

## Phase 3

### „Klang der Kindheit“

(5 Tage, Leitfaden Audio)

### 1. TAG

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeit
Aufwärmphase nach drei Monaten Pause: Sind die Namen der Teilnehmer im Gedächtnis geblieben?	<b>Namensspiel „Tückische Länge“:</b> Der Medienpädagoge reicht eine Rolle Toilettenpapier herum. Jeder Teilnehmer darf sich so viel Papier nehmen, wie er möchte. Im Anschluss muss jeder von sich und seiner Person erzählen. Die Tücke dabei ist, wer viel Toilettenpapier hat, muss auch viel erzählen und andersherum.	30 min
Wie funktioniert ein Audio-Aufnahme-Set? Warum klingt die eigene Stimme so komisch?  Welche Medien im Audibereich nutzen die Kinder? Welche nutzen die Senioren? Wie und wie oft werden sie genutzt?	<b>Erster Kontakt mit der Audio-Technik:</b> Gemeinsam erarbeiten sich die Kinder und Senioren die Funktionsweise eines Audio-Aufnahme-Sets (Anschluss von Mikrofon und Kopfhörer, Aufnahme, Tonauspegelung, Wiedergabe). Dazu sprechen sie erste Sätze ein, hören sich diese an und überlegen, warum die eigene Stimme so fremd klingt.  Anschließend wird thematisiert, welche Audiomedien die Kinder und welche im Vergleich dazu die Senioren nutzen.	30 min
<b>P A U S E</b>		30 min
Wann und wie begann die Geschichte der Hörmedien? Welche Möglichkeiten gab es damals zum Hören von Radiosendungen oder Hörgeschichten? Wie sah ein Radio/Tonbandgerät/Schallplattenspieler/Kassettenrekorder vor 60 Jahren aus? Wie funktionierten die Geräte? Welche Unterschiede bestehen zur heutigen Technik?	<b>Technische Annäherung an die damalige Zeit:</b> Senioren und Medienpädagogen bieten mit alten Radios, Tonbandgeräten, Schallplattenspielern oder Kassettenrekordern die Möglichkeit, die alten Geräte zu „begreifen“. Sie führen anschaulich die Funktionsweise der Geräte vor und binden die Kinder ein. Eventuell besteht sogar die Möglichkeit, die Geräte auszuprobieren.	60 min

## 2. TAG

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeit
Wie kann durch Technik Sprache verändert werden? Wie funktioniert Schnitt und welche Möglichkeiten bietet er?	<p><b>Manipulation durch Schnitt „Der Wort-im-Mund-Umdreher“:</b> Kurze einfache Sätze werden von den Kindern und Senioren ausgesprochen. Durch gezieltes Herausschneiden bestimmter Wörter bekommt das Gesagte plötzlich einen ganz anderen Sinn. So kann beispielsweise aus „Ich mag keinen Spinat“ ganz schnell „Ich mag Spinat“ werden.</p> <p>Es besteht die Möglichkeit, die Schnitt-Manipulation in Phase 5 vorzustellen.</p>	30 min
Wie können durch die Technik Töne und Stimmen verändert werden? Wie funktioniert der Schnitt und welche Möglichkeiten bietet er? Können diese Möglichkeiten in der eigenen Hörgeschichte eingesetzt werden?	<p><b>Manipulation von Stimmen „Micky Maus &amp; Co.“:</b> Der ausgesprochene Text kann am Computer auch anderweitig verändert werden. So können Stimmen „verstellt“ werden. Sie klingen z. B. höher oder tiefer, wie durch ein Telefon, wie ein Geist, sind langsamer, schneller oder rückwärts zu hören, haben ein Echo oder einen Hall oder sind anderweitig verzerrt. Die Kinder sollen Trickmöglichkeiten bzw. Tonverfremdung erkennen und selbst am Schnittplatz ausprobieren.</p> <p>Es besteht die Möglichkeit, die Stimm-Manipulation in Phase 5 vorzustellen.</p>	30 min
P A U S E		30 min
Wie klingt die Umgebung, der Alltag? Was gibt es bei den Aufnahmen zu beachten?	<p><b>Geräusche-Rätsel (in zwei Gruppen):</b> Mit Mikrophon und Aufnahmegerät nehmen die Kinder und Senioren in zwei altersgemischten Gruppen Alltagsgeräusche und Geräuschsituationen auf. Diese Aufnahmen werden später der anderen Gruppe als Rätsel vorgespielt und gemeinsam entschlüsselt. Dabei setzen sich die Teilnehmer mit Geräuschen und deren Bedeutung für den Alltag, aber auch mit deren Bedeutung für mediale Produkte auseinander. Im Plenum werden die Ergebnisse präsentiert und ausgewertet.</p> <p>Es besteht die Möglichkeit, die Geräusche-Rätsel in Phase 5 auszustellen.</p>	30 min
Was verbinden die Teilnehmer mit den Melodien? Was bedeuten sie ihnen? Kennen die Senioren vielleicht die Musik aus Kinderserien? Kennen	<p><b>Melodien raten:</b> Bekannte Erkennungsmelodien aus Radio und Fernsehen der heutigen und der damaligen Zeit werden im Wechsel vorgespielt. Die Teilnehmer raten, welches Hörspiel, welcher Film oder welche TV-Serie sich dahinter verbirgt. Dabei ergeben sich zahlreiche Anknüpfungspunkte, über Medienvorlieben</p>	30 min

