

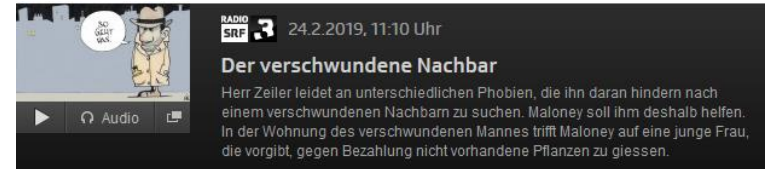
# Medienprojekt Hörspiel

---



# Hörspiele hören und analysieren

1. Professionelle Hörspiele hören  
z.B. [www.srf.ch/sendungen/maloney](http://www.srf.ch/sendungen/maloney)



2. Hörspiele für Kinder (Zambo)  
[www.srf.ch/sendungen/zambo/zambo/hoerspiele](http://www.srf.ch/sendungen/zambo/zambo/hoerspiele)  
z.B.: [So oder so - im Museum](#)

Dieses Mal führt das Abenteuer die Klasse 4c in das Naturhistorische Museum. Dort begegnet Fabio einem vom Aussterben bedrohten Pelzvogel und macht eine eigenartige Entdeckung.

3. Beispiele von Hörspielen von Schulklassen

a) Reichenbach, Klasse 6a



b) Schule Wiggen: [link.phsz.ch/mi56-05](http://link.phsz.ch/mi56-05)

4. Analysieren:  
Wie sprechen die Personen?  
Welche Geräusche hört ihr?  
Gibt es Hintergrundmusik?  
Effekte? (Hall, Echo, lauter-leiser)

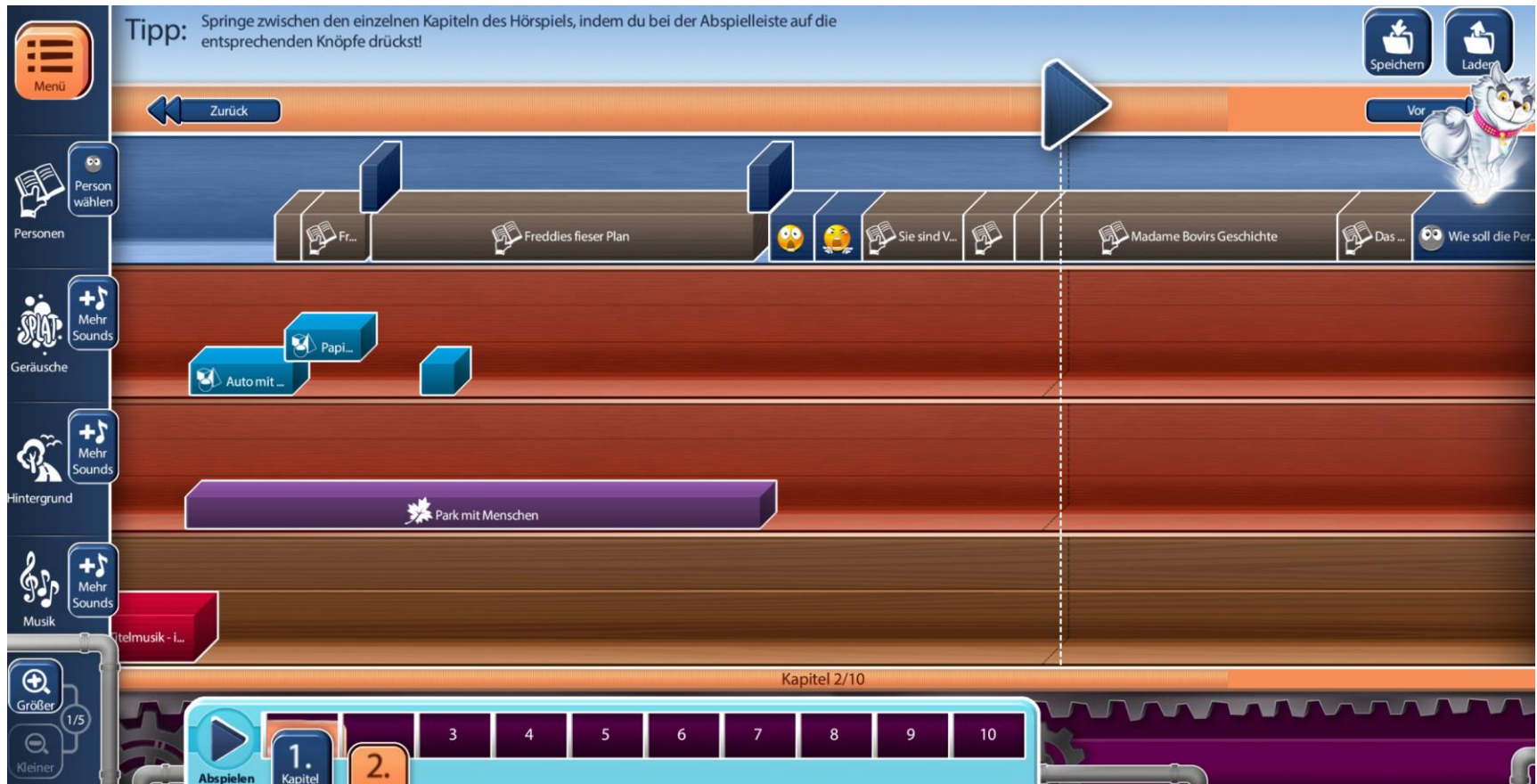
# Hörspiel als Komposition verschiedener Audio-Elementen

