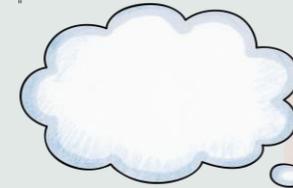


# Märchenhörspiele

## Selbstgemacht!



# Aufgabenbeschreibung

Knusper, Knusper, Knäuschen, wer knuspert, klappert und raschelt denn da so schön? Eine Schulklasse, die selbst ein Märchenhörspiel produziert! Diese Sequenz zeigt die wesentlichen Schritte auf, mit denen Schülerinnen und Schüler ein Märchenhörspiel entwickeln, inszenieren und aufnehmen können. Die Kinder experimentieren mit Geräuschen und Klängen, arbeiten am Ausdruck ihrer Sprecherstimmen, planen die Inszenierung der Märchenszenen und nehmen diese auf. Die fertigen Hörspiele präsentieren sie sich gegenseitig, ihren Eltern oder der ganzen Schule.

# Kompetenzerwartungen aus dem LehrplanPLUS

## Deutsch Jgst. 3/4

### LB 1.1 Verstehend Zuhören

- beschreiben, wie die stimmliche und gestische Gestaltung von Sprache das Verstehen unterstützt (z. B. Pausen, unterschiedliche Betonung, Stimmhöhe, Handbewegungen) und nutzen diese Einsichten bei der Gestaltung eigener Gesprächsbeiträge.

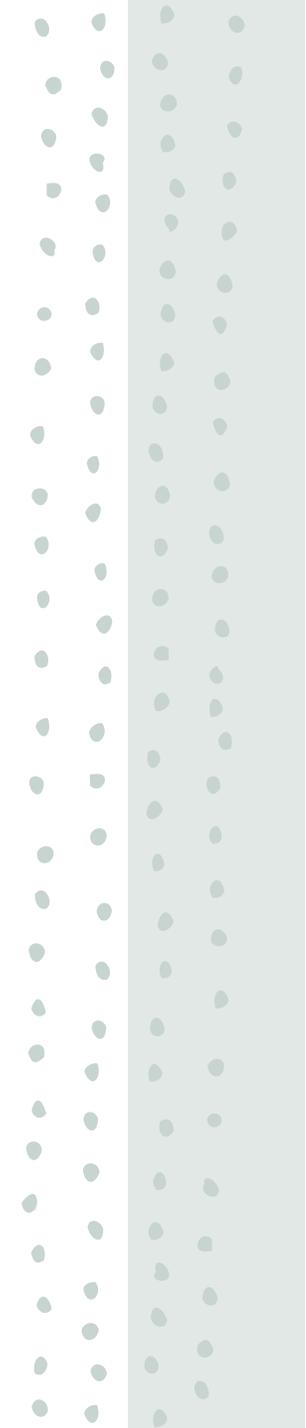
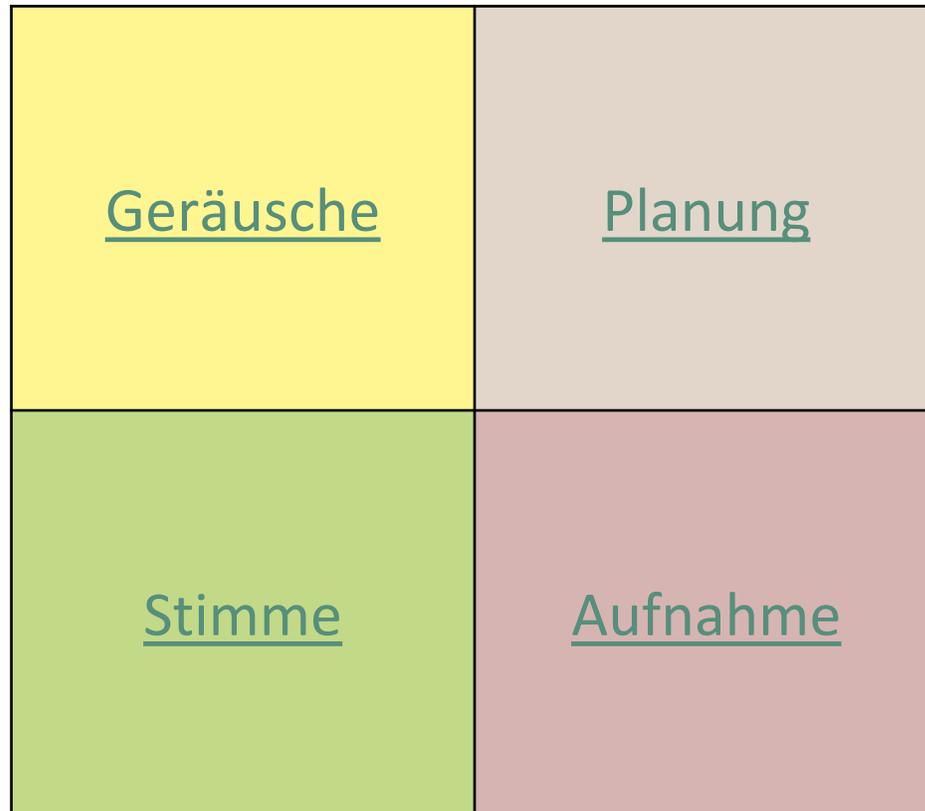
### LB 1.5 Szenisch spielen

