

RADIO IN DER SCHULE

Arbeitsmaterialien für die Schulradioarbeit

Danilo Dietsch/Sabine Reichel



BLM

www.machdeinradio.de

Vorwort · · · · ·	6
1 Zur Benutzung · · · · ·	7
2 Radiospiele zum Einstieg · · · · ·	11
2.1 Der passende Ton · · · · ·	11
2.2 Geräusch-Geschichte: Mein Tag · · · · ·	12
2.3 Akustisches Kochbuch · · · · ·	13
2.3.1 Sport Cocktail · · · · ·	14
2.3.2 Müsli Cocktail · · · · ·	15
2.3.3 Schinkennudeln · · · · ·	16
2.4 Geräuschejagd im Klassenzimmer · · · · ·	17
2.5 Geräusche aus Papier · · · · ·	18
2.6 Reporter unterwegs · · · · ·	19
2.7 Der Geräuschemacher Herr Klangton · · · · ·	20
2.8 Geräusche Lexikon · · · · ·	21
2.9 Akustisches Akrostichon · · · · ·	23
3 Journalistische Beitragsformen für die Schulradioarbeit · · · · ·	24
3.1 Newsshow · · · · ·	24
3.2 Viele Umfragen – eine Sendung · · · · ·	26
3.2.1 Tricks und Tipps zur Umfrage · · · · ·	29
3.2.2 Straßenumfrage · · · · ·	30
3.2.3 Straßenumfrage- Aufbau nach der Aufnahme · · · · ·	31
3.3 Projekt Expertenbefragung · · · · ·	32
3.3.1 Checkliste: Interview I · · · · ·	36
3.3.2 Checkliste: Interview II · · · · ·	37
3.3.3 Interview : Der Ortstermin · · · · ·	38
3.4 Aufbau gebauter Beitrag · · · · ·	39
3.4.1 Checkliste: Radiobeitrag erstellen I · · · · ·	40
3.4.2 Checkliste: Radiobeitrag erstellen II · · · · ·	41
3.4.3 Gebauter Beitrag zu einem Thema · · · · ·	42

3.4.4 Gebauter Beitrag aus einem Ortstermin	45
4 Tagesprojekt: Sprechtraining	48
4.1 Kleine Zungenbrecherkartei	50
4.2 Geschichten - Umschlag	51
4.3 Checkliste –Trainiere Deine Stimme!	52
4.4 Tipps: Sprechen vor dem Mikro	53
4.5 Aufgabe: Lest den Text und betont die Satzzeichen deutlich.	53
5 Hörspiel: Ideen für die Schulradioarbeit	54
5.1 Tipps für ein Hörspielskript	54
5.2 Aufnahme und Schnitt	55
5.3 Mehrtagesprojekt: Hörspiel über den Geschichtenkoffer	57
5.3.1 Schreibhilfe zum Geschichtenkoffer	58
5.3.2 Brief zum Geschichtenkoffer	60
5.4 Hörspiel nach einer literarischen Vorlage	61
5.5 Mehrtagesprojekt: Live-Hörspiel	62
5.6 Mehrtagesprojekt - Bebildertes Hörspiel	64
5.7 Unser eigenes Hörspiel	67
6 Vorlage Reporterausweis	68

Titel:

Radio in der Schule
Arbeitsmaterialien für die Schulradioarbeit

Autorenteam:

Danilo Dietsch und Sabine Reichel

Redaktion:

Stefan Sutor

Herausgeber:

Bayerische Landeszentrale für Neue Medien
(BLM) Schulradio-Bayern
Heinrich-Lübke-Str. 27
81737 München
Telefon: 089 / 63808-0
E-Mail: schulradio@blm.de

Layout & Gestaltung:

Andreas Kronbeck und Moritz Welker / Musclebeaver
www.mslbvr.com

© BLM Februar 2013

Es wird darauf verwiesen, dass alle Angaben in diesem Buch
trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen
und eine Haftung des Herausgebers und der Autor/innen
ausgeschlossen ist.



Danilo Dietsch

ist seit 10 Jahren Radiomacher und seit 2011 Geschäftsführer von Q3. Quartier für Medien.Bildung.Abenteuer. Danilo Dietsch ist ausgebildeter Medienpädagoge und Schulradiocoach der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM) und führt zahlreiche medienpädagogische Projekte (u.a. im Bereich Social Media, Audio, Trickfilm) an allgemeinbildenden Schulen in Thüringen und Bayern durch. Des Weiteren ist er Programmverantwortlicher der Jugendwelle „Hörarena“ und des Jugendradios „SO!FM“.



Sabine Reichel

ist Grundschullehrerin an der Grundschule Eibach in Nürnberg. Nach ihrem Studium und dem Referendariat hat sie den Weiterbildungsstudiengang Multimedia-Didaktik berufsbegleitend absolviert. Seit über zehn Jahren führt die Lehrerin an ihrer Schule Audioprojekte durch. Sabine Reichel produziert mit ihrer Radio AG Hörspiele, Interviews und Reportagen, die in der Kindersendung des Radiosenders Radio Z gesendet werden. Ihre Radio AG wurde schon vielfach mit Preisen ausgezeichnet.

Facebook, Youtube, Twitter, Soundcloud, Spotify und Co: Medienkonsum und -nutzung gehören zum Alltag vieler Kinder und Jugendlicher. Selbst produktiv zu werden, beispielsweise eine Radiosendung zu machen, bietet einen neuen Zugang zur Medienwelt. Jetzt sind die Schülerinnen und Schüler die Produzenten, die sich für bestimmte Inhalte einsetzen, die Interviewpartner suchen oder Mitschüler und Lehrkräfte zu einem Thema befragen.

Radio machen heißt medienkompetent werden, denn die Schüler lernen wie Medieninhalte entstehen. Sie können Informationen besser einschätzen, etwa wenn nur eine Quelle zitiert wird. Zudem sind sie gefordert, sich mit technischen Möglichkeiten der Radioproduktion auseinanderzusetzen. Damit erwerben sie den selbstverständlichen Umgang mit Technik, mit dem Aufnahmegerät, dem Rechner und vor allem dem Internet, das ihnen Vorteile in einer digitalen Lebenswelt verschafft. Schulradio zu machen ist immer auch die spielerische Aneignung kommunikativer Kompetenzen, ob es das Sprechen vor dem Mikrofon, der Themenvorschlag in der Reaktionssitzung oder das Schreiben eines Moderationstextes ist: Radio ist Sprach- und Zuhörförderung. Nicht nur deswegen ist Schulradio für alle Altersstufengeeignet.

Schulradio Bayern ist eine Initiative der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien, die das Medium „Radio“ mit den Möglichkeiten des Internets verbindet.

Auf der Plattform www.Schulradio-Bayern.de können Schulradios aus Bayern ihre Sendungen veröffentlichen. Schulradio Bayern stellt Schulen, die Radio ausprobieren möchten oder Unterstützung brauchen, Schulradiocoaches zur Verfügung. Die Schulradiocoaches kommen über ein Schuljahr oder einen bestimmten Projektzeitraum direkt an die Schule. Sie vermitteln journalistische Grundlagen, technisches Know-How und geben Tipps für die Schulradioarbeit.

Die vorliegenden Arbeitsmaterialien verstehen sich als praxisnahe Einführung in das Thema „Schulradio“. Lehrkräfte und Schulradiocoaches finden hier Anregungen und Arbeitsblätter für die eigene Schulradioarbeit. Sie sollen einen ersten Einstieg in das Thema Schulradio bieten und dabei helfen, die vielfältigen Möglichkeiten des Mediums Radio zu entdecken.



Siegfried Schneider

Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien

Diese Arbeitsmaterialien enthalten eine Auswahl bewährter Ideen, Spiele und Formate aus der Praxis des Schulradiocoachings. Sie richten sich vor allem an Lehrkräfte, die nach Ideen für die eigene Schulradioarbeit suchen. Ab welcher Altersstufe ein Modul geeignet ist, Informationen zum zeitlichen Aufwand sowie zu der benötigten technischen Ausstattung stehen in den jeweiligen Anmerkungen. Es handelt sich hier vor allem um Vorschläge und Erfahrungswerte. Für einige Übungen und Radioformen schlagen wir die Zusammenarbeit mit einem Schulradiocoach vor, da sich die Arbeitsteilung zwischen Lehrer und Schulradiocoach bei einigen Methoden als besonders hilfreich erwiesen hat. Wer Lust hat und es sich zutraut, kann diese Methoden natürlich auch ohne externe Hilfe ausprobieren. Die vorgestellten Spiele können zudem auch in anderen Altersstufen oder mit einem anderen zeitlichen Aufwand funktionieren. Diese Arbeitsmaterialien sind vor allem als Anregung zu verstehen. Sie sollen Lust auf das Thema Schulradio machen und die ersten Schritte in Richtung „Radio in der Schule“ erleichtern. Zu zahlreichen Übungen finden sich Vorlagen für die Schulradioarbeit.

Hörbeispiele

Für die Radiospiele benötigt man jede Menge Geräusche. Es lohnt sich, entsprechende CDs im Handel anzuschaffen oder sich über das Internet eine eigene Sammlung zusammenzustellen. Es gibt einige Seiten, auf denen man Geräusche herunterladen kann (z.B. auf www.hoerspielbox.de). Auch viele Stadt- oder Gemeindebüchereien verfügen über eine gut ausgestattete Medienabteilung. Zum Anhören eignen sich Geräusche-CDs, Hörspiele oder Beispiele von anderen Schulradios, wie zum Beispiel auf www.schulradio-bayern.de.

Altersgruppe

Bei der Spielauswahl ist die Altersgruppe relevant: Für Kinder eignen sich Rätsel und Spiele mit Geräuschen, die die technische Komponente erst einmal weniger berücksichtigen. Wer mit jüngeren Teilnehmern arbeitet, sollte zudem auf Tätigkeitswechsel achten. Kinder im Grundschulalter haben in der Regel eine Konzentrationsspanne von 15 bis 25 Minuten. Daher ist es ratsam, Auflockerungs- und Bewegungsspiele einzuschieben und immer wieder für Pausen zu sorgen, was bei den Kleinen gut ankommt, kann hingegen die Großen schnell demotivieren: Hier kommen analytische Aufgaben gut an – beispielsweise das Recherchieren im Internet nach Klängen oder Radiopannen.

Technische Voraussetzungen

Bereits mit einfachen Mitteln lässt sich Schulradioarbeit organisieren. Im Fachhandel und im Internet gibt es eine Vielzahl an Angeboten, die von antiken tragbaren Kassettenrekordern bis hin zu handlichen, top-modernen Digital-Rekordern reichen. Man muss nicht unbedingt Nostalgiker sein, um heute noch mit analoger Technik zu arbeiten. Denn sie ist zuverlässig und funktioniert nach wie vor tadellos. Oft klingen die Aufnahmen im Vergleich mit der digitalen Konkurrenz wärmer. Außerdem können die Aufnahmen vor Ort sofort angehört werden – ein

Feature, über das digitale Aufnahmegeräte in aller Regel nicht mehr verfügen. Gut einsetzbar sind *digitale Handrekorder* mit Wechselspeichermedien: Sie werden auch Handhelds, Flashplayer oder Handyrekorder genannt. Die Geräte sind handlich und verfügen in aller Regel über ein integriertes Mikrofon, eine externe Speicherkarte und einen USB-Anschluss. Somit funktioniert das Überspielen zur Nachbearbeitung auf den PC respektive Laptop so simpel wie bei einer Digitalkamera: Mit wenigen Mausklicks können die Aufnahmen als fertige Dateien vom Rekorder auf den Schnittplatz gezogen werden.

Ein *Mischpult* ist vor allem für Hörspielproduktionen oder auch Live-Sendungen wichtig. Alle Mikrofone und Einspielgeräte (Computer, CD-Player etc.) laufen hier zusammen. Deshalb sollte es über mindestens acht Kanäle sowie über Schieberegler verfügen. Außerdem sollte ein Mischpult mehr als zwei Mikrofoneingänge haben und über einen separaten Kopfhörerausgang verfügen. Auch ein preiswerter *USB-Mischer*, also ein plug&play-Audio-Interface spart die Anschaffung einer zusätzlichen Soundkarte. Es gibt auch zahlreiche Einsteiger-Pakete, die z.B. speziell auf den Podcast-Einsatz abgestimmt sind. Darin finden sich in der Regel ein kleiner Mixer, ein einfaches Mikrofon samt Tischständer, Kopfhörer, Kabel und eine brauchbare Audioschnitt-Software. Bereits mit rund hundert Euro kann man seinen PC oder Laptop mit wenigen Handgriffen zu einem kleinen einsatzfähigen Heimstudio erweitern.

