schüler sollen spielerisch die Aufgaben angehen, Lösungen entwickeln, kreativ umsetzen, produzieren. Unsauberkeiten bei der Aufnahme, bei den Schnittstellen, Anschlüssen stören die Kinder in der Regel selbst nicht. Wichtiger als die Perfektion ist der gelöste, interessierte Zugriff auf das Medium, ist gleichermaßen aber auch die Förderung sozialer und kommunikativer Kompetenzen. Medienproduktionen, auch die Herstellung von Hörtexten und Hörspielen, sind Produkte, Werke, die normalerweise nicht individuell, sondern im Zusammenwirken entstehen, die in jedem Fall ein Team besser und schneller als ein Einzelner hervorbringen kann.

Geräuscheraten

Die Lehrerin spielt Geräusche vor, die sie selbst aufgenommen oder von Geräusch- bzw. Effektplatten überspielt hat. Die SchülerInnen müssen dann die Geräuschquelle raten. Mehr Spaß bringt es den Kindern, wenn sie die Geräusche selbst aufgenommen haben: man schickt die Kinder zu zweit im Haus herum, sie sollen möglichst unterschiedliche, möglichst originelle Geräusche aufnehmen, nach 15 Minuten damit zurückkommen. Die anderen aus der Klasse müssen dann jeweils die Geräuschquelle erraten (z.B. Toilettenspülung, tropfender Wasserhahn, schließende Fahrstuhlür, elektrische Schreibmaschine).

Geräuschejagen

Die Schüler bekommen die Aufgabe, bestimmte Geräusche innerhalb einer festgelegten Zeit zu besorgen, sie anschließend den anderen vorzupielen (knarrende Türen, Telefonklingel, vorbeifahrendes Motorrad etc.). Diese Aufgabe läßt sich auf bestimmte Umweltgeräusche spezifizieren: besorgt Geräusche aus dem Sekretariat, dem Büro, Verkehrsgeräusche. Auf einer Klassenreise lassen sich Naturgeräusche, blöckende Schafe, Kühe, Vogelstimmen (dabei sollte die Lehrerin allerdings imstande sein, gängige Vogelstimmen zu bestimmen!).

Geräuschememory

Wir bilden Kleingruppen, die gegeneinander spielen. Auf einer Tonkassette sind nacheinander etliche Geräusche aufgenommen (unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sind möglich). Die Kinder müssen sich merken, welche Geräusche sie gehört haben und diese hinterher aufschreiben. Wer sich die meisten Geräusche gemerkt (damit auch erkannt) hat, gewinnt. Variationen dieses Spieles sind denkbar: Die Kinder müssen zueinander passende Geräusche, Geräuschpaare o.ä. raten: Wasserhahn und Toilettenspülung, Auto und Motorrad, Spatz und Kanarienvogel.

Geräuscheherstellung

Etwas mehr Geduld, mehrfaches Probieren, und Aufwand sind erforderlich (für die Aufnahme wohl auch ein empfindlicheres, externes Mikrofon). Für Regen schüttet man

Trockenerbsen oder Reis in einen Pappkarton; knisterndes Zellophanpapier dicht vor dem Mikrofon hört sich wie loderndes Feuer an, das Hin- und Herbiegen eines dünneren Backofenbleches wie Donner, das Blasen in einen Flaschenhals wie Dampfertuten, ein neben dem Mikrofon auf den Tisch geschlagenes Lineal wie ein Schuß etc.

Die selbst produzierten Geräusche lassen sich anschließend ebenfalls raten, ggf. für spätere Verwendung aufzeichnen.

Geräuschcollagen

Die SchülerInnen stellen mehrere Geräusche zusammen, die in einer Beziehung zueinander stehen (sollen): z.B. fahrende Autos, Polizeisirene, bremsende Autos / Wellen, plätscherndes Wasser, Motorboot, Wind / Vogelgezwitscher, klopfender Specht, Blätterrauschen, brechende Zweige. Es lassen sich authentische mit selbstgemachten Geräuschen verbinden.

Geräuschgeschichten

Die Kinder haben verschiedene Geräusche aufgenommen (oder überspielt), aus deren Abfolge und Zusammenwirken sich eine Geschichte ergibt. Eine Gruppe könnte die Geräuschfolge aufnehmen, die andere müßte dann die sich daraus ergebende Geschichte entwickeln und erzählen. Selbstgemachte Geräuschgeschichten können von den Schülern variiert werden, denn eine Schachtel mit Erbsen läßt sich schnell oder langsam schütteln, läßt sich mit geringer oder hoher Lautstärke aufnehmen. Durch Änderungen im Rhythmus und in der Lautstärke ändern sich Stimmungen und Gefühle, die von der Geräuschgeschichte beim Zuhören hervorgerufen werden.

Eine Gruppe kann von anderen die Aufgabe bekommen, einen Sachverhalt, eine Geschichte (Elefant durchquert Porzellanladen) in Geräusche umzusetzen.