- versetzen sich in eine Rolle (z. B. nach literarischen Vorlagen oder eigenen Erlebnissen oder Ideen).
- interpretieren eine Rolle, indem sie Gefühle und Charakter einer Figur allein und in Beziehungen zu anderen durch verschiedene Ausdrucksformen verdeutlichen (z. B. Stimme, Körperhaltung, Gestik und Mimik, Sprache und Wortschatz).
- beobachten andere im szenischen Spiel und beschreiben die Wirkung der einzelnen Aspekte ihres Spiels (z. B. Stimme oder Gestik) auf das Publikum.
- setzen Medien bewusst ein, um Szenen zu gestalten (z. B. durch Geräusche, Musik) und um bestimmte Wirkungen und Effekte zu erzielen.

### LB 2.4 Texte erschließen

- veranschaulichen Abfolgen und Zusammenhänge im Text (z. B. Handlungsverlauf in Erzählungen, Kreisläufe) durch einfache Darstellungen (z. B. Pfeile, Skizzen, Gegenüberstellungen). zeigen in Geschichten, welche Ereignisse die Handlung in Gang bringen und die Erzählung interessant machen (z. B. Betreten einer fremden Welt, Auftauchen einer besonderen Figur) und nutzen ihre Einsichten beim Schreiben eigener Texte.
- übertragen denselben Stoff in andere Textsorten oder mediale Darstellungsformen (z. B. Fabeln in Comics, Filmszenen in Tagebucheinträge, Buchszenen in Hörspiele) und beschreiben dabei die Besonderheiten des jeweiligen Mediums.

# Bausteine für ein Märchenhörspiel (Übersicht)



Geräusche	Planung
Stimme	Aufnahme

# Geräusche

Darum geht es:

**Die Schülerinnen und Schüler bringen Märchenszenen zu ausgewählten Märchen mit Geräuschen zum Klingen.**

**Sie...**

- entdecken und erkennen märchentypische Geräusche mit Hilfe eines Wimmelbildes.
- produzieren und sammeln Geräusche zu ausgewählten Märchen.
- gestalten Geräuscherätsel zu selbstgezeichneten Märchenszenen und präsentieren diese.

**Material:**

Märchen-Wimmelbild, selbstgezeichneten Märchenszenen, Hörboxen, Material zur Klangerzeugung, Aufnahmegerät und digitale Pinnwand, Hörbrillen (Masken, die die Augen verdecken).

Übersicht



Geräusche	Planung
Stimme	Aufnahme

# Geräusche

## Märchenszenen klingen lassen



**Hörbeispiel**  
Geräuscheszene



- Kennenlernen und zeichnen von ausgewählten Märchenszenen
- Suchen und Sammeln von Materialien zur Vertonung der Märchenszene (Hörbox)
- Aufnahme der Geräuscheszenen und Präsentation als Geräuschrätsel: Welche Szene könnte es sein?