Mikrofone dürfen schon mal bis zu 100 Euro kosten, für das Aufnahme-Studio gerne auch das Doppelte plus x. Für den medienpädagogischen Einsatz empfehlen sich nur Mikrofone ohne On/Off-Schalter. Nach Möglichkeit dynamische Mikrofone, weil man für diese keine Batterien und Phantomspeisung benötigt. Hier verbergen sich mögliche Fehlerquellen, die im Alltag immer wieder Probleme bereiten können. So übertragen Plastikmikrofone Handgeräusche, die kaum wieder zu entfernen sind. Außerdem empfiehlt sich ein *Plopp-Schutz* (auch: Pop-Killer) für das Mikrofon. Hilfreich ist auch ein *Windschutz*, der beim Kauf eines höherwertigen Mikrofons im Regelfall mitgeliefert wird. Damit wird das Mikro weniger anfällig für Wind und Zischgeräusche.

Zur *Software*: Das Schnittprogramm muss nicht mit vielen Extrafunktionen ausgestattet sein. Diese spielen bei einer Schul-Produktion in der Regel erst mal keine Rolle. Es sollten sich auf jeden Fall mehrere Spuren anlegen lassen, zum Beispiel eine Spur mit dem Sprecher, auf der zweiten darunter die Geräusche und so weiter. Eine Alternative sind kostenlose Schnittprogramme. Die beliebteste Schnittsoftware, die zum kostenlosen Download im Internet steht, ist das Programm Audacity. *Die digitale Schultasche* ist eine technisch einfache und sehr befriedigende Lösung, die Arbeitsmaterialien und die nötige Software für unsere Radioarbeit auf einem mobilen Datenträger bereitstellt. Die „Digitale Schultasche“¹ bietet eine kostenlose und komplette Arbeitsumgebung für einen USB-Stick an. Direkt vom Stick kann damit geschrieben, gesurft, gemailt, geschnitten und gearbeitet werden, ohne dass auf dem jeweiligen Schul-Rechner etwas installiert werden muss oder dieser Schaden nimmt. Das Speichermedium sollte eine Mindestgröße von zwei GB besitzen, um Office, Browser oder Audioschnittprogramme ohne Probleme zu starten und die Ergebnisse in einer sauberen Ordnerstruktur zu speichern. Die Programme funktionieren tadellos, jeder kann sie leicht erlernen. Der Stick bietet außerdem die Möglichkeit, nach Schulschluss zu Hause am Projekt weiterzuarbeiten.

1 Die aktuelle Version mit der kostenfreien Softwaresammlung für den Bildungsbereich, findet man unter www.medienzentrum-kassel.de/kasseler-schulen-am-netz/digitale-schultasche

Gruppen und Teamarbeit

Schulradioarbeit ist Teamarbeit. Im Gegensatz zur professionellen Radioarbeit hat man es nicht mit einem einzigen Journalisten, sondern oft der gesamten Klasse zu tun. Es ist also sinnvoll, die Klasse vorab in verschiedene Teams einzuteilen und ihnen verschiedene Zuständigkeitsbereiche zuzuweisen. Aus einer Klassenstärke von 24 Kindern kann man im Idealfall sechs Gruppen von je vier Schülern bilden. Jedes Team ist dann für einen Beitrag verantwortlich, den es aufnehmen und schneiden darf. Für eine Umfrage, die auch nur auf dem Pausenhof stattfinden kann, empfiehlt sich folgende Arbeitsteilung:

- Schüler 1 – Techniker, der das Aufnahmegerät bedient
- Schüler 2 – Reporter, der die Fragen stellt
- Schüler 3 – Tontechniker, der über Kopfhörer die Aufnahme kontrolliert
- Schüler 4 – Redakteur, der Nachfragen aus den Antworten erarbeitet

Auch die anschließende Nachbearbeitung mit dem digitalen Schnittprogramm kann in Teamarbeit erfolgen.

- Schüler 1 – Techniker an der Tastatur
- Schüler 2 – Techniker an der Maus
- Schüler 3 – Redakteur, der Hilfestellung bei der Auswahl der O-Töne gibt und den Schnitt unterstützt

Schulradio ist auch bei der Betreuung Teamarbeit. In fast allen Bundesländern gibt es Angebote von Experten, die ins Klassenzimmer kommen und dort zusammen mit den Schülern und Lehrern ein Radioprojekt durchführen.

Der Schulradiocoach

Viele der Übungen sind in Zusammenarbeit mit einem Schulradiocoach gedacht. Der Schulradiocoach von Schulradio-Bayern ist ein Medienexperte aus dem lokalen Rundfunk, der an die Schule kommt, um die ersten Schritte Richtung Schulradio zu begleiten. Die Schulradiocoaches sind in erster Linie Ansprechpartner. Sie vermitteln journalistische Grundlagen, wie beispielsweise Einführung in die Recherche und Themensuche und helfen beim Audioschnitt. Der Schulradiocoach muss nicht jede Woche die Schulradio-AG oder das Schulradioprojekt mitbetreuen. Es geht vor allem um die kontinuierliche Beratung und Unterstützung der Lehrkraft. Die Aufgaben und Zuständigkeiten sollten in einem Vortreffen zwischen Lehrkraft und Coach abgesprochen werden. Denn die Lehrkraft behält immer die Aufsichtspflicht, der Schulradiocoach ist nur externer Berater.

Veröffentlichungsmöglichkeiten

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Produktionen des Schulradios zu senden. Die erste Adresse ist die eigene Schule, hier sitzen die Zuhörer und Macher des Schulradios. Daher

gibt es den verbreiteten Ansatz, das Schulradio über die eigene *Lautsprecheranlage* auf Sendung gehen zu lassen. Allerdings ist bei dieser Veröffentlichungsvariante die Klangqualität sehr schlecht. Zudem können sich die Mitschüler nicht aussuchen, ob sie die Sendung hören wollen. Am Anfang des Schuljahres sollte man deswegen einen Sendeplan mit festen Sendeterminen in der Schule vereinbaren, damit die Kollegen die zu diesem Zeitpunkt Schulaufgabe schreiben auch abschalten können. Eine andere Möglichkeit ist es, die fertige Sendung auf CD zu brennen und mit einem *CD-Player* von Klasse zu Klasse zu wandern. Eine weitere Idee ist eine *feste Hörstation* in der Aula. An der Klangsäule bringt man Kopfhörer und einen Player an. Geeignet ist eine robuste Säule aus Holz oder Metall, in der ein Player verankert ist, den der Zuhörer per Tastendruck bedienen kann. Hier lassen sich alle Sendungen auf Knopfdruck anhören. Eine einfache Möglichkeit ist das *Internet*. Die Sendungen können auf der eigenen Schulhomepage präsentiert werden. Damit kann ein weit größeres Publikum erreicht werden. Ein eigenes Portal für Schulradios bietet die Seite Schulradio-Bayern von der BLM: Jede Schule kann sich kostenlos anmelden und die eigenen Beiträge hochladen.



2.1 DER PASSENDE TON

Zielgruppe: Schüler ab acht Jahren – Klassenspiel

Zeit: Zwei Schulstunden

Technik / Material: Mehrere Aufnahmegeräte (inkl. Übertragungskabel), Internet

Betreuung: Lehrer/in, Schulradiocoach

Zwei oder mehr Gruppen spielen gegeneinander und müssen in einer bestimmten Zeit die passenden Töne aufnehmen, die an einen vorgegebenen Ort passen. Es wird pro Gruppe ein Ort vorgegeben (wie beispielsweise „Küche“). Dann können sich die Gruppen frei bewegen und passende Geräusche (Geschirrklopfen, Teller abspülen, Gemüse schneiden, Nudeln kochen, ...) aufnehmen, ohne dass dafür etwa eine echte Küche vorhanden sein muss. Es genügen die passenden Requisiten (Geschirr, Teller, Wasser,...), mit denen die passenden Geräusche erzeugt und aufgenommen werden. Anschließend wird die Aufnahme von jeder Gruppe vorgespielt und die produzierten Geräusche von den anderen Schülern erraten. Dabei wird auch besprochen, ob der Sound passend für den vorgegebenen Ort ist. Diese Methode eignet sich gut, um spielerisch mit dem Aufnahmegerät vertraut zu machen und in das Thema Hörspiel einzuführen.

2.2 GERÄUSCH-GESCHICHTE: MEINTAG

Zielgruppe: Schüler ab acht Jahren – Gruppenspiel

Zeit: Zwei Schulstunden

Technik/Material: Aufnahmegerät (inkl. Übertragungskabel), Internet, Laptop mit Boxen

Betreuung: Lehrer/in, Schulradiocoach

Als Impuls hören sich die Schüler zu Beginn Geräusche an, die einen Tagesablauf simulieren. Also beispielsweise ein Wecker, dann Gähnen und Zähneputzen, der Wasserkocher, die Tür und der Schulbus. Als letztes Geräusch sagt die Mutter „Gute Nacht“. Man analysiert im Folgenden den Tagesablauf mit den Schülern, bevor die Klasse ihn wieder anhört. Beim zweiten Mal sollen die Schüler die Soundeffekte aufschreiben. Im Anschluss überlegen sich die Schüler, welche Klänge ihnen im Laufe des Tages begegnen. Als Aufgabe sammeln die Schüler alle Klänge, die ihren Tagesablauf bestimmen und stellen diese in einem Ablaufplan zusammen. Diese können anschließend chronologisch mit einem Aufnahmegerät entsprechend der Aufstellung aufgenommen werden. Eventuell müssen aus Zeitgründen passende Klänge übers Internet recherchiert werden. Alternativ dazu kann man Gegenstände bereit legen, mit denen sich passende Geräusche aufnehmen lassen. Zum Abschluss wird die Aufnahme vorgespielt. Die Zuhörer haben die Aufgabe, den Tagesablauf und die Aufnahmen zu erraten.

Tipp: Das ganze Spiel funktioniert natürlich auch mit abgeänderter Aufgabenstellung. So kann auch der Weg von der Schule nach Hause oder ein ausgelassener Partyabend mittels Soundeffekten erzählt werden. Auch als Wettbewerb, in welchem Arbeitsgruppen gegeneinander antreten, ist das Spiel gut geeignet.

2.3 AKUSTISCHES KOCHBUCH

Zielgruppe: Schüler ab acht Jahren – Klassenspiel

Zeit: Zwei Schulstunden

Technik/Material: Mehrere Aufnahmegeräte (inkl. Übertragungskabel),
Internet, Laptop mit Boxen,

Betreuung: Lehrer/in, Schulradiocoach

Wie klingt Essen? Ein Kochbuch in schriftlicher Form kennt jeder, aber eines ganz ohne Text? Die Klasse wird in Arbeitsgruppen aufgeteilt und jedes Team muss sich ein Rezept ausdenken. Als Anregung gibt es gleich im Anschluss einige Rezepte oder die Schüler recherchieren im Internet. Nach der Auswahl wird die Klangcollage erarbeitet. Wie klingt Spaghetti kochen? Dazu muss die Gruppe beispielsweise kochendes Wasser aufnehmen, das Aufreißen der Spaghetti Packung oder das Schneiden von Zwiebeln. Zum Abschluss wird ein Tisch gedeckt. Nun werden Geschirr, Besteck und Gläser aufgedeckt und auch hier die Geräusche aufgenommen. Daraus entsteht die Klangcollage - das akustische Kochbuch. Die Geräusche werden mit dem Aufnahmegerät in der richtigen Reihenfolge aufgenommen. Sollten sich die Sounds nicht aufnehmen lassen, können die Schüler auch im Internet recherchieren. Nachdem alle Arbeitsgruppen ihre Aufnahmen gemacht haben, wird zum Abschluss das Ergebnis der Klasse vorgespielt, die das jeweilige Essen erraten muss.

2.3.1 SPORT COCKTAIL

Das Kochbuch wird natürlich nicht mit den richtigen Zutaten aufgenommen. Es geht ums Hören und Experimentieren mit Soundeffekten. Das Mikrofon sollte immer dicht an der Geräuschequelle sein. Überlegt euch zu den Zutaten die benötigten künstlichen Geräusche. Nehmt das akustische Kochbuch auf und nehmt die Zutaten sowie Zubereitung zum Abschluss auf.