die Kinder vielleicht die Musik aus alten Kinderserien aus der Kindheit der Senioren?	und Medienerlebnisse ins Gespräch zu kommen.	
---	--	--

### 3. TAG

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeit
Wie wird aus einer Idee ein Klangergebnis jedweder Art? Auf welchen Teil der Geschichte sollen sich die Teilnehmer beziehen, welchen Charakter näher beleuchten? Wie kann das Ergebnis aussehen? Welche Bestandteile gehören zu einer Hörgeschichte/einem Hörspiel/einer Klangcollage/einer Radiosendung/einem Feature? Welche Sprechrollen gibt es? Soll es einen Erzähler geben?	<p><b>Ideensammlung und Planung des Audioprojekts:</b> Die Teilnehmer überlegen, wie das Audioprojekt umgesetzt werden könnte. Sie entscheiden sich für bestimmte Erlebnisse und Personen, welche sie aus der Geschichte aus Phase 1 herausnehmen und erzählen können.</p> <p>Das Ergebnis muss dabei nicht zwingend fiktiver Natur sein. Es kann auch journalistischen oder experimentellen Charakter haben. Es gibt keine Vorgaben in der Umsetzung, egal ob Hörgeschichte, Hörspiel, Klangcollage, Radiosendung oder Feature. Auf jeden Fall soll das verbindende Element erkennbar sein, sprich der Inhalt des Audioergebnisses soll als eines von letztendlich drei Puzzleteilen der erarbeiteten Geschichte erkennbar und einordbar sein.</p>	45 min
Zur Auflockerung, Wahrnehmungssteigerung und Entspannung: Wie klingt ein Gewitter im Wald?	<p><b>„Gewitter im Wald“:</b> Die Kinder und Senioren sitzen im Kreis. Der Medienpädagoge beginnt, mit Mund, Händen, Fingern und Füßen jeweils ein Geräusch vorzugeben. Die Teilnehmer imitieren dieses Geräusch und geben es im Uhrzeigersinn weiter. Sobald der Letzte im Kreis das Geräusch aufgenommen hat, gibt der Spielleiter ein weiteres Geräusch vor, welches wiederum weitergegeben wird. Dabei behalten die Teilnehmer aber das „alte“ Geräusch bei, bis sie das „neue“ ausführen. So entsteht nach und nach ein Klangteppich, welcher wie ein aufkommendes Gewitter im Wald anzuhören ist.</p>	15 min
P A U S E		30 min
Was muss beim Einsprechen beachtet werden? Wer übernimmt welche Sprechrolle?	<p><b>Sprach-Aufnahmen einsprechen:</b> Die Kinder und Senioren sprechen die benötigten Texte in verteilten Rollen chronologisch ein. Dabei übernehmen die Teilnehmer die Umsetzung und die Bedienung der Technik selbst.</p>	60 min