Geräusche	Planung
Stimme	Aufnahme

# Stimme

## Darum geht es:

**Die Schülerinnen und Schüler machen Entdeckungen, was sie mit ihrer Stimme machen können. Sie...**

- beschreiben den Klang unterschiedlicher Emotionen.
- experimentieren spielerisch Gefühle mit der eigenen Stimme auszudrücken.
- gestalten mit ihrer Stimme Märchenfiguren.
- geben sich gegenseitig Feedback zur Wirkung als Märchenfigur.

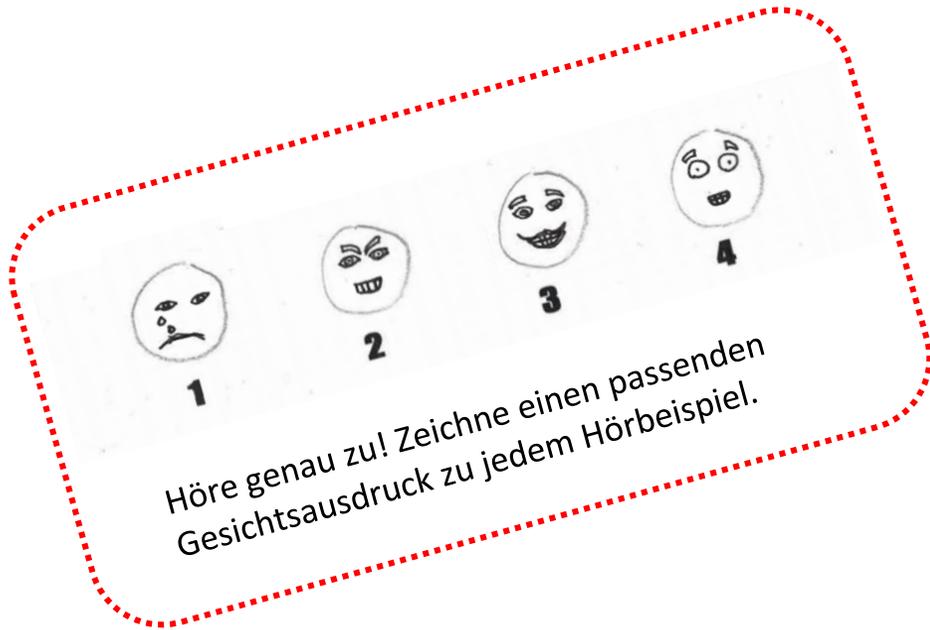
## Material:

Hörbeispiele in Unsinnssprache zu unterschiedlichen Emotionen, Gefühlswürfel, Zeichenpapier, evtl. Szenenkärtchen und Aufnahmegerät, evtl. Nonsensgedicht z.B. Christian Morgenstern „Das große Lalula“

Geräusche	Planung
Stimme	Aufnahme

# Stimme

## Gefühle kann man hören



Höre genau zu! Zeichne einen passenden Gesichtsausdruck zu jedem Hörbeispiel.

**Wütend  
klingt...**  
laut  
und schnell.

**Fröhlich  
klingt...**  
hell  
und leicht.

Die Kinder beschreiben, wie verschiedene Gefühle beim Sprechen klingen.

**Hörbeispiel**  
Gefühle in Unsinnssprache



Übersicht

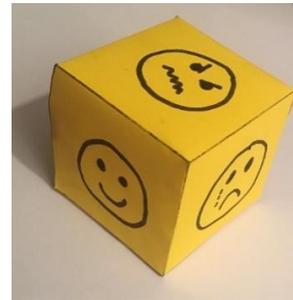
Geräusche	Planung
Stimme	Aufnahme

# Stimme

## Gefühle mit Gromolo ausdrücken

### Gromolo

improvisierte Unsinnssprache, bei der beliebige, im Moment erfundene Laute aneinander gereiht werden.