## Übung: Hörspielbaukasten: Die Spur der Katzen



[link.phsz.ch/mi34-69](http://link.phsz.ch/mi34-69)

**Tipp:** Springe zwischen den einzelnen Kapiteln des Hörspiels, indem du bei der Abspieliste auf die entsprechenden Knöpfe drückst!



Menü

Zurück

Vor

Speichern

Laden

Personen wählen

Personen

Mehr Sounds

Geräusche

Mehr Sounds

Hintergrund

Mehr Sounds

Musik

Größer 1/5 Kleiner

Abspielen

1. Kapitel

2.

3

4

5

6

7

8

9

10

Kapitel 2/10

Fr...

Freddies fieser Plan

Sie sind V...

Madame Bovirs Geschichte

Das ...

Wie soll die Per...

Auto mit ...

Papi...

Park mit Menschen

Hörspielmusik - i...

Jong

Franz: Chum Gkusi sä sä sä UUUUU bohoohohoho  
Geisli chum ee geisli

Erzählstimme: An einem heißen Sommertag bringt Franz  
die Pferde in den Stall. Auf dem Weg hörte er ein  
Rascheln.

Franz: Was ist ach det hinda? Ich det hinda öba ä dachs?

Yeti: Hucca Hucca uya baluga






Franz: Ich ich ämal ä kü dachs! Jesegott ä haräga  
Mänsch. Da da ich göti ä Yeti.

Erzähler: Franz erschreckte sich sehr, weil er zum ersten mal  
einen Yeti sah. Der Yeti fing an zu Bellen  
und es begann zu schneien. Yekische Gebet  
laufen im Schnee

# Geschichte erfinden - dialogisieren

[www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/hoerspielfabrik](http://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/hoerspielfabrik)

John Wettstein <http://link.phsz.ch/wettstein>

Rollen	 Erzähler/in 1	 Erzähler/in 2	 John Wettstein	 Kommissar Müller	 Verena Meier
Charakter- eigenschaften					
Stimme					

# Geschichte erfinden - dialogisieren

## Manuskript

[link.phsz.ch/wettstein](http://link.phsz.ch/wettstein)

**Manuskript Hörspielfabrik**

Ab ins Tonstudio!

