

Zu Märchen Geräusche erzeugen

Platsch – ein Gegenstand fällt ins Wasser. Schon wissen alle: Es ist vom Froschkönig die Rede! Märchen faszinieren Kinder schon seit vielen Generationen. Anhand einer beispielhaften Sequenz zeigen wir auf, wie Kinder auf auditiver Ebene Zugang zu Märchen finden können und zeitgleich digitale Kompetenzen aufbauen. In einem ersten Schritt planen die Kinder ihre Vorgehensweise und erzeugen prägnante Geräusche, die das Märchen jeweils erkennbar machen. Diese unterschiedlichen Geräusche werden aneinandergeschnitten und so entsteht ein Geräuschemärchen. Die entstandenen digitalen Produkte können am Ende der Unterrichtseinheit innerhalb der eigenen Lerngruppe vorgestellt, als Geräuscherätsel verwendet oder auch veröffentlicht werden.



Ziele

Kompetenzerwartungen

Allgemeines

Ablauf

Inhalt

Phantasiereise als Einstieg

Planung der Hörbeiträge

Einsatz der Geräuschebox

Hilfestellung und Differenzierung

Technische Umsetzung der Aufnahmen

Ergebnisse der Kinder und Veröffentlichungsmöglichkeiten

Präsentation und Bewertungsmöglichkeit

Möglichkeiten der Weiterarbeit

Ziele

- Die Kinder erweitern ihre Lesefähigkeit durch die intensive Auseinandersetzung mit dem Märchentext.
- Sie erzeugen zum Märchen passende analoge Geräusche mit ...
 - Alltagsgegenständen
 - Musikinstrumenten
 - Körperinstrumenten
 - Stimme
- Die Schülerinnen und Schüler nehmen mit einem Aufnahmegerät die zuvor geplanten Geräusche auf. Damit werden die digitale Kompetenzen der Kinder gefördert:
 - Sie reflektieren die Wirkung des Artefakts.
 - Die Möglichkeiten des digitalen Selbstaudrucks werden erweitert.
- Die Schülerinnen und Schüler erstellen ein gemeinsames digitales Artefakt.

Kompetenzerwartungen

D 3/4 LB 1 Verstehend zuhören

Die Schülerinnen und Schüler...

setzen Medien bewusst ein, um Szenen zu gestalten (z. B. durch Geräusche, Musik) und um bestimmte Wirkungen und Effekte zu erzielen.

D 1/2 und 3/4 LB 2.3 Über Lesefähigkeiten verfügen

Die Schülerinnen und Schüler...

markieren beim Lesen Wörter und Sätze, die zentrale Information enthalten.

D 3/4 LB 2.4 Texte erschließen

Die Schülerinnen und Schüler...

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.

Mu 1/2 und 3/4 LB 1 Sprechen – Singen – Musizieren

Die Schülerinnen und Schüler...

nutzen ausgewählte Wiedergabemedien zur musikalischen Begleitung, Präsentation und Reflexion und bewerten deren Zweck und Eignung.

[Zurück zum Inhalt](#)

Allgemeines



Zeitbedarf: 6-9 UE



Technische Ausstattung: Tablets (mind. ein halber Klassensatz) mit stabilem Zugang zum Internet evtl. auch mit einem externen Mikrofon oder ein Smartphone



Software: App zur Aufzeichnung und Bearbeitung von Audiodateien, z. B. Ferrite oder Sprachmemo ggf. ein Mebis-Zugang für die Lehrkraft



Sonstige Voraussetzungen bzw. Material: ruhiger Rückzugsort für Audioaufnahmen, Märchenbücher oder Märchentexte, Musikinstrumente, Alltagsgegenstände zum Erzeugen von Geräuschen



Gruppengröße: Klassenverband

[Zurück zum Inhalt](#)

Ablauf

Einführung in die Märchenwelt mit einer Phantasiereise

Mit Hilfe einer **Phantasiereise** werden die Schüler zuerst in eine Märchenwelt geführt. Dazu liest der Lehrer den folgenden Text vor und unterstützt die auditive Wahrnehmung der Schülerinnen und Schüler durch Anspielen von Georg Philipp Telemanns Sonata in C-moll, die anfangs sehr leise später immer lauter wird.