Einstieg: Lockerungsspiele für die Stimme (z.B. Stimmübungen, Stimmlawine, Begrüßen mit Gromolo)

- Gefühlswürfel/Auftragskarten mit Gefühlen
- Ausprobieren und Präsentation mit Gromolo
- Gefühlslage erraten: Publikum mit Hörbrille oder vor Vorhang

**Hörbeispiel**  
Märchenszene in Gromolo



Szenen (z.B. Sandkasten, Mittagessen) und Märchenszenen mit Gromolo spielen

Geräusche	Planung
Stimme	Aufnahme

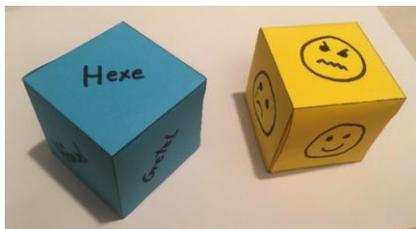
# Stimme

## So sprechen Märchenfiguren

Wer spielt mit?  
 Personen, Tiere, Fabelwesen  
 besprechen

Spiel: Im Märchenwald

- als Märchenfiguren durch den Raum spazieren
- sich gegenseitig begrüßen oder kurz miteinander sprechen
- Rollenwechsel mit Würfeln

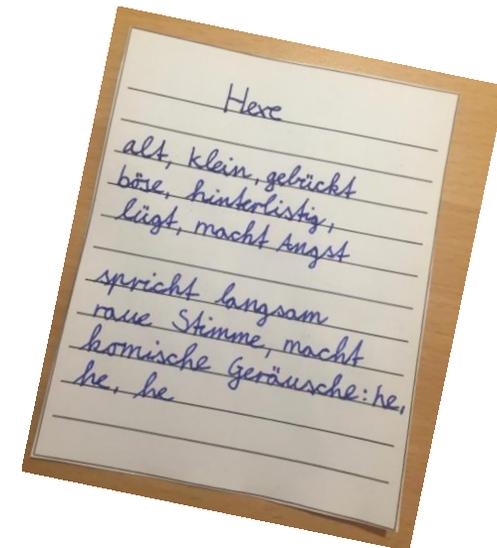


Märchenfiguren zeichnen, Rückseite für Notizen:

- Welche Eigenschaften hat die Person?
- Wie spricht die Person?
- Wie fühlt sie sich zu Beginn/am Ende des Märchens?



Hörbeispiel  
 Stimme der Hexe



Übersicht

Geräusche	Planung
Stimme	Aufnahme

# Planung

## Darum geht es

**Die Schülerinnen und Schüler planen die Aufnahme der Märchenszenen.**

**Sie...**

- lernen und gestalten auf spielerische Art und Weise den Inhalt der Märchenszenen.
- entfalten im szenischen Spiel eigene Ideen, drücken Empfindungen aus und lassen sich auf andere und ihr Spiel ein.
- finden und skizzieren den roten Faden der Märchenszenen durch die Erstellung eines Storyboards.

## Material

Plakat für das Storyboard, selbstgemalte Märchenszenen, Geräuschkärtchen, Hörbox, digitale Pinnwand

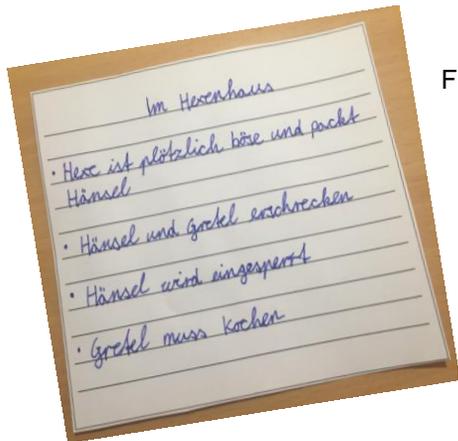
Übersicht

Geräusche	Planung
Stimme	Aufnahme

# Planung

## Den Inhalt spielerisch verstehen und gestalten

- Erzählen der Märchenszenen mit dem „Ja genau, ...und dann“ – Spiel
- Spielen der Märchenszenen im freien Dialog
- Bei Bedarf: Notieren von Stichpunkten



**Hörbeispiel**  
Freier Dialog im Hexenhaus



### **Spiel: „Ja genau, ...und dann“**

*Kind 1: Hänsel wird von der Hexe gepackt, in den Stall geführt und in den Käfig gesperrt...*

*Kind 2: Ja genau, Hänsel wird von der Hexe gepackt, in den Stall geführt und in den Käfig gesperrt... und dann muss Gretel Essen kochen, damit Hänsel dick wird...*