Zutaten:

- 6 cl Grapefruitsaft
- 12 cl Maracujasaft
- 1 cl Erdbeersirup
- 12 cl Ananassaft
- 2 cl Zitronensaft
- 4cl Erdbeerpüree
- Eiswürfel

Akustische Umsetzung:

Vier bis sechs Eiswürfel oder Spielwürfel in einen Cocktailshaker geben. Nun ein Wasserglas fünfmal in den Cocktailshaker gießen. Über die Länge des Wassergeräusches sollte die Menge der einzelnen Säfte zu hören sein.

Alles 15 Sekunden lang gut durchschütteln! Ein paar Eis- oder Spielwürfel in Gläser geben. Zum Abschluss nehmt ihr das Einschenken in ein Glas auf. Auch hierbei ist es völlig ausreichend, ein Wasserglas in ein anderes Glas zu gießen.

Zubereitung:

Vier bis sechs Eiswürfel in einen Cocktailshaker geben und die Säfte dazu gießen. Anschließend das Erdbeerpüree dazugeben und alles 15 Sekunden gut durchschütteln. Ein paar Eiswürfel in zwei Longdrinkgläser geben und durch ein Barsieb den Cocktail dazu gießen.

2.3.2 MÜSLI COCKTAIL

Das Kochbuch wird natürlich nicht mit den richtigen Zutaten aufgenommen. Es geht ums Hören und Experimentieren mit Soundeffekten. Das Mikrofon sollte immer dicht an der Geräuschquelle sein. Überlegt euch zu den Zutaten die benötigten künstlichen Geräusche. Nehmt das akustische Kochbuch auf und nehmt die Zutaten sowie Zubereitung zum Abschluss auf.

Zutaten:

- 2 TL Sonnenblumenkerne
- 1 Banane
- 2 TL Kürbiskerne
- 20 cl frisch gepresster Karottensaft
- 8 TL Naturjoghurt
- 16 cl frisch gepresster Apfelsaft
- 2 cl Bananensirup
- 1 Apfelscheiben
- Akustische Umsetzung:

Apfel schälen oder mit einem Messer auf einem Holzbrett Schnittgeräusche aufnehmen. Anschließend kleine Perlen für die Sonnenblumenkerne, Wasser für die flüssigen Zutaten und Murmeln für das Obst in ein Gefäß geben. Anschließend einen Mixer anschalten und das Geräusch ebenfalls aufnehmen. Aus einem Wasserglas den Cocktail in zwei Gläser eingießen und anstoßen.

Zubereitung:

Die Banane und den Apfel schälen und in Stücke schneiden. Zwei Apfelscheiben aufheben, das andere Obst zusammen mit dem Joghurt, dem Karottensaft, den Sonnenblumenkernen, dem Apfelsaft, den Kürbiskernen und dem Bananensirup in einem Mixer gut durchmischen. Den Cocktail in zwei Cocktailgläser verteilen und mit je einer Apfelscheibe garnieren.

2.3.3 SCHINKENNUDELN

Das Kochbuch wird natürlich nicht mit den richtigen Zutaten aufgenommen. Es geht ums Hören und Experimentieren mit Soundeffekten. Das Mikrofon sollte immer dicht an der Geräuschquelle sein. Überlegt euch die Zutaten, die für die künstlichen Geräusche benötigt werden. Nehmt das akustische Kochbuch auf und nehmt die Zutaten sowie Zubereitung zum Abschluss auf.

Zutaten:

- 250 g Bandnudeln
- Salz
- 50 g Butter
- 150 g gekochten Schinken
- 2 Eier
- 1 EL Milch
- gemahlener Pfeffer
- etwas geriebene Muskatnuss

Akustische Umsetzung:

Nehmt das Knistern einer Tüte auf. Werft Murmeln oder andere kleine Gegenstände in ein großes Gefäß mit Wasser. Um kochendes Wasser künstlich zu erzeugen, kann man mit einem Strohhalm in das Wassergefäß blasen. Nun müssen mit einem metallenen Gegenstand auf einem Brett Schnittgeräusche aufgenommen werden. Anschließend wird Wasser in einem kleinen Gefäß verquirlt, somit habt ihr die Soße aufgenommen. Nun gießt aus dem großen Gefäß viel Wasser aus. Mit einem Lappen erzeugt ihr das Ausgeben der Nudelmasse in den Tiegel. Gebt nun das Wasser aus dem kleinen Gefäß dazu und erzeugt Rührgeräusche. Das Braten kann wieder mit Zellophan erzeugt werden - und fertig sind die Schinkennudeln. Wer will, kann noch akustisch den Tisch decken.

Zubereitung:

Die Bandnudeln nach Vorschrift in kochendem Salzwasser kochen. Wenn sie noch bissfest sind, abgießen, kurz mit kaltem Wasser abschrecken, gut abtropfen lassen und in eine Schüssel geben.

Während die Nudeln kochen, vom Schinken den Fettrand abschneiden und in feine Würfel schneiden. Die Eier mit dem Salz, dem Pfeffer, der Milch und dem Muskat gut verrühren. Eine beschichtete Pfanne erhitzen. Kein Fett hinzugeben. Die Schinkenwürfel und Bandnudeln darin unter ständigem Rühren kurz braten. Nach einer Minute die verquirlten Eier hinzu gießen, zudecken und vier Minuten stocken lassen. Deckel entfernen und zwei Minuten in der Pfanne rösten.

2.4 GERÄUSCHEJAGD IM KLASSENZIMMER

Zielgruppe: Schüler ab acht Jahren,
besonders geeignet für die Grundschule,
für die Schulklasse geeignet

Zeit: Zwei Schulstunden

Technik/Material: Steinchen oder Plättchen,
Aufnahmegeräte (inkl. Übertragungskabel),
Laptop mit Boxen, zwei Digitalkameras oder Papier und Stifte

Betreuung: Lehrer/in, Schulradiocoach

Die Schüler schließen zu Beginn die Augen und vergraben ihren Kopf in verschränkten Armen auf dem Tisch. Sie sollen eine Minute konzentriert und ohne zu sprechen der Akustik im Raum lauschen. Danach sprechen sie frei über die Geräusche, die sie im Klassenzimmer trotz Stille vernommen haben. Man erklärt, dass hier viele Dinge auch laute Geräusche erzeugen können. Die Schüler benennen exemplarisch einige Gegenstände – zum Beispiel die Tür, die Tafel, das Waschbecken oder eine Triangel. Jedes Kind bekommt nun eine bestimmte Anzahl an Steinchen oder Plättchen. Die Schüler dürfen im Klassenzimmer auf die Gegenstände ihren Stein oder ihr Plättchen legen, die ihrer Meinung nach besonders nachvollziehbare Geräusche erzeugen. In der gemeinsamen Auswertung notiert man die gefundenen Geräusche auf Wortkarten. Die Gegenstände werden exemplarisch im Plenum auf ihre Klangtauglichkeit hin ausprobiert. Einzelne Kinder dürfen mit Hilfe eines mobilen Aufnahmegerätes den Klang aufnehmen. Das gemeinsame Ausprobieren und Aufnehmen im Plenum dient der Einführung in die Aufnahmetechnik. Anschließend werden Arbeitsgruppen gebildet und jede Kleingruppe darf fünf bis sieben der beschrifteten Wortkarten mit den gefundenen Geräuschen ziehen. Jede Arbeitsgruppe soll nun die Geräusche per Fotoapparat oder als Bild visuell darstellen und diese mit dem Aufnahmegerät akustisch einfangen. Nach der Produktionsphase werden die Geräusche im Plenum angehört und den gemalten oder fotografierten Gegenständen zugeordnet.

Tipp: Falls man mehr Zeit und Kapazitäten hat, können Bild und Ton am PC mit Powerpoint zu einem digitalen Geräuscherätsel zusammenmontiert werden.

2.5 GERÄUSCHE AUS PAPIER

Zielgruppe: Schüler ab acht Jahren,
besonders geeignet für die Grundschule,
für die Schulklasse geeignet

Zeit: Zwei Schulstunden

Technik/Material: Papierreste, Aufnahmegeräte (inkl. Übertragungskabel),
Laptop mit Boxen, am besten zwei Digitalkameras oder Papier und Stifte

Betreuung: Lehrer/in und Schulradiocoach

Ein Papier geht auf Reisen: Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Stück Papier wird möglichst geräuschlos herumgegeben. Glaubt ein Schüler, das Papier zu hören, hebt er die Hand. Hört er es nicht mehr, nimmt er die Hand wieder herunter. Das Ritual wird beispielsweise mit einer Pappe, einer Zeitung und einem Backpapier wiederholt. Die Kinder stellen fest, dass bestimmte Papierarten schneller Geräusche erzeugen als andere. Im Folgenden wird überlegt, welche Geräusche sich überhaupt mit Papier erzeugen lassen. Und das sind ziemlich viele: Man kann Papier knüllen, schneiden, bemalen oder falten. Papier lässt sich verbrennen, jeder kann darin blättern, darauf drucken und es in kleine Stücke reißen. Entsprechende Tätigkeiten mit Papier werden nun aufgenommen und als Geräuscherätsel produziert.

Tipp: Im Grundschullehrplan sind die Elemente Feuer, Wasser und Luft immer wieder Thema. Auch diese eignen sich prima für ein Geräusche Rätsel. Luft lässt sich beispielsweise mit vielen Gegenständen (Trillerpfeife, Flöte, Luftballon, Teekocher, Wind, Fön, Blubbern im Wasserglas) sehr nachvollziehbar hörbar machen.

2.6 REPORTER UNTERWEGS

Zielgruppe: Schüler ab zehn Jahren,
für die Schulklasse geeignet

Zeit: Zwei Schulstunden

Technik/Material: Fotos, Aufnahmegeräte (inkl. Übertragungskabel),
Laptop mit Boxen, Audacity und Soundeffekten

Betreuung: Lehrer/in, Schulradiocoach

Im Kreis liegen Fotos sowie Illustrationen von unterschiedlichen Orten. Reisemagazine eignen sich für diese Übung am besten. Die Schüler erhalten ein Foto und die Aufgabe, kurz live von diesem Ort zu berichten. Ihre Aufgabe besteht darin, Visuelles hörbar zu machen und zu dem Ort eine Reportage zu entwickeln. Die Schüler können sich auch zu dem Foto selbst eine Geschichte, etwa zu einem dort stattfindenden Ereignis, ausdenken. Danach sollten die Schüler die Reportagen/Geschichten aufnehmen. Nach der Produktionsphase werden die Aufnahmen angehört und den Fotografien zugeordnet. Sollte genügend Zeit für dieses Modul sein, können die Schüler noch die passende Atmosphäre, Musik oder passenden SFX erarbeiten. Text und Sound können dann in der richtigen Reihenfolge aufgenommen werden. Wenn die Produktion vorgestellt wird, ist es sinnvoll, die entstandenen Höreindrücke und Bilder zu besprechen. So erfahren die Schüler, wie eine Reportage funktioniert und welche Elemente wichtig sind.

2.7 DER GERÄUSCHEMACHER HERR KLANGTON

Herr Klangton ist Geräuschemacher. Ein Geräuschemacher arbeitet beim Hörspiel und beim Film. Er macht die Geräusche, die dabei zu hören sind. Ihr wisst ja, dass ein Hörspiel nicht einfach draußen aufgenommen wird, sondern dass es dafür eigene Studios gibt. Mit den Mikrofonen im Studio werden hauptsächlich die Stimmen aufgenommen. Aber natürlich auch Geräusche!

Es gibt aber viele Geräusche, die kann man nicht im Studio machen, zum Beispiel Feuer oder Meeresrauschen oder Regen. Und weil es zu mühsam und zu schwierig wäre, all diese Geräusche draußen aufzunehmen, gibt es Menschen wie Herrn Klangton. Er macht solche Geräusche künstlich.

Alles, was Herr Klangton dazu braucht, ist ein Koffer voller Sachen. Er hat immer Plastiktüten, Kochlöffel, Zeitungen, Luftballons, Kuchenbleche, Stoffe, Lineale, Äste mit dabei.