Tipp:
Bluetooth-Lautsprecher im Klassenzimmer verstecken -> stimmungsvolle Atmosphäre

Phantasiegeschichte als Einführung ins Märchenland

Schließe deine Augen und konzentriere dich ganz auf dich. Atme tief ein und aus. Während du leicht und ruhig atmest, entspannst du dich immer mehr. Stell dir vor, dass hier in diesem Klassenzimmer ein großer, runder Teppich liegt. Du steigst auf diesen Teppich und wie von Geisterhand hebt er ab. Er schwebt aus dem Klassenzimmer, fliegt eine Runde um die Schule und steigt dann langsam immer höher. Du spürst den Gegenwind mein Fliegen in deinem Gesicht. Die Häuser, Straßen und Wälder werden immer kleiner, Menschen kannst du keine mehr erkennen. Der Teppich fliegt immer weiter, bis du in der Ferne plötzlich etwas glitzern und funkeln siehst. Und von weitem kannst du auch eine liebliche Musik hören. Je näher das Glitzern kommt, desto stärker wird es und du erkennst ein großes, goldenes Tor. Endlich schwebst du so nah heran, dass du noch mehr erkennen kannst. Es sind die goldenen Tore eines wunderschönen Märchenschlosses. Der fliegende Teppich landet im Garten des Schlosses. Du steigst vorsichtig herunter und siehst dich um. Da ist auf der einen Seite das große Schloss, mit 2 Türmen, kleinen Fenstern mit bunten Vorhängen und einer hohen Schlossmauer, die mit Rosen bewachsen ist. Du schnupperst in die Luft und kannst die Rosen riechen. Auf der anderen Seite siehst du einen großen Garten mit grünen Büschen und einen großen Apfelbaum. Unter diesem Apfelbaum sitzt ein Kobold und spielt auf seiner Flöte. Das ist die Musik, die du hörst. Plötzlich tippt dir jemanden vorsichtig auf die Schulter. Du drehst dich um und schaust in ein kleines Zwergengesicht. Der Zwerg verbeugt sich und schüttelt dir deine Hand zur Begrüßung „Hallo“, sagt er, „Willkommen in unserem Märchenland.“

Langsam öffnest du deine Augen.

[Zurück zum Inhalt](#)


Ablauf




Planung der Hörbeiträge

Mit dem Vorwissen und der Kenntnis unterschiedlicher Märchen sollen sich die Kinder nun gruppenweise mit der Erzeugung von typischen Geräuschen in einem Märchen auseinandersetzen. Dazu wählen sie sich ein Märchen aus und untersuchen es im Hinblick auf typische Geräusche, die den Inhalt des Märchens erkennen lassen.

Wir erzeugen ein Geräusche-Märchen

- Überlegt euch gut, welche 3 Wörter TYPISCH UND WICHTIG sind für dein Märchen und gut als Geräusch dargestellt werden könnten. Ihr könnt euch auch nochmal das Märchen durchlesen und die Wörter markieren.
- Sucht nun Gegenstände oder Möglichkeiten, diese 3 Wörter als Geräusche oder Klänge darzustellen.
- Schreibt alles auf das Arbeitsblatt „Das ultimative Erkennungsgeräusch“, damit die anderen es später nachmachen können.
- Nehmt die 3 Geräusche mit dem I-Pad und der Sprach-Memo-App auf!

 Sucht euch noch ein weiteres Märchen aus und erfindet auch dazu Geräusche!