*Kind 3: Ja genau, und dann muss Gretel Essen kochen, damit Hänsel dick wird.*

Übersicht

Geräusche	Planung
Stimme	Aufnahme

# Planung

## Ein Storyboard erstellen

- Anordnen der Märchenszenen an einem Zeitstrahl auf dem Storyboard
- Planung der Übergänge mit Erzähler und Musik
- Zuordnen von Geräuschen mit Geräuschkarten



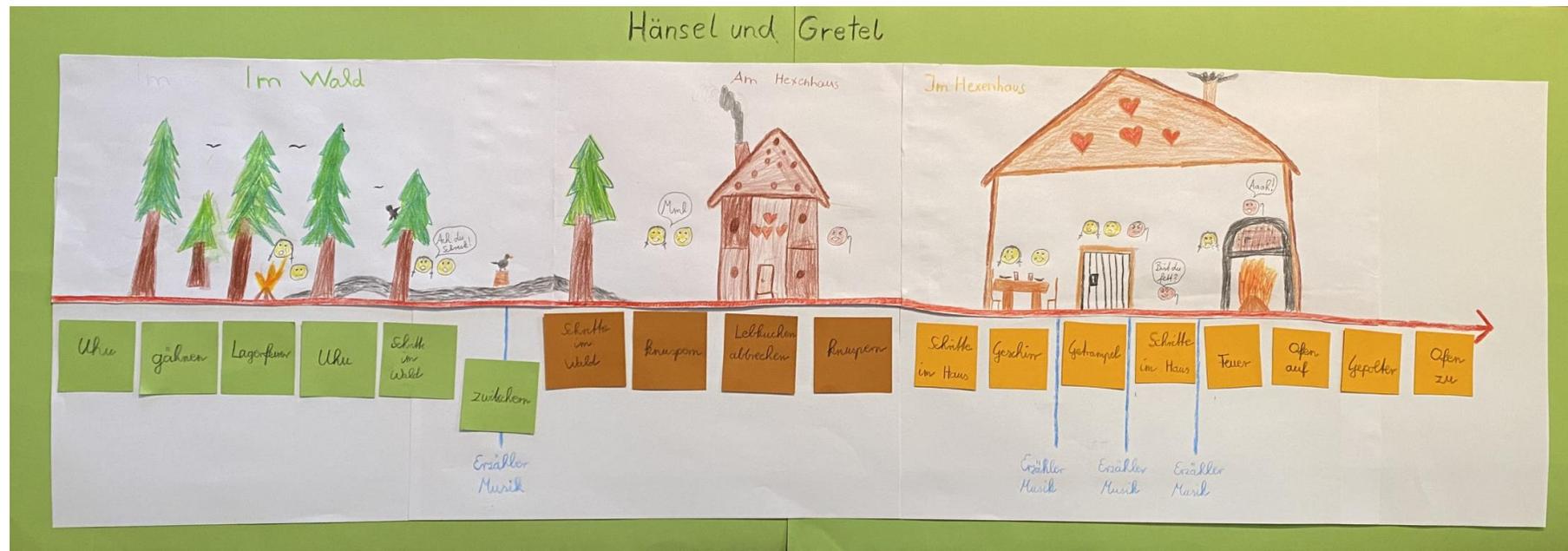
Übersicht

Geräusche	Planung
Stimme	Aufnahme

# Planung

## Die Szenen gestalten

- Verteilung der Aufgaben: Sprechrollen, Erzähler, Geräuschemacher, Musiker
- Zuordnung der Geräuschkarten in den Ablauf der jeweiligen Szenen
- Gestaltung der Szenen mit Dialogen
- Je nach Lerngruppe und Bedarf: Eintragen weiterer individueller Regieanweisungen durch die Kinder



Geräusche	Planung
Stimme	Aufnahme

# Aufnahme

## Darum geht es

**Die Schülerinnen und Schüler führen Geräusche, Stimme und Musik zu einem Hörspiel zusammen. Sie...**

- orientieren sich am Ablauf des Storyboards.
- proben den Ablauf mehrfach.
- überarbeiten bei Bedarf.
- nehmen das Hörspiel mit einem Aufnahmegerät auf.