Warum? Natürlich fürs Geräuschemachen! Herr Klangton sitzt im Studio mit seinem großen Koffer voller wunderlicher Sachen und macht damit Geräusche.

Herr Klangton kennt viele Tricks: Wenn man zum Beispiel mit dem Lineal auf eine Tischkante schlägt, kann es wie ein Schuss aus einer echten Gangsterpistole klingen.



2.8 GERÄUSCHE LEXIKON

Wenn Herr Klangton tolle Geräusche entdeckt hat, schreibt er sie in sein Geräusche-Buch. Da ist er wie ein Koch, der seine Rezepte in einem Kochbuch notiert:

Bach	Aus einer Kanne lässt man einen Wasserstrahl in eine mit ein bisschen Wasser gefüllte Schüssel plätschern.
Feuer	Einfach: Man muss Alufolie zerknüllen und hin und her bewegen. Bei einem Waldbrand klingt es gut, wenn man über das Mikrofon pustet, während man Zellophan Papier zerknüllt. Gut ist, wenn dabei jemand vor dem Mikrofon noch dünne Hölzchen zerbricht.
Flatternde Vögel	Man fasst einen Stoff an zwei Enden und schwingt ihn. So erzeugt man Flattergeräusche.
Pferdegetrappel	Ganz einfach: Man muss halbe Kokosnuss-Schalen zusammenschlagen!
Meeresrauschen	Mit einer Bürste streicht man in kreisenden Bewegungen über ein Kuchenblech. Je nachdem, wie fest man drückt, gehen oder kommen die Wellen.
Säge	Mit einem alten Kamm schabt man über die Kante eines alten Bleches.
Regen	Reis in eine Pappschachtel prasseln lassen. Die Menge an Reis richtet sich danach, wie stark es regnen soll. Das Mikrofon muss etwa einen Meter von der Schachtel entfernt sein.
Hagel	Ähnlich wie beim Regen, nur muss der Reis in eine Blechdose prasseln. Hier muss das Mikrofon ganz dicht neben der Dose stehen.
Fahrrad	Einen geöffneten Schirm drehen und einen Löffel an die Streben des Schirms halten. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, einen Regenschirm ohne Bespannung schütteln. Der Mikrofonabstand sollte nicht zu nah sein. Ab und zu dabei mit einer Fahrradklingel klingeln.

Prügelei	Mit der Hand in die eigene Hand boxen oder auf den Oberschenkel schlagen. Bei einer großen Schlägerei erzeugen mehrere Kinder das Geräusch. Gleichzeitig kann noch ein Blatt Papier oder Stoffetzen dicht vor dem Mikrofon zerrissen werden. Das klingt dann, als ob jemanden die Kleidung zerrissen wird.
Sprung ins Wasser	Einen schweren Gegenstand mit einem Tuch umwickeln (z.B. Bauklotz) und in eine Schüssel mit Wasser fallen lassen. Wichtig: Verwendet eine Schüssel und keinen Eimer. Das Mikrofon dabei dicht an den Schüsselrand halten.
Autogeräusche	Am besten einen Autofahrer suchen, der das Auto startet, die Türen öffnet und kurz hin- und herfährt. Je nachdem wo das Hörspiel spielt, muss das Mikrofon im Auto sein, oder aus dem Fenster gehalten werden.
Schritte	Am besten die Schritte original aufnehmen. Sollte das nicht möglich sein, kann man sie auch künstlich herstellen. Je nach Untergrund Sand, Kies, oder Reis in einen Pappkarton geben. Die Hände im Schrittempo in den Schüsselinhalt drücken und das Mikrofon nah an den Kartonrand halten. Für Laubwald werden alte Tonbänder zusammengeknüllt und rhythmisch zusammengedrückt.
Schnee	Um Skilaufen oder Schlittenfahren herzustellen, wird ein Holz- oder Metallstück benötigt. Mit diesem über das Sandpapier reiben und das Mikrofon nah hinhalten!

Tipp: Am besten nehmt ihr natürliche Geräusche auf! Leider entspricht das nicht immer unserem gewohnten Hörbild. Wenn ihr Lagerfeuer aufnehmt, werdet ihr enttäuscht sein: Die Aufnahme klingt einfach nicht nach Feuer. Roboterstimmen, Telefoneffekte, Geisterstimmen oder Raumakustik lassen sich heute besser am Computer herstellen. Audioschnittprogramme liefern diese Effekte oft mit. Allgemein gilt: Mikrofon weiter weg halten wenn etwas laut ist, nah dran bei leisen Geräuschen. Wichtig ist Ruhe, so dass nur das reine gewünschte Geräusch aufgenommen wird.

2.9 AKUSTISCHES AKROSTICHON

Zielgruppe: Schüler ab acht Jahren – Klassenspiel

Zeit: Zwei bis drei Schulstunden

Technik/Material: Mehrere Aufnahmegeräte (inkl. Übertragungskabel), Laptop mit Boxen, Internet, Hörbeispiel von www.schulradio-bayern.de

Betreuung: Lehrer/in und Schulradiocoach

Als Quiz und zum Einstieg kann das Hörbeispiel auf www.schulradio-bayern.de verwendet werden. Es findet sich unter dem Stichwort „Geheimsprache“. Und die funktioniert so: Der Anfangsbuchstabe des einzelnen Geräuschs ist ein Buchstabe des Lösungswortes. So versteckt sich hinter der Soundcollage Hupe-Uhr-Nieser-Dudelsack, das Lösungswort Hund. Um Unklarheiten beim Raten zu vermeiden, ist es ratsam, sich auf Nomen zu beschränken, da Geräusche oft doppeldeutig interpretiert werden können. So kann der Sound „wau wau“ für die Tätigkeit „bellen“ oder das Namenwort „Hund“ stehen. Man teilt die Klasse nun in Arbeitsgruppen. Jedes Team überlegt sich ein Wort und erstellt ein eigenes Quiz, in dem es die passenden Soundeffekte zu dem Wort erarbeitet. Der Anfangsbuchstabe des einzelnen Geräusches muss ein Buchstabe des Lösungsworts sein. Im Anschluss werden die Soundeffekte mit dem Aufnahmegerät in der richtigen Reihenfolge aufgenommen. Sollten die Sounds nicht im Schulhaus vorhanden sein oder sich nicht einfach herstellen lassen, können die Schüler auch im Internet recherchieren und zum Beispiel den brüllenden Löwen über die Computerlautsprecher aufnehmen. So wird Geräusch um Geräusch aufgenommen, bis alle Buchstaben des Lösungswortes vertont sind. Nachdem alle Arbeitsgruppen ihre Aufnahmen gemacht haben, spielt man diese der Klasse vor. Die Zuhörer müssen die Lösungsworte erraten. Schwieriger wird es, wenn die Soundeffekte nicht in der gleichen Reihenfolge aufgenommen werden, in der die Buchstaben des Lösungswortes erscheinen. So müssen die Schüler zum Lösen erst die Buchstaben sortieren.



3.1 NEWSSHOW

Zielgruppe: Schüler ab zwölf Jahren für die Schulklasse geeignet, Radio AG

Zeit: Zwei Schultage

Technik/Material: Radiogeräte bzw.

Nachrichten von verschiedenen Stationen,

pro Gruppe ein PC, mit Audacity und Boxen ausgestattet,

Musikstücke ohne Gesang (digital), Internet, zwei Aufnahmegeräte (inkl. Übertragungskabel)

Betreuung: Lehrer/in und Schulradiocoach

Wer ein klassisches Schulradio aufbauen möchte, kann mit einer Newsshow einsteigen. Es handelt sich dabei um eine kleine Radiosendung, in der verschiedene Nachrichten platziert sind. Vorab gilt es jedoch zu überlegen, ob es überhaupt genügend von der eigenen Schule zu vermelden gibt. Das gestaltet sich in einem großen Gymnasium sicherlich einfacher als in einer kleinen Dorfhauptschule mit hundert Kindern und Jugendlichen. Die News-Sendung sollte eine Länge von fünf Minuten nicht überschreiten. Im Unterschied zu einer kompletten Schulradiosendung werden hier nur reine Nachrichten ausgestrahlt, es gibt also keine Musik. Auch die journalistischen Beitragsformen sind hier noch nicht relevant.

Vorteil: Das Vorgehen für den ersten Projekttag ist schnell erklärt. Im Mittelpunkt stehen das Kennenlernen und die spielerische Annäherung an das journalistische Element Nachrichten. Im ersten Schritt hören sich die Schüler Nachrichtensendungen von verschiedenen Radiostationen an.

Beispiel: Als Hausaufgabe sollen die Schüler an einem vereinbarten Tag Nachrichten von verschiedenen Radiosendern aufnehmen. Diese bringen sie dem Lehrer mit, der daraus eine Auswahl zusammenstellt. Gemeinsam hört sich die Gruppe diese dann an und stellt fest, wie Nachrichten aufgebaut sind und welche Auswahl die jeweiligen Redaktionen treffen.

Nach dem kritischen und bewussten Anhören beginnt die Themensuche für die eigenen Schulhausnachrichten: Über welche Neuigkeiten aus dem Schulleben können wir berichten? Was ist erwähnenswert? Gibt es Termine, auf die man hinweisen kann? War vielleicht ein Autor mit einer Lesung zu Besuch, über den die Schulnachrichten kurz berichten könnten?

Aufgabenverteilung:

- Aufgabe Gruppe A: Sie produziert die akustischen Verpackungselemente für die Newsshow
- Aufgabe Gruppe B: Sie produziert die Newsmeldung über den Pausenverkauf
- Aufgabe Gruppe C: Sie produziert die Newsmeldung über die Schultoiletten
- Aufgabe Gruppe D: Sie produziert die Newsmeldung über die Theatergruppe

Tag eins:

Gruppe A macht sich Gedanken über das akustische Sounddesign der Newsshow. Die Arbeitsgruppen B, C und D überlegen sich am ersten Tag Aufbau und Inhalt ihrer Nachricht. Auch die ersten Texte und Soundentwürfe sollten von den Schülern entwickelt werden. Der Radiocoach oder Lehrer kann die Teams während dieser Phase betreuen und ihnen beim Notieren und Formulieren helfen. Man sollte darauf achten, dass die Schüler sprachlich stringent, kurz, aber informativ formulieren. Projektziel für den ersten Tag sind ausformulierte Texte und der fertige theoretische Aufbau. Zum Abschluss des ersten Tages sollten die Schüler in Vorbereitung auf den zweiten Projekttag mit dem Aufnahmegerät experimentieren.

Tag zwei:

Am zweiten Tag gilt es, noch einmal den Umgang mit dem Aufnahmegerät zu erläutern und über den Beamer der Klasse eine Einführung in das Schnittprogramm zu geben. Die Reportergruppen sorgen sich anschließend um kurze O-Töne. Sie fragen zum Beispiel den Hausmeister, warum es nun auch vegetarische Snacks in der Schule gibt, oder interviewen die Theaterleiterin zur Aufführung. Die dritte Gruppe schaut sich die Situation in den Toiletten vor Ort an und beschreibt diese mit dem Aufnahmegerät in drei Sätzen.

Tipp: In diesem Projekt geht es nicht darum, eine komplette Reportage oder ein Interview zu erstellen, sondern alle relevanten Informationen für die Zuhörer zusammenzufassen. Während ein Teil der Produktionsgruppe schon die Aufnahmen am PC bearbeitet, können die anderen Schüler die Nachrichtentexte einsprechen. Im Gegensatz zum echten Radio ist es möglich, dass hier jede Meldung von einem anderen Schüler verlesen wird. Das erleichtert den Produktionsprozess erheblich. Nach den Aufnahmen werden Moderationstexte, Musikbetten und O-Töne am PC zusammengeschnitten und abgemischt. Die Gruppe A erstellt am zweiten Produktionstag die Verpackungselemente und fügt mit den Ergebnissen der anderen Produktionsgruppen die gesamte Newsshow am PC zu einer durchlaufenden Sendung zusammen.