Durch den Einsatz einfacher Instrumente (Orff) können Geräuschgeschichten in Musikstücke übergehen (oder umgekehrt).

Geräusche imitieren

Kinder ahmen mit der Stimme Geräusche und Klänge nach, den Wind, kochendes Wasser, einen Schuß, oder Tierstimmen, Kühe, Pferde (dabei kann auch auf das Mitschneiden verzichtet werden). Wenn mehrere Kinder gemeinsam Geräusche imitieren, lassen sich bestimmte Orte (Bauernhof, Bahnübergang) oder Situationen (Auf-fahrnfall, Winterschlußverkauf) stimmlich umsetzen.

Klanggeschichten erzählen

Die SchülerInnen erzählen (in der Kleingruppe) eine kurze Geschichte ohne Benutzung von Worten als Bedeutungsträger, sondern nur unter Verwendung stimmlich hervorgebrachter Klänge, Laute, Lautmalereien (Ächzen, Stöhnen, Fiepen, Brummen, tiefe und hohe Töne etc.) der Laut, der Klang, die Tonhöhe sollen Bedeutungen, Stimmung transportieren. Denkbar ist die Geschichte vom Rotkäppchen, das z.B. zunächst mit der Mutter kost, dann das Körbchen packt, in den Wald geht. Im Wald kann es dann immer unheimlicher werden, besonders, wenn dann der Wolf kommt. Die Komplexität der Klanggeschichte läßt sich steigern, wenn ein bestimmter Rhythmus erzeugt wird, wenn zu Beginn also lang anhaltende Klänge aufeinander folgen, dann kürzer, hektischer aufeinander folgen, die Spannung also steigt.

Kettengeschichten erzählen

Es kann von der Lehrerin ein Satz, eine Situation vorgegeben, d.h. auf Band gesprochen werden. Ein Schüler spricht anschließend einen zweiten Satz oder eine Kurzepisode (Dialogpassage) aus mehreren Sätzen auf das Band. Dabei sollte der jeweils folgende Sprecher immer nur den jeweils letzten Satz bzw. die vorangegangene Kurzepisode gehört haben. Wenn alle SchülerInnen ihren Teil der Geschichte (ohne daß die anderen zuhören konnten) auf Band gesprochen haben, hören wir gemeinsam das Endprodukt (das ein happy-end haben sollte: Aufgabe des letzten Sprechers).

Stimmungen erzeugen

Von der LehrerIn wird ein kurzer (evtl. selbstverfaßter) Text vorgegeben, der möglichst neutral, ohne Wertungen eine banale, alltägliche, den SchülerInnen vertraute Situation beschreiben soll (ggf. auch mit Dialogpassagen), einige Menschen warten an der Haltestelle auf die U-Bahn oder stehen am Fußgängerüberweg, warten auf Ampelgrün, passieren vor wartenden Autos die Straße. In Kleingruppen soll der Text auf Band aufgezeichnet werden; dabei soll jede Gruppe allein durch den Klang der Stimmen eine andere Stimmung erzeugen, die banale Situation also anders interpretieren (Veränderungen von Erzählperspektiven und -haltungen allein durch stimmliche Variation, Modulation). Einmal ist die Situation an der Ampel gefährlich, bedrohlich, dann vielleicht seltsam, unverständlich oder komisch, zum Lachen.

Bei älteren Kindern läßt sich bei dieser Übung auch Musik verwenden, ggf. zusätzlich mit heranziehen. Die Schüler suchen dann Musikpassagen, kurze Musikstücke aus (von eigenen MCs oder aus einem vom Lehrer mitgebrachten Musikbestand), setzen stimmungbetonende musikalische Sequenzen an Anfang und Ende sowie zwischen Textsequenzen, verstärken dadurch Heiterkeit oder Irritation, oder unterlegen Text mit leiser, gleichzeitig zur Sprachaufnahme im Hintergrund abgespielter (oder vom zweiten Mikrofon aufgenommener) Musik.

Geschichten Nachspielen

An das gemeinsame Hören einer kurzen Geschichte, eines Hörspiels kann sich das Nachspielen des Gehörten anschließen, wodurch sich die Schüler im Rollenspiel (ggf. verkleidet, im Spiel mit Puppen, Figuren) eine komplexere Geschichte besser erschließen, Probleme besser verstehen oder im Spiel die durch eine Geschichte aktualisierten Ängste, ausgelösten Irritationen besser bewältigen können.

Weitererzählen oder Weiterspielen

Der Kassettenrecorder wird an dem Punkt ausgeschaltet, an dem die Geschichte eine Wendung nimmt, an dem eine Entscheidung getroffen, ein Problem, ein Konflikt gelöst werden muß. Die Kinder erzählen oder spielen an dieser Stelle selbst weiter, schaffen ihren eigenen Schluß, bieten vielleicht sogar Variationen an. Die Ergebnisse lassen sich dann mit dem vorgegeben Schluß auf der Kassette vergleichen.