M+I



Ein Manuskript ist das Drehbuch zum Hörspiel. Im Manuskript wird die Geschichte, die erzählt werden soll, auf eine bestimmte Art aufgeschrieben. Aus dem Manuskript sollte man herauslesen können, was passiert, welche Rollen beteiligt sind und in welcher Reihenfolge sich die Handlungen abspielen. Die passenden Geräusche werden ebenfalls notiert.

Rollen: Erzähler/in 1, Erzähler/in 2, John Wettstein, Kommissar Müller, Verena Meier

Es spricht:	Text:	Atmosphäre/Geräusche

# Tonaufnahmen

---

- Die Sprachstarken 6 «Radio ist Kino im Kopf»  
S. 30-31: Im Hörspielstudio  
Arbeitsheft S. 41-41  
Arbeitsblatt 5-8  
Audio CD Track 10-12
- Technische Tipps zu Tonaufnahmen  
(Checkliste zur Arbeit mit digitalen Aufnahmegeräten)

# Geräusche aufnehmen

---

Die Schülerinnen und Schülern können überlegen, wie man selber Geräusche erzeugen könnte.

- Für Regen gibt es beispielsweise verschiedene Möglichkeiten:
- Getrocknete Erbsen auf einem Sieb rollen
- Zellophan knistern lassen
- Reis in eine Schachtel rieseln lassen.
- Zucker auf ein straff gespanntes Papier rieseln lassen.
- Eine Steinplatte in die Badewanne/Dusche legen und einen leichten Strahl darauf laufen lassen. Abstand zum Mikrofon beträgt ungefähr 1 Meter

«Geräuschemacher Amadeus Bodis bei der Arbeit»

[link.phsz.ch/geruschemacher1](http://link.phsz.ch/geruschemacher1) oder [link.phsz.ch/geruschemacher](http://link.phsz.ch/geruschemacher)



# Musik und Geräusche herunterladen

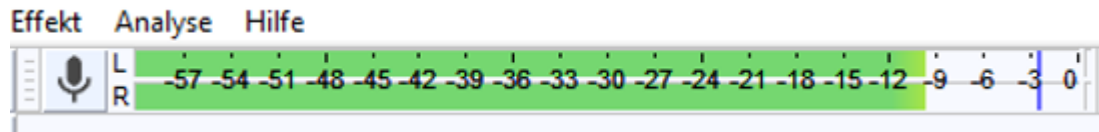
---

Quelle	Link
<b>Salamisound</b>	<a href="http://www.salamisound.de">http://www.salamisound.de</a>
<b>Freesound</b>	<a href="http://www.freesound.org">www.freesound.org</a>
<b>Audiyou.de - Wie mach ich ein Hörspiel?</b> Geräusche unter „Free Sounds“	<a href="https://www.audiyou.de">https://www.audiyou.de</a>
<b>Auditorix</b>	<a href="http://www.auditorix.de">www.auditorix.de</a> <a href="http://www.auditorix.de/kinder/hoerwelten/geraeusche/geraeusche-box">http://www.auditorix.de/kinder/hoerwelten/geraeusche/geraeusche-box</a>
<b>Hörspielbox</b>	<a href="http://www.hoerspielbox.de">www.hoerspielbox.de</a>
<b>PacDV Free Sound Effects</b>	<a href="http://www.pacdv.com/sounds">http://www.pacdv.com/sounds</a>
<b>Findsounds (englisch)</b>	<a href="http://www.findsounds.com">http://www.findsounds.com</a>

# Einführung in Audacity

---

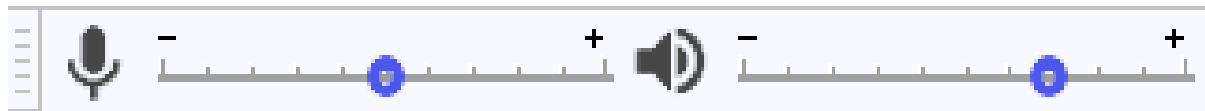
Eine Aufnahme wird mit dem roten Knopf gestartet.  
Gestoppt wird die Aufnahme mit „Leerschlag“.