3.2 VIELE UMFRAGEN – EINE SENDUNG

Zielgruppe: Für Schüler ab acht Jahren,
für die Schulklasse geeignet

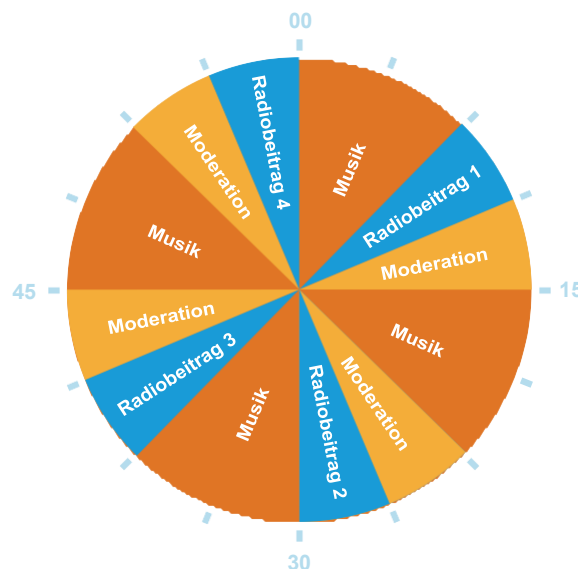
Zeit: Ein Schultag, bei jüngeren Schülern zwei Schultage,

Technik/Material: Aufnahmegeräte (inkl. Übertragungskabel),
vier PCs mit Schnittprogramm (z.B. Audacity) und PC-Boxen,
Mischpult, Mikrofone, CDs, Tageszeitungen

Betreuung: Lehrer/in und Schulradiocoach

Nach der Einweisung in die Bedienung des Aufnahmegeräts und mit einer exakten Fragestellung geht es raus auf die Straße. Man teilt die Klasse in mehrere Umfrageteams, die jeweils andere Fragen stellen, und in eine Sendungsredaktion auf. Bei einer Schulklasse natürlich auch möglich: eine Gruppe mit einem Interview zu betrauen. Das erfordert allerdings Vorarbeit, da man schon im Vorfeld einen passenden Gesprächspartner recherchieren und einladen muss. Dies ist jedoch für das Gesamtergebnis interessanter. Die Redaktion bleibt in der Schule und stellt die Sendung zusammen, während die anderen Nachwuchsreporter auf Stimmenfang gehen.

Die Redaktion schreibt währenddessen Moderationen (Ankündigungen für die erstellten Umfragen), trägt Nachrichten sowie Musik zusammen und erstellt einen Sendeablaufplan. Die Lehrkraft betreut das Redaktionsteam und der Schulradiocoach leitet die Reporterteams. Bei der Zusammenstellung der Sendung kann eine Sendeuhr, ähnlich wie beim Radio, als Anregung und Hilfe dienen.



Sind die Umfrageteams zurück in der Schule, geht es an den Schnitt der Aufnahmen. Ist die Gruppe mit drei Fragen losgezogen, so können diese am Rechner prima zu einer dreiteiligen Umfrage sortiert werden. Pro Frage legen sich die Schüler sich im Schnittprogramm eine virtuelle Spur an plus ein oder zwei Arbeitsspuren für die komplette Audio-Datei (komplette Aufnahme). Dann wird im Rohmaterial eine sauber eingesprochene Frage ausgesucht. Wenn nichts Verwendbares dabei ist, lässt man die jungen Reporter die Fragen noch einmal – der einheitlichen Atmo wegen – draußen im Hof oder in Straßennähe einsprechen. Die Frage wird an den Anfang montiert. Nun sortieren die Schüler die einzelnen verwertbaren Antworten zu dieser Frage jeweils dahinter. Das Gleiche passiert mit Frage 2 (Spur 2) und Frage 3 (Spur 3) und den jeweiligen Antworten dazu. Diese Arbeitsweise nennt sich Positivschnitt, da alle verwertbaren Antworten herausgeschnitten werden.



Erst Grobschnitt, dann Feinschnitt

Gut ist es zudem, die Arbeit in einen Grobschnitt und in einen Feinschnitt zu gliedern: Erst erfolgt die Auswahl der O-Töne. Die besten Antworten werden verwendet und die Reihenfolge arrangiert, anschließend wird nachgebessert: Im Feinschnitt entfernen die Schüler Pausen und Versprecher, außerdem werden die Antworten gekürzt. Die Schüler markieren die entsprechenden Stellen und löschen diese. Diese Arbeitsweise nennt sich auch Negativschnitt. Bezüglich der technischen Abwicklung und journalistischen Umsetzung müssen die Schüler von einem Schulradiocoaches angeleitet werden.

Im letzten Produktionsschritt werden die gesammelten Drops dann zu einer neuen durchgehenden Audiodatei (wav oder mp3) verbunden. Am Ende des Vormittages präsentiert die Klasse alle Umfragen in einer, von der vierten Arbeitsgruppe vorbereiteten, simulierten Radiosendung, die per Laptop, Mikrofon und Mischpult auch aufgenommen wird. Damit bei der Aufzeichnung möglichst keine Fehler passieren, müssen die Schüler den Ablauf vorher mehrmals proben. Die Radiosendung sollte eine Länge von 15 Minuten nicht überschreiten. Hier werden die Einzelbeiträge (Straßenumfragen, eventuell auch Interviews) und die anderen im Laufe des Projekttagess erstellten Elemente (Kurzmeldungen, Moderation, Musik) zusammengeführt. Es entsteht also ein kleines Magazin, in dem sich alle Schüler wieder finden können. Die gesamte Sendung als Endprodukt wird auf Kassette/PC aufgezeichnet. So kann die Sendung im Unterricht noch einmal angehört und analysiert werden. Für das Projekt hat sich folgender Zeitplan bewährt:

Beispiel: Sendung zum Thema Wasser

Gruppe1: Umfrage	Gruppe2: Umfrage	Gruppe 3: Interview	Gruppe 4
Thema: Wassersparen	Thema: Getränke	Interview mit einem Mitarbeiter einer Kläranlage	Redaktion
Aufgaben im Projekt: Umfrage vorbereiten, durchführen und schneiden	Aufgaben im Projekt: Umfrage vorbereiten, durchführen und schneiden	Aufgaben im Projekt: Interview vorbereiten, durchführen und schneiden	Aufgaben im Projekt: Moderationen schreiben, Nachrichten und Musik recherchieren, Sendung zusammenstellen

"Gefakte" Umfrage

„Was halten Sie von einem kostenlosen Urlaub in einem Vier-Sterne-Hotel?“, fragt die nette Stimme im Radio. „So etwas finde ich grauenhaft!“, „Ich bin absolut dagegen“, „Das gehört verboten“, „So eine Frechheit!“, tönt es zurück. Was ist denn hier passiert? Ganz einfach: Hier sind zwei Umfragen durcheinander geraten. Dieses Modul macht Kindern und Jugendlichen einen Riesenspaß: Man schickt die Schüler mit zwei unterschiedlichen Fragestellungen auf die Straße. Eine Umfrage hat ein positives Thema („Wo halten Sie sich am Liebsten auf und warum?“), die zweite Gruppe fragt die Passanten nach einer unangenehmen Sache („Wie denken Sie über Gammelfleisch?“). Beim Schneiden im Studio werden hernach einfach die Fragen und Antworten vertauscht. Das Ergebnis: Zwei witzige Umfragen, bei denen die Passanten scheinbar merkwürdige und unpassende Antworten zur Ausgangsfrage ins Mikrofon sprechen. Aber halt: Darf ein Radioredakteur so etwas überhaupt? Werden die Passanten hier nicht auf den Arm genommen? Schon haben wir ein Beispiel zum Thema Manipulation in den Medien, und es ist eine gute Überleitung zu Themen wie Pressekodex und Journalistische Sorgfaltspflicht.

3.2.1 TRICKS UND TIPPS ZUR UMFRAGE

- ☐ Nutze offene Fragen! Vermeide geschlossene Fragen!
- ☐ Stelle immer nur eine Frage!
- ☐ Verwende kurze und klare Fragen!
- ☐ Vermeide Suggestivfragen!
- ☐ Frage nach konkreten Ereignissen/Erlebnissen!
- ☐ Sprich Deine Partner persönlich an!
- ☐ Gib Dein Mikro nicht aus der Hand!
- ☐ Und vor allem: Hör gut zu!
- ☐ Sei still, wenn der andere spricht: Nicht „hm“ oder „ja“ antworten, während der Gesprächspartner spricht!
- ☐ Frage nach, wenn Du etwas nicht verstehst!
- ☐ Frage nach, wenn der Gesprächspartner Deine Frage nicht beantwortet!
- ☐ Frage nach, wenn Du etwas interessant findest!

Arbeitsauftrag:

Übt in der Gruppe!

Einer stellt zu einem konkreten Thema Fragen, ein anderer beantwortet diese.

Macht euch Notizen.

Wurden die Fragetechniken eingehalten?

Was müsst ihr noch üben?

3.2.2 STRASSENUMFRAGE

Fragetechniken: Offene und geschlossene Fragen

Es gibt offene und geschlossene Fragen. Auf geschlossene Fragen kannst Du nur mit ja oder nein antworten. Offene Fragen sind meist W-Fragen. Nenne alle W-Fragewörter:

Unterstreiche alle offenen Fragen grün / Unterstreiche alle geschlossenen Fragen rot

Welches Buch magst Du gerne?

Wohin fährst Du in den Ferien?

Worüber freust Du Dich oft?

Bist Du durstig?

Hast Du einen besten Freund?

Wie heißt Deine Mama?

Gehst Du gerne in die Schule?

Magst Du Pizza?

Wieso spielst Du Fußball?

Hast Du gute Noten?

Warum schläfst Du gerne lang?

Spielst du Computer?

Hörst Du immer Musik?

Warum sollte ein Reporter offene Fragen verwenden?

3.2.3 STRASSENUMFRAGE- AUFBAU NACH DER AUFNAHME

Frage 1

**Antwort
Oma**

**Antwort
Kind**

**Antwort
Mann**

**Antwort
Frau**

Frage 2

**Antwort
Mann**

**Antwort
Kind**

**Antwort
Frau**



3.3 PROJEKT EXPERTENBEFRAGUNG

Zielgruppe: Für Schüler ab acht Jahren geeignet, besonders für eine Radio AG geeignet, P-Seminar

Zeit: Mind. zwei Schultage

Technik/Material: Aufnahmegerät (inkl. Übertragungskabel), PCs mit Schnittprogramm Audacity und PC-Boxen, Nebenraum

Betreuung: Lehrer/in, Schulradiocoach

Oft sind Interviews Gestaltungselemente einer Radiosendung. Hat diese ein spezielles Thema, liegt es nah, einen Experten zur Sache zu befragen. Widmet sich die Radiogruppe beispielsweise dem Thema Verkehrserziehung, können die Schüler die Schulweghelferin zu ihrem Arbeitsalltag interviewen.

Tag eins:

Am ersten Tag stehen das Kennenlernen und die spielerische Annäherung an das Medium Radio auf dem Programm. Man kann mit Hörbeispielen oder kleinen Übungen einsteigen. So proben die Schüler auch die Handhabung des Aufnahmegerätes. Nach einer Ideensammlung mit Diskussionsrunde werden die Arbeitsgruppen und Themen der jeweiligen Beiträge festgelegt. Bei einer normalen Klassenstärke bieten sich vier bis fünf Interviewgruppen an, die jeweils ein Thema bearbeiten. Man fixiert die Beiträge rund um ein mögliches Rahmenthema als Cluster² an der Tafel und schreibt die Verantwortlichen daneben. Das Recherchieren beginnt. Die Jugendlichen nutzen dabei verschiedene Informationsquellen (Internet, Zeitung, Archive, Bücher...). Für das Interview und die Moderation müssen sich die Schüler inhaltlich genau informieren und ihre Ergebnisse kritisch prüfen.

2 Die Clustermethode ist ein sinnvolles Vorgehen: Um einen Kernbegriff (z.B. „Wasser“) werden frei Assoziationen der Schüler an der Tafel gesammelt.