## Material

Storyboard, Hörbox, evtl. Notizkarten, Aufnahmegerät

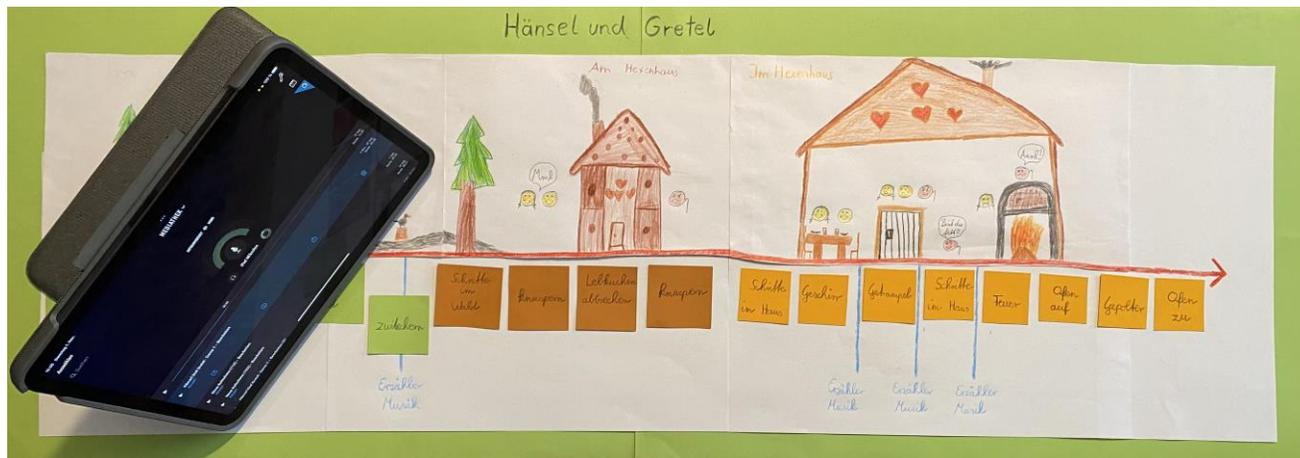
Übersicht

Geräusche	Planung
Stimme	Aufnahme

# Aufnahme

## Geräusche, Stimme und Musik zusammenführen

- Storyboard als Hilfe für den Überblick und den roten Faden
- Wichtig: Freies Sprechen und kein Ablesen
- Aufnahme des Hörspiels „Szene für Szene“ oder in einem „Onetake“ (weitere Möglichkeit: Liveaufführung)
- Bei Bedarf: Überarbeitung von Szenen und Wiederholung der Aufnahmen



Übersicht

Geräusche	Planung
-----------	---------

# Aufnahme

## Hänsel und Gretel

The storyboard is divided into three scenes:

- Im Wald:**
  - Uhu
  - gähnen
  - Lagerfeuer
  - Uhu
  - Schritte im Wald
  - zittern
  - Erzähler
  - Musik
- Am Hexenhaus:**
  - Schritte im Wald
  - knuspern
  - Lebkuchen abbrechen
  - knuspern
  - Mmm
- Im Hexenhaus:**
  - Schritte im Haus
  - Geschirr
  - Getampeln
  - Schritte im Haus
  - Feuer
  - Ofen auf
  - Gepolter
  - Ofen zu
  - Erzähler
  - Musik
  - Erzähler
  - Musik
  - Erzähler
  - Musik

**Hörbeispiel**  
Hörspiel „Hänsel und Gretel“



## Präsentation

Eigene Märchenhörspiele zu produzieren ist eine herausfordernde und spannende Aktion für Grundschulkinder. Die Schulklasse und die Lehrkraft überlegen gemeinsam, in welchem Rahmen und wem sie die fertigen Märchenhörspiele präsentieren wollen.

Ausstellung im Schulhaus  
mit QR-Codes zu den  
Audiodateien mit  
passenden Plakaten zu den  
Märchenhörspielen

Präsentation aller Werke  
auf einer digitalen  
Pinnwand

Märchenhörstunde  
im Klassenzimmer  
mit Patenklasse oder  
Eltern

Senden über die  
Hausfunkanlage der Schule  
oder Einstellen auf der  
Schulhomepage  
(Datenschutzbestimmungen  
beachten!)

Übersicht