Wichtig ist, dass die Aufnahme nicht übersteuert (roten Bereich vermeiden!) und auch nicht zu leise ist.

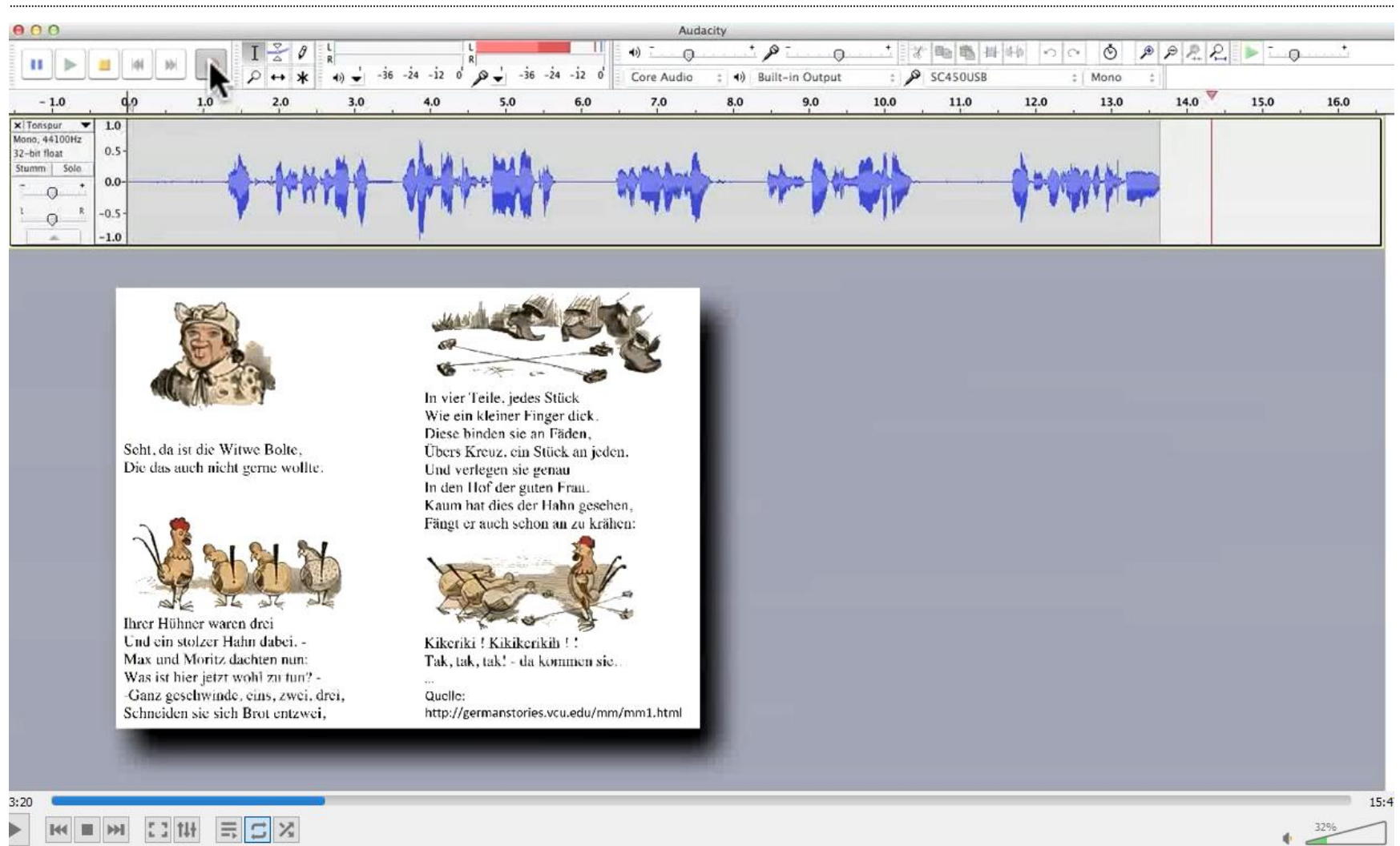
Optimal wäre ein Signal, das leicht in den gelben Bereich kommt.