## 4. TAG

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeit
Was muss beim Einsprechen beachtet werden?	<b>Sprach-Aufnahmen beenden:</b> Die Kinder und Senioren sprechen die letzten Texte in verteilten Rollen chronologisch ein.	30 min
Welche Funktion haben Geräusche und Töne im Rahmen einer Geschichte? Welche Geräusche werden benötigt? Wie können die Geräusche und Töne aufgezeichnet bzw. künstlich hergestellt werden?  Wie kann das Material geschnitten werden?	<b>Geräusche-Werkstatt und Schnitt (parallel im Wechsel)</b>  <b>Geräusche-Werkstatt:</b> Die Kinder und Senioren überlegen, welche Geräusche für die Hörgeschichte/das Hörspiel/die Klangcollage/die Radiosendung/das Feature wichtig sind und welche aufgenommen werden müssen. Sie beraten sich, wie sich die benötigten Geräusche aufnehmen lassen. Zur Hilfe können dabei verschiedene Utensilien wie Zellophan-Papier, getrocknete Erbsen und Puddingpulverpäckchen, aber auch Orff-Musikinstrumente kommen, um Geräusche und Töne künstlich herzustellen.  <b>Schnitt der Sprach-Aufnahmen:</b> Die Teilnehmer erhalten einen Einblick in den Schnitt der Sprach-Aufnahmen und schneiden selbständig Pausen, Dopplungen oder Versprecher aus den Originalaufnahmen heraus. Sie erkennen, wie aus dem Rohmaterial ein zusammenhängender Text entsteht.	30 min
P A U S E		30 min
Wie können Texte und Geräusche so miteinander kombiniert werden, dass daraus, wie bei einem Puzzle, das fertige Ergebnis entsteht?	<b>Weiterarbeit an Geräusche-Werkstatt und Schnitt:</b> Im Anschluss werden die Geräusche aus der Werkstatt in das Projekt importiert. Danach schneiden die Kinder und Senioren die Geräusche und Texte so zusammen, dass diese das fertige Produkt ergeben. Dabei können sie auch passende Geräusche, die sie im Laufe der Woche gesammelt oder produziert haben, verwenden oder seltene Geräusche über CD einspielen.	50 min
Wird (weitere) Musik benötigt? Wonach sollen die Teilnehmer die Musik auswählen? Haben sie passende Musik zu Hause?	<b>Hausaufgabe „Musik“:</b> Die Teilnehmer überlegen, ob und welche Musik für das Produkt benötigt wird. Hauptaugenmerk liegt dabei auf Musik, welche den Inhalt besonders gut unterstützt. Sie erhalten die Aufgabe, zu Hause nach einer passenden Musik zu suchen und die CD/Datei am nächsten Tag mitzubringen.	10 min

## 5. TAG

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeit
Was fühlen die Teilnehmer, wenn sie Musik hören? Wie wichtig ist ihnen Musik? Gibt es Unterschiede? Welche Rolle kann Musik im Hörspiel oder im Film spielen?	<b>Musik malen:</b> Ein Musikstück (z. B. Edvard Griegs „Morgenstimmung“ aus Peer Gynt) wird vorgespielt. Die Kinder und Senioren setzen die Musik zeichnerisch um und erfahren dabei, Musik genau wahrzunehmen und in Bildern wiederzugeben und zu gestalten. Die entstandenen Kunstwerke werden im Anschluss vorgestellt.	20 min
Wird (weitere) Musik benötigt? Wonach sollen die Teilnehmer die Musik auswählen? Welche Art von Musik würde den Inhalt besonders gut unterstützen? Wie kann sie geschnitten und in das Produkt eingebaut werden?	<b>Musik auswählen und schneiden:</b> Wenn weitere Musik (außerhalb der Orff-Instrumente-Aufnahmen) benötigt wird, überlegen die Teilnehmer, welche Musik für das Produkt benötigt wird. Hauptaugenmerk liegt dabei auf Musik, welche den Inhalt besonders gut unterstützt.  Die Musik wird gemeinsam angehört und ausgewählt. Die ausgesuchte Musik wird mit den Teilnehmern ins Hörspiel integriert, geschnitten und an den Text angepasst.	40 min
P A U S E		30 min
Wie klingt die Hörgeschichte/das Hörspiel/die Klangcollage/die Radiosendung/das Feature, wenn es im Ganzen zu hören ist? Gefällt den Teilnehmern die Umsetzung der Geschichte?	<b>Präsentation:</b> Gemeinsam hören die Senioren und Kinder sich ihr Produkt an. Dazu kann der Raum im Vorfeld ein wenig gestaltet werden (Knabbereien und Getränke bereitstellen, Luftballons aufhängen, Verdunklung anbringen).	30 min
Was haben die Teilnehmer im Projekt, auch voneinander, gelernt? Was hat ihnen gut und was nicht so gut gefallen?	<b>Reflexion:</b> Zum Abschluss wiederholen die Teilnehmer, was sie in Phase 3 erlebt und gelernt haben. Sie überlegen, was ihnen gut und was ihnen nicht so gut gefallen hat und was voneinander gelernt wurde.  Außerdem wird von den Medienpädagogen ein Ausblick auf die sich in drei Monaten anschließende Projektphase 4 gegeben.	30 min