Gruppe1: Interview	Gruppe2: Interview	Gruppe 3: Interview	Gruppe 4: Interview
Thema: Interview mit der Schulweghelferin	Thema: Interview mit einem Polizisten	Thema: Interview mit dem Rektor/der Rektorin	Thema: Interview mit einem Busfahrer
Aufgaben im Projekt: Interview vorbereiten, durchführen und schneiden	Aufgaben im Projekt: Interview vorbereiten, durchführen und schneiden	Aufgaben im Projekt: Interview vorbereiten, durchführen und schneiden	Aufgaben im Projekt: Interview vorbereiten, durchführen und schneiden

Bevor es an die Durchführung geht, muss man das Interview vorbereiten: Bei Grundschulern sollte man als Lehrer oder Schulradiocoach den Termin vereinbaren, ältere Jugendliche können ruhig selbst zum Telefonhörer greifen und mit dem Gesprächspartner in Kontakt treten. Die Schüler denken sich im Plenum passende Fragen aus und spielen die Situation mehrmals durch. Man thematisiert auch hier den Unterschied zwischen offenen und geschlossenen Fragen. Wichtig ist es, dass die Kinder und Jugendlichen das Aufnahmegerät richtig bedienen können. Man übt im Klassenverband, wie das Interview ablaufen könnte. Dazu bestimmt man Schüler, die die Fragen stellen und Schüler, die in die Rolle des Gesprächspartners schlüpfen und diese beantworten. Das macht allen in der Regel großen Spaß und baut Hemmungen ab.

Ortswahl

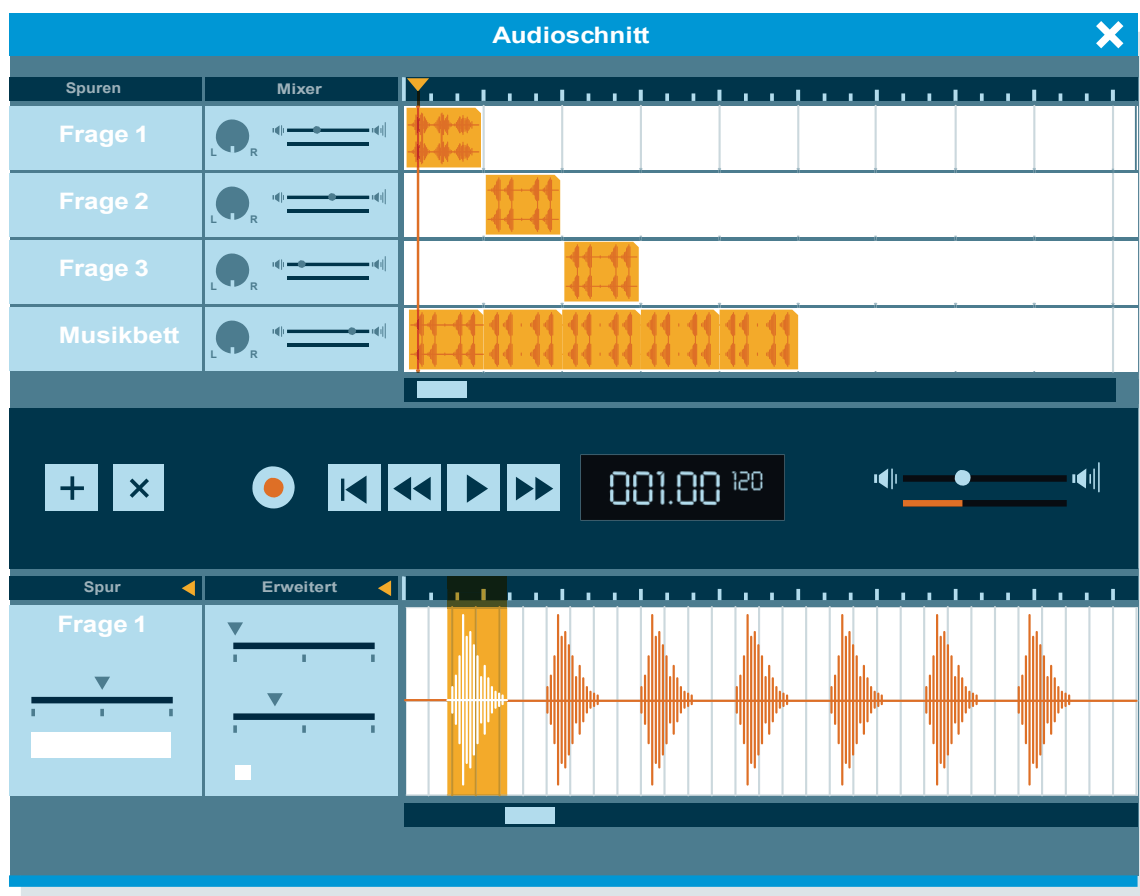
Generell stellt sich die Frage, ob das Gespräch in der Schule oder am Arbeitsplatz des Experten stattfinden soll. Beides hat Vor- und Nachteile: Kommt der Gesprächspartner in die Schule, lässt sich das Interview sicherlich einfacher in den Unterrichtsalltag integrieren. Zeitlich aufwendiger, aber spannender für die Gruppe ist natürlich der Ortstermin, vor allem wenn es dort viel zu sehen gibt. Bei einem Ortstermin ist es wichtig, dass die Fragen der Schüler fehlerfrei und sauber aufgenommen wurden. Wenn nichts Verwendbares dabei ist, lässt man die jungen Reporter die Fragen gleich noch vor Ort – der einheitlichen Atmo wegen – noch einmal einsprechen. Wegen der hörbar unterschiedlichen Atmo und Akustik können die Fragen nicht in der Schule eingesprochen werden. Dies fällt beim Hören auf und der Hörer fragt sich, ob das die richtigen Fragen zu den gehörten Antworten waren.

Tag zwei

Am zweiten Projekttag hören sich alle das Interview gemeinsam an. Die Schüler sollen aufschreiben, welche Fragen interessant beantwortet wurden und ob diese für das sendefähige Interview verwendet werden können. Gerade jüngeren Schülern fällt es sehr schwer, auszuwählen und schnell bleibt das Interview unbearbeitet.

Einführung Schnitt

Anschließend erhalten die Teilnehmer eine Einführung ins Schnittprogramm und bearbeiten das Interview. Für die O-Töne (Aufnahme des Interviews) legen die Schüler sich im Schnittprogramm eine virtuelle Spur an plus ein oder zwei Arbeitsspuren. Die komplette Audio-Datei (komplette Aufnahme) wird nun in die erste Spur geladen und mittels Negativschnitt bearbeitet. Dazu suchen sich die Schüler, die vorher erarbeiteten Fragen und Antworten. Das nicht verwendbare Material wird an der entsprechenden Stelle markiert und gelöscht. Bezüglich dieser technischen Abwicklung und journalistischen Umsetzung müssen die Schüler natürlich von den Schulradiocoaches angeleitet werden. Zur leichteren Übersicht kann die Verwendung der Spuren wie folgt aussehen:



Sollte ein Musikbett als Untermalung verwendet werden, so kann dieses in die dritte Spur arrangiert werden. Gut ist es zudem, die Arbeit in einen Grobschnitt und in einen Feinschnitt zu gliedern: Erst erfolgt die Auswahl der O-Töne, die besten Antworten werden verwendet und die schlechten gelöscht. Anschließend wird nachgebessert. Hier entfernen die Schüler Pausen, Versprecher, kürzen gegebenenfalls die Antworten oder arrangieren diese um. Im letzten Produktionsschritt werden die gesammelten Drops dann zu einer neuen durchgehenden Audiodatei (wav oder mp3) verbunden. Man achtet darauf, dass das fertig geschnittene Interview nicht länger als drei Minuten dauert. Falls das Gespräch gewinnbringend war und der fertige Beitrag doch länger wird, kann man das Interview in mehrere Teile stückeln und passende Musik dazwischen fügen.

3.3.1 CHECKLISTE: INTERVIEW I

- ☐ Was ist das Thema?
- ☐ Warum ist das Thema interessant für die Hörer?
- ☐ Welcher Gesichtspunkt ist bei dem Thema am wichtigsten / interessantesten / aktuellsten?
(Vorsicht vor zu vielen Fragen, weniger ist mehr!)
- ☐ Konnte der richtige Interviewpartner recherchiert und kontaktiert werden?
- ☐ Sind Zahlen oder Aussagen recherchiert, mit denen der Interviewpartner konfrontiert wird?
- ☐ Wurden die Fragetechniken beachtet?
- ☐ Was ist die Einstiegsfrage? (Sie soll Interviewpartnerin motivieren)
- ☐ Sind die Fragen zu einem roten Faden für das Interview strukturiert und hat das Interview eine Dramaturgie?
- ☐ Wurde das geplante Interview vorher einmal - alleine oder mit Mitschülern durchgespielt?
- ☐ Wurden die rechtlichen Aspekte beachtet?
Sonderfall Telefoninterview: Bevor das Interview aufgezeichnet wird, muss der Interviewpartner sein Einverständnis zu der Aufzeichnung geben. Vergisst man zu fragen, darf das Interview nicht gesendet werden.
- ☐ Besteht eine angenehme Gesprächsatmosphäre ohne störende Hindergrundgeräusche?
- ☐ Stimmt der Mikrofonabstand?



3.3.2 CHECKLISTE: INTERVIEW II

Mit dem Aufnahmegerät unterwegs!

Organisation

- Meldet euch vorher bitte telefonisch oder per Mail an!
- Wollt ihr beispielsweise in einem Kaufhaus oder der U-Bahn Aufnahmen machen, müsst ihr unbedingt um Erlaubnis fragen!
- Informiert euch vorab über den Betrieb oder die Einrichtung, zum Beispiel im Internet oder über eine Tageszeitung.
- Denkt euch Fragen aus. Schreibt sie zur Sicherheit auf.
- Überlegt: Welche Geräusche sind typisch für den Ort? Welche Person kann den Ort am Besten beschreiben?

Technik

- Probiert das Aufnahmegerät aus. Übt das Ein- sowie Ausschalten und Aufnehmen, bis es wie im Schlaf funktioniert.
- Nehmt Ersatzbatterien mit: Vor allem in der Kälte verlieren sie schnell ihre Energie.
- Packt eine Ersatzspeicherkarte oder -kassette ein, falls ihr doch mehr als gedacht aufnehmt!

Höflichkeit

- Stellt euch vor. Bedankt euch am Ende für das Interview.
- Schaut den Gesprächspartnern in die Augen. Lasst sie ausreden. Fragt aber auch nach, wenn ihr etwas nicht verstanden habt!
- Wenn ihr Visitenkarten oder Flyer von eurer Schule dabei habt, verteilt sie vor Ort. Oder ihr verweist auf eure eigene Veröffentlichungsplattform (Schulhomepage, Radio-sender). Die Leute brennen darauf zu erfahren, wann man sie im Radio hören kann.

3.3.3 INTERVIEW : DER ORTSTERMIN

Unser Besuch bei:

Das wollen wir alles aufnehmen:

Das sind unsere Fragen:

Daran müssen wir denken:

- ☐ Wir überprüfen vorab die Technik!
- ☐ Wir fragen die Leute im Interview nach ihrem vollen Namen (Vor- und Nachname) und ihrer Aufgabe.
- ☐ Wir nehmen vor Ort Atmosphäre auf!

3.4 AUFBAU GEBAUTER BEITRAG

Gebauter Beitrag bedeutet, dass ein Beitrag aus mindestens zwei Elementen zusammengesetzt ist. Die einfachste Form ist:



Ein gebauter Beitrag kann aber auch mehr enthalten, als nur O-Töne (Originaltöne wie Umfrage oder Interview) und erläuternde Moderation. Elemente wie Musik und Geräusche können ebenso eingebaut werden:



3.4.1 CHECKLISTE: RADIOBEITRAG ERSTELLEN I

Themen finden

- ☐ Was ist interessant für den Hörer, warum?
- ☐ Welche Darstellungsform ist für das Thema geeignet?
- ☐ Welche Gesichtspunkte findest Du am wichtigsten / interessantesten / aktuellsten für deine Hörer?
- ☐ Welches Sounddesign und Aufnahmequellen gibt das Thema her?

Recherchieren

- ☐ Was für Informationsquellen (Internet, Zeitung, Archive, Bücher...) gibt es?
- ☐ Welcher Interviewpartner eignet sich und wieso?
- ☐ Gibt es Zahlen oder Aussagen, mit denen Du einen Interviewpartner konfrontieren kannst? Wo liegen Widersprüchlichkeiten?