Anpassungen werden in der Mixer Toolbar vorgenommen oder auch im externen Audiointerface (falls vorhanden und in Betrieb).



# Videoanleitung Audacity

[link.phsz.ch/audacity](http://link.phsz.ch/audacity)



The image shows a screenshot of the Audacity audio editing software interface. The top part displays the waveform of an audio track, with a time axis from 0.0 to 16.0 seconds. The track is labeled 'Tonspur' and has settings for Mono, 44100Hz, and 32-bit float. Below the waveform, there is a video player showing a German story titled 'Die Witwe Bolte'. The story is divided into two columns of text, each accompanied by a small illustration. The first column shows a woman and a hen, while the second column shows a hen and a rooster. The video player has a progress bar at the bottom, showing a current time of 3:20 and a total time of 15:4. The volume is set to 32%.

**Die Witwe Bolte**

Seht, da ist die Witwe Bolte,  
Die das auch nicht gerne wollte.

In vier Teile, jedes Stück  
Wie ein kleiner Finger dick.  
Diese binden sie an Fäden,  
Übers Kreuz, ein Stück an jeden.  
Und verlegen sie genau  
In den Hof der guten Frau.  
Kaum hat dies der Hahn gesehen,  
Fängt er auch schon an zu krähen:

Ihrer Hühner waren drei  
Und ein stolzer Hahn dabei. -  
Max und Moritz dachten nun:  
Was ist hier jetzt wohl zu tun? -  
Ganz geschwinde, eins, zwei, drei,  
Schneiden sie sich Brot entzwei,

Kikeriki ! Kikikerikih ! !  
Tak, tak, tak! - da kommen sie...  
...  
Quelle:  
<http://germanstories.vcu.edu/mm/mm1.html>

# «Zambo»-Besucherführungen

---

Das SRF-Kinderprogramm «Zambo» zeigt Schulklassen, wie Radio gemacht wird.

- Postenlauf für eine Schulklasse (25 Personen)
- Zambo-Moderator/in, Radio Technik usw.
- Zielgruppe: 3. bis 6. Klässler
- Dauer: 2h
- Zeitfenster: jeweils Montag, 13.30 – 15.30 Uhr
- [link.phsz.ch/zambo](http://link.phsz.ch/zambo)



Anna Zöllig im «Zambo»-Studio, SRF Studio Zürich Brunnenhof

# Das fahrende Tonstudio (<https://dasfahrendetonstudio.ch>) Hörspiele und Songs selber produzieren

## 1.2.3 Projektwoche «Hörspiel», 2-5 Tage, für die ganze Klasse, auswärtige Übernachtung möglich

Im Rahmen des Projekts «Hörspiel» **schreibt die Klasse ein Hörspiel und zeichnet es** auf. Es ist denkbar, dass das Angebot im Klassenzimmer oder in einem Lagerhaus stattfindet. Da bei einem Hörspiel die textgestalterischen Elemente im Vordergrund stehen, ist die Begleitung einer Sprachlehrperson ratsam. Das Hörspiel kann auf Deutsch, Französisch, Englisch oder einer beliebigen anderen Sprache geschrieben und aufgenommen werden. Verschiedene Aufgaben werden innerhalb der Klasse verteilt:

- 4 AutorInnen **schreiben die Geschichte** des Hörspiels (2 Teams).
- 8 SprecherInnen **tragen die Geschichte vor** (2 Teams).
- 2 TontechnikerInnen sind für die **Sprachaufnahmen** verantwortlich.
- 4 GeräuschedesignerInnen sind für die **Aufnahme von den Geräuschen** verantwortlich.
- 6 bis 9 **MusikerInnen** sind für die Aufnahme der **Musik im Hörspiel** zuständig.

Am Ende der **Projektstage** liegt ein fertiges Hörspiel vor, welches aus dem erfolgreichen Zusammenspiel der Klasse resultiert.