 Das ultimative Erkennungsgeräusch 1	 Das ultimative Erkennungsgeräusch 2	 Das ultimative Erkennungsgeräusch 3
Das Geräusch ist typisch für mein Märchen: <input style="width: 100%;" type="text"/>	Das Geräusch ist typisch für mein Märchen: <input style="width: 100%;" type="text"/>	Das Geräusch ist typisch für mein Märchen: <input style="width: 100%;" type="text"/>
Um dieses Geräusch aufzunehmen, brauche ich: <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____	Um dieses Geräusch aufzunehmen, brauche ich: <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____	Um dieses Geräusch aufzunehmen, brauche ich: <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____
So wird es gemacht: _____ _____	So wird es gemacht: _____ _____	So wird es gemacht: _____ _____



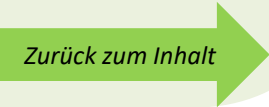
Kinder lernen zuerst klar zu strukturieren und ihre Geräusche zu planen



Erst anschließend werden die Geräusche aufgenommen



Mehr Harmonie in den Gruppen durch festgelegte Aufgaben!



Zurück zum Inhalt

Ablauf

Einsatz der Geräuschebox

Damit die Kinder angeregt werden, sich experimentell mit Geräuschen und deren Erzeugung auseinanderzusetzen, bekommt jede Gruppe eine sogenannte Geräuschebox, in der als Anregung schon einige Klangerzeuger zu finden sind und die im Laufe der Zeit immer wieder erweitert werden kann.

Als Inhalt für dieses Thema bietet sich zum Beispiel an:

- Celluphanfolie
- Kokosnussschalen
- kleine Äste
- vertrocknete Blätter
- Kieselsteine
- Becher



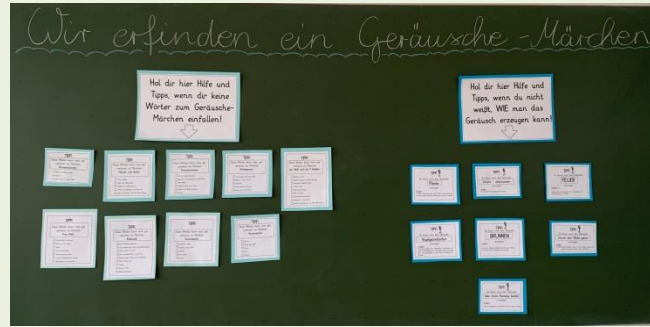
Zurück zum Inhalt

Ablauf

Hilfestellung und Differenzierung

Als Hilfestellung und Differenzierungsangebot gibt es zwei unterschiedliche Arten von Tipps, die sich die Kinder holen können, wenn sie alleine nicht mehr weiterkommen.

Hol dir hier Hilfe und Tipps, wenn du nicht weißt, **WIE** man das Geräusch erzeugen kann!



Hol dir hier Hilfe und Tipps, wenn dir keine Wörter zum Geräusche-Märchen einfallen!



TIPP:

So kann man das Geräusch

Durch den Wald gehen

erzeugen:

So geht's:
Sammle trockene Blätter, drücke mit den Fingern darauf und spaziere mit deinen Fingern durch die Blätter!

TIPP:

So kann man das Geräusch

über einen Kiesweg laufen

erzeugen:

So geht's:
Sammle Kieselsteine und spaziere mit den Fingern hindurch!

TIPP:

So kann man das Geräusch

Vogelgezwitscher

erzeugen:

So geht's:
Zwächtern, pfeifen oder Tausberguren nachmachen und dabei ein Taschentuch an zwei Enden fassen und durch Hin- und Herschwingen vor dem Mikro Plätschgeräusche erzeugen.

TIPP:

So kann man das Geräusch

Pferde

erzeugen:

So geht's:
2 halbe Kokosnussschalen oder 2 Becher rhythmisch (kurz lang kurz lang) aneinander klopfen, als wäre es Getrappel

TIPP:

Diese Wörter kann man gut vertonen im Märchen
Hänsel und Gretel

- Steine werfen
- durch den Wald gehen
- Klopfen am Lebkuchenhaus
- Gretel weint Backofen und Hexe rein
- Geld und Schmuck mit nach Hause bringen

TIPP:

Diese Wörter kann man gut vertonen im Märchen
Rotkäppchen

- Lläuft singend durch den Wald
- Klopft an Türe von Oma
- auffressen
- aufschneiden des Bauches
- Steine rein in den Bauch

Zurück zum Inhalt

Ablauf

Technische Umsetzung der Aufnahmen:

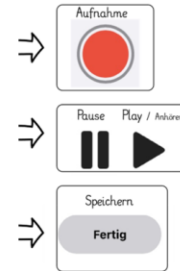
Um die Geräusche bequem aufzunehmen, verwenden die Kinder entweder Tablets mit externen Mikrofonen oder mit Aufnahmefunktionen.