Aufnahmen (Interview) vorbereiten

- ☐ Darstellungsform und Gesprächsziel und -zeit festlegen
- ☐ Fragen (als Stichworte) aufschreiben, dabei Fragetechniken beachten
- ☐ Kontaktaufnahme und Interviewtermin vereinbaren
- ☐ Eventuell: Vorgespräch führen (Klärung notwendiger Voraussetzungen, Erwartungen und Ablauf)
- ☐ Aufnahmen alleine oder mit Mitschülern durchspielen
- ☐ Technik überprüfen

Aufnahmen machen

- ☐ rechtliche Aspekte beachten
- ☐ angenehme Gesprächsatmosphäre schaffen
- ☐ Aufnahmesituation beachten (Hintergrundgeräusche)
- ☐ Mikrofonabstand beachten
- ☐ Mikrofon nicht aus der Hand nehmen lassen

3.4.2 CHECKLISTE: RADIOBEITRAG ERSTELLEN II

Audioschnitt

- ☐ O-Töne(Originalton) schneiden und zusammenstellen
- ☐ O-Töne sollten mit einem Punkt enden
- ☐ Bei einer Umfrage oder mehreren Gesprächspartnern auf Ausgewogenheit achten
- ☐ Aufnahmen nach technischer und inhaltlicher Qualität bewerten
- ☐ Durch die Auswahl der O-Töne Inhalte für den Hörer transportieren
- ☐ Inhalt auch durch Sounddesign transportierten (Geräusche, Stille...)
- ☐ Inhaltlich z.B. der Chronologie des Themas folgen
- ☐ Spannungsbogen durch Kontraste und Wechseln schaffen
- ☐ Beitragsstruktur festlegen

Texte für die Zwischenmoderation erstellen

- ☐ Radiosprache wählen - einfache Sprache und Satzbau wählen
- ☐ Informationen durch Wiederholungen vermitteln
- ☐ Roten Faden im Autorentext entwickeln
- ☐ Durch die Moderation Übergänge und Verbindungen zwischen den O-Tönen schaffen
- ☐ Zusatzinformationen durch die Moderation vermitteln
- ☐ Text laut üben und ggf. ändern

Endproduktion

- ☐ Moderation als Informationstext klar sprechen
- ☐ Auf Ausgewogenheit zwischen O-Tönen und Moderationstext achten
- ☐ Lautstärkebalance der einzelnen O-Töne beachten
- ☐ Bei Verwendung von Musik, den Gesang nicht unter den gesprochenen Text legen
- ☐ Atmosphärisches Sounddesign (zum Thema passend) können „Bilder im Kopf“ erzeugen
- ☐ Denk daran: Musik kann Stimmungen unterstreichen, Gefühle verstärken!

3.4.3 GEBAUTER BEITRAG ZU EINEM THEMA

Zielgruppe: Für eine Schulklasse, eine Radio AG und für das P-Seminar geeignet

Zeit: Drei Schultage/ Projektwoche

Technik/Material: Aufnahmegerät (inkl. Übertragungskabel), PCs mit Audacity, Internet

Betreuung: Lehrer/in und Schulradiocoach

Viele Themen des Alltags sind so vielschichtig, dass sie mit einer Umfrage oder einem Interview nicht ausreichend beleuchtet werden können. Man nimmt sich beispielsweise dem Schlagwort Energieverschwendung an und erkennt rasch, dass das Thema viele Facetten zu bieten hat. So sind eine Umfrage, ein Interview mit der örtlichen Energieberatung, ein paar Fragen an die Schulleitung und eine Reportage auf der Suche nach Energieverschwendung an der Schule denkbar.

Produktionsteams einteilen

Man teilt die Klasse in verschiedene Produktionsteams ein, auch hier empfehlen wir wieder vier bis fünf Gruppen. Jede Gruppe sollte einen gebauten Beitrag produzieren. Zum Einstieg empfiehlt es sich einige Hörbeispiele vorzuspielen, um das Ziel genauer zu skizzieren. Anschließend geht es in die Themenwahl und Recherche. Sollten zwei Vormittage für die Durchführung des Interviews zur Verfügung stehen, raten wir, im Vorfeld schon mögliche Interviewpartner auszusuchen und eventuell anzusprechen.

Tag eins

Am ersten Tag stehen das Kennenlernen und die spielerische Annäherung an das Medium Radio auf dem Programm. Man steigt mit Hörbeispielen oder kleinen Übungen ein. So üben die Schüler auch die Handhabung des Aufnahmegerätes. Nach einer Ideensammlung mit Diskussionsrunde werden die Arbeitsgruppen und Themen der jeweiligen Beiträge festgelegt. Man kann die Beiträge rund um ein mögliches Rahmenthema an der Tafel fixieren und die Verantwortlichen daneben schreiben. Das Recherchieren beginnt. Die Jugendlichen nutzen dabei verschiedene Informationsquellen (Internet, Zeitung, Archive, Bücher...). Für das Interview und die Moderation müssen sich die Schüler inhaltlich genau informieren und ihre Ergebnisse kritisch prüfen.

Rahmenthema: Energieverschwendung

Gruppe1	Gruppe2	Gruppe 3	Gruppe 4
Thema: Energieverschwendung an unserer Schule	Thema: Energiespartipps	Thema: Was ist Energie?	Thema Besuch beim lokalen Stromversorger
Aufgaben im Projekt: Beitrag vorbereiten, durchführen und schneiden	Aufgaben im Projekt: Beitrag vorbereiten, durchführen und schneiden	Aufgaben im Projekt: Beitrag vorbereiten, durchführen und schneiden	Aufgaben im Projekt: Beitrag vorbereiten, durchführen und schneiden

Da ein gebauter Beitrag aus verschiedenen journalistischen Elementen besteht, müssen die Nachwuchsreporter weitere Aufnahmequellen (Geräusche, Musik...) recherchieren und die Beitragsstruktur für sich klären. Die Gruppen sollen in dieser Phase selbstständig arbeiten, die Ergebnisse auf Moderationskarten festhalten und darüber eine Beitragsstruktur schaffen. Nun muss der Interviewtermin vereinbart werden. Nachdem der Aufbau des Beitrags und die Interviewpartner feststehen, sollten die Schüler für die jeweiligen Aufnahmen (Umfrage, Interview...) die Fragen ausarbeiten. Je nach Altersgruppe und Arbeitstempo ist es möglich, mit dem Aufnahmegerät schon die ersten Meinungen von der Straße oder Schulhof einzuholen.

Tag zwei

Am zweiten Tag erklärt der Schulradiocoach die Interview-Regeln und Fragetechniken und wiederholt die Bedienung der Technik für alle Gruppen. Als Vorbereitung auf das Interview oder ihre Umfrage spielen die einzelnen Gruppen die Aufnahmesituation alleine oder mit Mitschülern als Rollenspiel durch. Anschließend gehen die Teams selbstständig zum vereinbarten Interviewtermin oder führen die geplante Umfrage durch. Zum Tagesabschluss werden die Aufnahmen auf den Audioschnittplatz übertragen, angehört und ausgewertet.

Tag drei

Der dritte Tag steht ganz im Zeichen des Audioschnitts. Die O-Töne – also die Originalaufnahmen aller Aufnahmen - werden bearbeitet. Dazu bekommt die ganze Klasse eine Einführung in das Programm. Bewährt hat sich hierbei die Einführung über einen Beamer. Anschließend bearbeiten die Gruppen selbstständig ihr Material und bewerten die Aufnahme nach Aussage, Qualität und Kreativität.

Die weitere Produktion, Arbeitsweise und die Verwertung der journalistischen Elemente richtet sich in dieser Phase nach dem am ersten Tag erarbeiteten Beitragskonzept. Zwecks der Übersichtlichkeit bietet es sich an, für jedes journalistische Element eine extra Spur im Audioschnittprogramm zu verwenden. So können auch Anpassungen in der Lautstärke und andere Effekte leichter vollzogen werden.



Vergabe der Arbeitsaufträge

In der Produktionsgruppe werden verschiedene Arbeitsaufträge vergeben. Eventuell bietet sich ein zum Thema passendes, atmosphärisches Sounddesign an. So könnte der Beitrag mit einem Rätsel starten, in dem verschiedene Geräusche auf das Thema einstimmen sollen. Auch Musik kann die Aussage unterstreichen, Gefühle verstärken und Themen vermitteln. So werden zusätzliche Bilder im Kopf erzeugt. Dieser Part wird von einem Teil der Produktionsgruppe erstellt. Um die Elemente im gebauten Beitrag zu verbinden, verfassen andere Schüler der Gruppe Moderationstexte. Und wieder andere übernehmen den Audioschnitt und das Arrangement. All diese Ideen und Elemente werden in der Endproduktion zusammengefasst und zu einer neuen durchgehenden Audiodatei (wav oder mp3) verbunden.

3.4.4 GEBAUTER BEITRAG AUS EINEM ORTSTERMIN

Zielgruppe: Für Schüler ab acht Jahren;

für eine Schulklasse, Radio AG oder P-Seminar geeignet

Zeit: Mindestens drei Schultage

Technik/Material: Aufnahmegerät (inkl. Übertragungskabel), PCs mit Audacity, Internet

Betreuung: Lehrer/in und Schulradiocoach

Geübte Journalisten gehen zum Ortstermin und können im Anschluss mit den O-Tönen flink einen gebauten Beitrag produzieren. Für Schüler ist dies erst einmal eine Überforderung. Daher sind Hörbeispiele wichtig. Es ist besser, den ersten gebauten Beitrag vorab schon einmal gedanklich mit den Schülern durchzuspielen und ihnen das Vorgehen damit verständlich und greifbar zu machen.

Anmoderation	Text	O-Ton
<ul style="list-style-type: none">• Teil 1: Hinhörer (Ear-Catcher)• Teil 2: Hinführung (Interesse wecken, [sperrige] Zusatzinformationen, auf Beitrag hinführen)• Teil 3: Anbindung (Verknüpfung von Moderation und Beitrag)	<p>Ear-Catcher auch hier wichtig</p> <p>Die Weiterentwicklung der Geschichte / des Themas, der rote Faden</p> <p>An und Abtexten der O-Töne</p> <p>Inhalte aus den O-Tönen, die der Reporter verständlicher oder unkomplizierter erklären kann</p>	<p>Mögliche O-Ton Geber: Experten, Politiker, Passanten, Betroffene</p> <p>Begründung</p> <p>Fakten prägnant formuliert und erklärt</p> <p>erklärende Beispiele</p> <p>Persönliches</p>

Gerade in der Grundschule besuchen Lehrer mit ihrer Klasse häufig Institutionen, die zu den Themen des Lehrplans passen: Ein Besuch auf dem Bauernhof oder im Zoo sind genauso an der Tagesordnung wie ein Ausflug ins nah gelegene Walderlebniszentrum. Ausgehend vom damit verbundenen Vorhaben kann man zu Beginn mit einer Kärtchenabfrage die Ideen der Schüler sammeln. Möchte man der lokalen Bäckerei einen Besuch abstatten, können die Schüler erst einmal auf kleine Notizzettel schreiben, was sie vor Ort alles aufnehmen wollen: Teig- und Rührmaschinen beispielsweise, ein Interview mit dem Bäcker, Kunden im Laden und so weiter. Die Ideen werden im Klassenverband gesichtet, ausgewertet und sortiert. Gut ist es, wenn Schlagworte auf großen Karten als Überbegriffe notiert werden (zum Beispiel: Umfrage, Interview mit dem Bäcker, Geräusche).

Produktionsteams einteilen

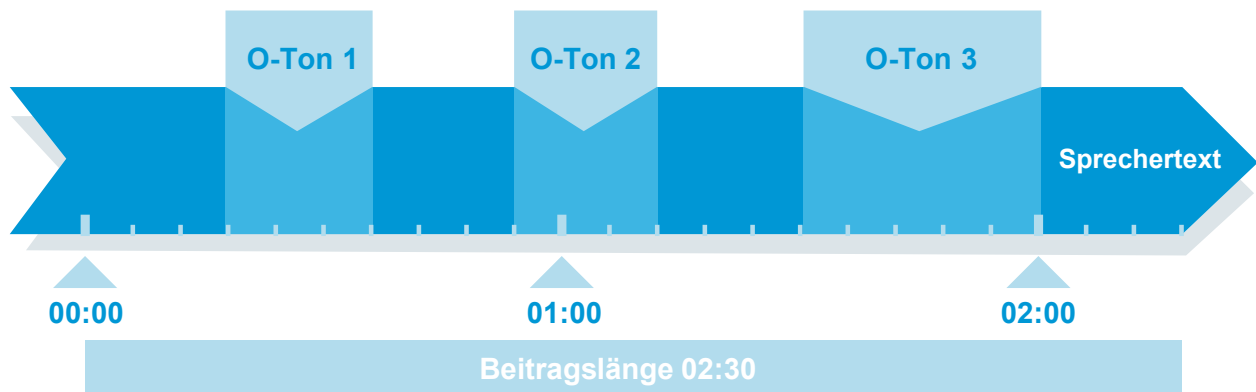
Man teilt die Klasse in verschiedene Produktionsteams ein, auch hier empfehlen wir wieder vier bis fünf Gruppen. Jede Gruppe sollte beim Ortstermin eine konkrete Aufgabe übernehmen. Aus den einzelnen Aufgaben/Aufnahmen entsteht dann ein gemeinsamer gebauter Beitrag. Im Fall des Bäckereibesuchs bietet sich eine arbeitsteilige Gruppenarbeit an: So könnte jedes Team für eine Sorte von O-Tönen verantwortlich sein: In der Bäckerei sammeln einige Schüler Geräusche, die anderen interviewen einen Mitarbeiter, einige Kinder starten im Laden eine Umfrage, eine weitere Gruppe notiert Ideen für die Moderationstexte.