Collagieren

Die SchülerInnen bringen eine größere Zahl ihnen gut bekannter, vielleicht besonders beliebter Serienhörspiele mit. Gemeinsam bzw. in Kleingruppen werden typische Situationen, Erkennungsmelodien, Heldenauftitte, Redewendungen, Stereotypen, klischeehafte Dialogstücke herausgesucht und neu kopiert, unpassend, überraschen

miteinander verbunden: Benjamin Blümchen trifft He-Man, TKKG nehmen den Shredder gefangen, Hanni und Nanni fliegen durchs Weltall.

Die ausgewählten Hörstücke können auch durch Geräusche von handelsüblichen Geräuschplatten (z.B. für Nachvertonung von Videos) sowie durch eigene, selbstgesprochene Dialogpassagen ergänzt, miteinander zu neuen, ungewöhnlichen (komischen) Hörtexten verbunden werden (Benjamin Blümchen beim Zahnarzt).

Hörspielproduktion

Eigene Hörspiele, auch nach vorgegebenen Themen oder literarischen Vorlagen, sollten erst dann gemeinsam produziert werden, wenn bereits einige andere, spielerisch-übende Schritte (siehe oben) vorangegangen sind. Im Klassengespräch sollte nicht zuviel Zeit darauf verwendet werden, den gemeinsam interessierenden Stoff zu finden. Für Eigenproduktionen von Kindern bieten sich eher heitere Stoffe an. Ein roter Faden sollte vor Aufnahmebeginn vorhanden sein. Die Schüler werden dann erfahrungsgemäß mit viel Spaß komische Situationen entwickeln. Dabei neigen sie häufig dazu, das eigene Durchhaltevermögen, eigene Fähigkeiten zu überschätzen. Ein kurzes Hörspiel von etwa 10 Minuten läßt sich (nach Vorübungen!) in einer Doppelstunde konzipieren und realisieren. Bei Produktionen mit höherem technischen und kreativen Aufwand sollten die Funktionen (Regie, Regieassistenz, Aufnahmetechnik, Einspielen von Musik, von Geräuschen, handelnde Figuren/Sprecher) deutlich getrennt und vorher vergeben werden.

Da für das Hörspiel die Geschichte selbst zentral ist, empfiehlt es sich, für Hintergrundmusik und Geräusche auf Tonkonserven zurückzugreifen, da dies nicht den Spaß, aber den Zeitaufwand mindert (zudem klingt der vorproduzierte Raumschiffsound auch in Kinderohren professioneller als Mutters schwer zu verfremdender Staubsauger).

Literaturhinweise:

Everling, Esther: Ein Hörspiel produzieren. Aneignung sprachlicher und technischer Gestaltungselemente in der Sekundarstufe I, Frankfurt am Main, Scriptor, 1988.

Grundschule Heft 7/8. Thema "Hörspiel", Braunschweig, Westermann Schulbuchverlag, 1993.

Heidtmann, Horst: Kindermedien, Stuttgart, Metzler, 1992.

Klose, Werner: Didaktik des Hörspiels, Stuttgart, Philipp Reclam jun., 1974.

Knister: Mikromaus mit Mikrofon. Spiele mit dem Kassettenrecorder, Würzburg, Arena, 1987.

Meyer-Denkman, Gertrud: Kassettenrekorderspiele und Tonbandproduktionen. Modelle und Projekte für den Unterricht, Regensburg, Gustav Bosse, 1984.

Näger, Sylvia: Kreative Medienerziehung im Kindergarten. Ideen, Vorschläge, Beispiele, Freiburg, Herder, 1992.

Oehrens, Eva-Maria (Hg.): Hörspiel für den Lokalfunk, Remscheid, Rolland, 1992 (Remscheider Arbeitshilfen und Texte / Medienpraxis).

Rogge, Jan-Uwe und Regine: Die besten Hörkassetten für mein Kind, , Reinbek, Rowohlt, 1995 (Mit Kindern leben, rororo sachbuch 9731).

Treumann, Klaus Peter; Dorothee Schnatmeyer, Ingrid Volkmer: "Mit den Ohren sehen". Die Tonkassette - ein verkanntes Medium, Bielefeld, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK), 1995 (Schriften zur Medienpädagogik 22).

Dateiname: Erziehung.rtf
Verzeichnis: C:\Temp
Vorlage: C:\Programme\Microsoft Office\Vorlagen\Normal.dot
Titel:
Thema:
Autor: FH Stuttgart
Stichwörter:
Kommentar:
Erstelldatum: 15.03.00 10:59
Änderung Nummer: 2
Letztes Speicherdatum: 15.03.00 10:59
Zuletzt gespeichert von: FH Stuttgart
Letztes Druckdatum: 15.03.00 10:59
Nach letztem vollständigen Druck
Anzahl Seiten: 9
Anzahl Wörter: 3.434 (ca.)
Anzahl Zeichen: 19.574 (ca.)