Mit den kostenlosen Diktier-Apps können die Schülerinnen und Schüler unkompliziert aufnehmen.

Wir machen Aufnahmen mit den Schul-Tablets und einer Audio-/Diktier-App

Das ist zu beachten beim Aufnehmen unserer Geräusche:

1. Sprecht euch genau ab, WER WAS tut.
2. Geht an einen ruhigen Ort OHNE NEBENGERÄUSCHE
3. EIN Kind ist jeweils der Aufnahmeleiter, der in der Audio-/Diktier-APP am Tablet die Taste für Aufnahme drückt. Dabei zählt er immer „drei, zwei, eins ... LOS“.
4. Drückt auf die PAUSE-Taste und hört euch erst mal mit der PLAY-Taste an, wie euch die Aufnahme gefällt. Beratet euch, was ihr verbessern könntet, nehmt dann vielleicht erneut auf
Vergesst nicht das Mikro auszustecken, wenn ihr euch die Aufnahme anhören wollt!
5. Erst wenn ihr zufrieden seid, drückt ihr die FERTIG-Taste, dann ist eure Aufnahme gespeichert.
6. Nun könnt ihr eure Aufnahme durch doppeltippen UMBENENNEN.
Sucht euch einen passenden Namen, damit ihr die Aufnahme auch wiederfindet!
7. Wollt ihr eure Aufnahme LÖSCHEN, so drückt auf dem Mülleimer



Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler und Möglichkeiten der Präsentation



Beispiel:
Bremer Stadtmusikanten



Beispiel
Rumpelstilzchen

Man könnte die entstandenen Hörbeiträge auf der Schulhomepage oder als Zuhörspiele anderen Klassen oder der Mittagsbetreuung zur Verfügung stellen und so die Werke der Kinder würdigen und wertschätzen. Durch die Beschäftigung mit den Märchengeräuschen haben die Kinder eine neue Ausdrucksmöglichkeit gefunden und können nun im Anschluss alleine Zuhörspiele gestalten und anderen Kindern zur Verfügung stellen.

[Zurück zum Inhalt](#)

Präsentation und Bewertungsmöglichkeit




Zum Abschluss stellen sich die Kinder gegenseitig ihre Aufnahmen vor.

Alle Kinder dürfen raten, um welches Märchen es sich handeln könnte und im Anschluss daran Tipps und eine Bewertung für das Gelingen der Vertonung abgeben.

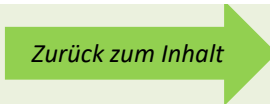
Benotung ist kein MUSS- nur eine Möglichkeit der alternativen Leistungsbewertung!
Bewertet werden können die entstandenen Audio-Dateien im Hinblick auf Zusammenarbeit, Kreativität, Qualität und Menge der entstandenen Geräusche



Bewertung der entstandenen Geräusche-Märchen

			
Waren die Geräusche passend zum Märchen gewählt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Waren die Geräusche gut erkennbar?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sind die Geräusche kreativ dargestellt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hat sich die Gruppe Mühe gegeben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wie war die Zusammenarbeit in eurer Gruppe?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INSGESAMT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Mein Tipp für eure Gruppe:



Möglichkeiten der Weiterarbeit

Im Anschluss an die experimentellen Geräuschemärchenstunden könnte man ...

- ... ein eigenes Märchen schreiben lassen und auch dazu passende Geräusche erzeugen
- ... ein vollständiges Hörspiel aus Geräuschen und selbstgeschriebenen und vorgelesenen Märchen erstellen
- ... die Kinder zu Märchengeräuschen frei schreiben lassen
- ... zu den Geräuschen Reizgeräuschgeschichten schreiben lassen
- ... die entstandenen Geräusche zur Ritualisierung im Unterricht verwenden und immer wieder einsetzen

[Zurück zum Inhalt](#)