Gruppe1: Umfrage	Gruppe2: Interview	Gruppe 3: Geräusche	Gruppe 4: Sprechertexte
Thema: Umfrage mit Kunden	Thema: Interview mit einem Bäcker	Thema: Aufnahme von Geräuschen und Atmo	Thema Moderationstexte
Aufgaben im Projekt: Beitrag vorbereiten, durchführen und schneiden	Aufgaben im Projekt: Interview vorbereiten, durchführen und schneiden	Aufgaben im Projekt: Überlegungen zu Geräuschen vor Ort anstellen, Geräusche und Atmo vor Ort aufnehmen, schneiden	Aufgaben im Projekt: Recherche vor Ort, Sprechertexte schreiben, einsprechen und schneiden

Damit in der Folge auch ein sinnvoller Beitrag entsteht, sollten die gesammelten O-Töne am zweiten Projekttag mit der ganzen Klasse/Gruppe angehört und ausgewertet werden. Dazu gehen die Schüler allerdings zuerst in ihre Kleingruppe und schneiden passende Drops zurecht, die sie dem Plenum dann vorstellen können. Schließlich sind bei den Aufnahmen auch oft Dinge zu hören, die sich nicht fürs Radio eignen. Diese sollten von den Schülern vor der Plenumsarbeit herausgeschnitten werden, weil es ermüdend sein kann, sich gemeinsam längeres Rohmaterial anzuhören. Die Schüler schneiden ihre Drops in dieser Arbeitsphase allerdings nur grob zusammen, Kürzungen und das Wegschneiden von Versprechern erfolgen nach der Präsentation im Plenum. Die Schüler der Gruppe 4 können während dieser Zeit mit der Arbeit an ihren Moderationstexten beginnen. Im Plenum wird in der Folge die Tauglichkeit der Drops diskutiert. An der Tafel können die ausgewählten O-Töne dann in eine sinnvolle Reihenfolge gebracht werden:

Visualisierung mit Zeitstrahl

Zur Visualisierung eignet sich ein Zeitstrahl, der die Dauer des Beitrags symbolisiert. Unter diesen Zeitstrahl kann man Kärtchen hängen, auf denen die O-Töne vermerkt sind, die im Beitrag letztlich auch auftauchen sollen. Gemeinsam mit den Schülern kann diskutiert werden, an welcher Stelle im gebauten Beitrag der O-Ton nun auftauchen soll und welche Funktion er besitzt.



Diese Visualisierung dient der Veranschaulichung: Den Schülern fällt es nun leichter, sich unter dem Baukastenprinzip etwas vorzustellen. Auch für diejenigen, die nun die Moderationstexte schreiben, ist die Visualisierung eine Hilfe, denn sie wissen, auf welchen O-Ton ihr Text hinleiten muss.

Tag drei:

Am dritten und letzten Tag schneiden die Schüler der Gruppe 1 bis 3 ihre Drops im Feinschnitt radiotauglich zusammen und mischen sie als wav oder mp3 ab. Die Schüler der Gruppe 4 schreiben die Moderationen zur Überleitung fertig, nehmen diese auf und mixen sie ab. Am Ende werden die einzelnen Elemente des Ortstermins am PC in einem neuen File miteinander verbunden.



Zielgruppe: Schüler ab elf Jahren
für die Schulklasse geeignet

Zeit: Ein Schultag

Technik/Material: Pro Gruppe
ein PC, mit Audacity und Boxen
ausgestattet, Musikstücke ohne Gesang (digital),
Laptop mit PC-Boxen und Internetanschluss,
zwei Aufnahmegeräte, Zungenbrecherkarten,
Nachrichtentexte

(Die hier abgedruckten Texte eignen sich nur für Schüler ab der zehnten Klasse), Satzstreifen,
Geschichtenumschlag mit Wörtern

Betreuung: Lehrer/in und Schulradiocoach

Am Anfang spielt man einige Versprecher von www.radiopannen.de vor. Im anschließenden
Gespräch wird erörtert, wie stark die Stimme und die korrekte Aussprache ein gelungenes
Radioprogramm beeinflussen.

Zungenbrecher zum Aufwärmen

Die Jugendlichen bekommen zum Aufwärmen Zungenbrecher. Einige Varianten werden im Plenum vorgetragen. Thematisiert werden sollte von Anfang an, dass es sehr schwierig ist, diese Zungenbrecher schnell und fehlerfrei zu sprechen. Schnell ist die Zunge überfordert. Den Schülern wird klar, dass auch die Körperhaltung für das Sprechen bedeutsam ist. Viele Radiomoderatoren sprechen im Stehen. Damit die Hände das Gesagte unterstreichen können, sollten sie nicht vor dem Körper verschränkt oder in den Hosentaschen vergraben werden. Wer sitzt, sollte offen, aufrecht und nicht mit überkreuzten Beinen auf dem Stuhl sitzen. Nun gibt man den Schülern kurze Nachrichtentexte in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. In Kleingruppen üben die Schüler das laute und fehlerfreie Vortragen des Nachrichtentextes, einige Varianten werden mit Hilfe eines Aufnahmegerätes aufgenommen. Es wird erörtert, dass sich Nachrichten durch unterschiedliche Betonungen verändern lassen. Dazu kann ein Satz aus den Nachrichtentexten im Anhang als Beispiel verwendet werden. Man erklärt, dass dies nicht nur für Nachrichten, sondern auch für Aussagen im Alltag gilt. Nun erhalten die Kleingruppen jeweils einen Satzstreifen (etwas „Ich finde das Essen toll.“ oder „Ich liebe Dich.“), den sie in möglichst vielen Betonungen präsentieren sollen. Im Anschluss zeigt man den Schülern einen so genannten „Geschichten-Umschlag“ – dabei handelt es sich um einen einfachen Briefumschlag, in dem ganz viele Begriffe auf Wortkarten (z.B. Freund, Hund, Haus, Geld, Liebe, Dieb, ...) stecken. Jede Gruppe zieht eine bestimmte Anzahl an Begriffen (drei bis fünf) und soll daraus innerhalb von zehn Minuten eine Geschichte entwickeln, die nicht aufgeschrieben, sondern dann vor dem Mikrofon erzählt wird.

Nach dem Anhören wird überlegt, wie Sprachaufnahmen im Radio verschönert, und verändert werden können: Dazu legt man unter eine der aufgenommenen Geschichten unterschiedliche Musik (gruselig, gediegen, rasant). Die Schüler sollen nun selbst am PC ihre Sprachaufnahme mit passenden Musikstücken unterlegen.

Tipp: Sinnvoll ist es, am Tag des Projektes aktuelle Nachrichten oder Meldungen aus einer lokalen Tageszeitung für die Schüler zu kopieren. Jeder Text wird laut im Plenum vorgelesen. Anschließend kann man mit den Jugendlichen diskutieren. Was für einen Ton braucht man beim Lesen von Nachrichten? Wie geht man mit langen Hauptsätzen um?

4.1 KLEINE ZUNGENBRECHERKARTEI

Auf dem Rasen rasen Hasen, atmen raselnd durch die Nasen.	Frau von Hagen, darf ich's wagen Sie zu fragen, wie viel Kragen Sie getragen, als sie lagen krank am Magen, im Spital zu Kopenhagen?
Der dicke Dirk trug den dünnen Dirk durch den dicken, tiefen Dreck. Da dankte der dünne Dirk dem dicken Dirk, dass der dicke Dirk den dünnen Dirk durch den dicken, tiefen Dreck trug.	Auf dem Rasen rasen rasche Ratten, rasche Ratten rasen auf dem Rasen.
Der Whiskeymixer mixt den Whiskey für den Whiskeymixer Für den Whiskeymixer mixt der Whiskeymixer den Whiskey	Zehn Ziegen ziehen zehn Zentner Zucker zum Zoo - zum Zoo ziehen zehn Ziegen zehn Zentner Zucker.
Der dicke Dachdecker deckt Dir dein Dach, drum dank dem dicken Dachdecker, dass der dicke Dachdecker Dir Dein Dach deckte.	Fischer, die als Floßfahrer auf Flussflößen auf Floßflüssen fahren, sind fischende Floßflussflussfloßfahrer. Wenn die fischenden Floßflussflussfloßfahrer aus den Floßflüssen Fische fischen, sind es Floßflussflossenfische.
Stahlblaue Stretchjeansstrümpfe strecken staubige Stretchjeans, staubige Stretchjeans strecken stahlblaue Stretchjeansstrümpfe.	Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid. Brautkleid bleibt Brautkleid und Blaukraut bleibt Blaukraut.

4.2 GESCHICHTEN - UMSCHLAG

Maus	Ball	Tee	Wald	Elefant
Flöte	Luftballon	Donner	Unfall	Junge
Tanz	Party	Witz	Fahrrad	Schnee
Lasso	Füller	Buch	Kuss	Brille
Hund	Tiger	Schere	Wasser	Müsli
Berg	Pause	Riese	Ehering	Dieb
Apfel	Keller	Turm	Chat	Zeile
Vater	U-Boot	Rakete	Döner	Pfeffer

4.3 CHECKLISTE – TRAINIERE DEINE STIMME!

Körper

- Stehe aufrecht! Stehe auf beiden Beinen!
- Sei nicht angespannt!
- Hebe Dein Kinn leicht nach oben!
- Ziehe die Schultern nicht hoch!
- Lass die Hände locker baumeln!

Lautstärke

- Sprich nicht zu laut oder zu leise!
- Nutze Deinen Atem, um der Stimme Kraft zu verleihen!
- Versuche, in mittlerer Tonlage zu sprechen!

Aussprache

- Sprich deutlich!
- Mache Atempausen!
- Mache am Ende des Satzes eine Pause!
- Lass Dir Zeit beim Sprechen!
- Setze bei der Betonung Akzente!

Tipps

- Wärme Deine Stimme gezielt auf. Singe dazu ein Lied oder spreche einen Zungenbrecher.
- Unterstütze Deine Stimme mit dem Körper! Handbewegungen und Lächeln können Deine Stimme sehr stark beeinflussen!
- Trinke bei langen Tonaufnahmen immer wieder einen Schluck! Am Besten ist Kräutertee.
- Nimm Deine Stimme regelmäßig auf und höre die Aufnahme kritisch gegen!
- Mache beim Atmen den Mund zu, sonst klingt es nach Luftschnappen! Bewege Deinen Oberkörper beim Atmen minimal vom Mikro weg.

4.4 TIPPS: SPRECHEN VOR DEM MIKRO

- Moderationen dürfen nie abgelesen klingen! Deswegen ist es durchaus sinnvoll, nur Stichpunkte aufzuschreiben.
- Nur wer den Text gut kennt und den Inhalt verstanden hat, kann die Stimmung richtig wiedergeben.
- Um eine Moderation sinnbetont vorzulesen, helfen Satzzeichen.
- *Bei einem Ausrufesatz (!)* muss die Stimme fordernd und etwas lauter werden.
- *Bei einem Fragesatz (?)* muss die Stimme am Ende nach oben gehen.
- *Bei einem Komma (,)* sollte man eine kurze Pause machen und Luft holen.
- *Bei einem Punkt (.)* geht die Stimme nach unten. Da der Gedanke abgeschlossen ist, kann man auch hier eine kleine Pause machen und Luft holen.
- *Bei einem Doppelpunkt (:)* kann man eine kurze Pause machen, die Stimme bleibt aber oben.

4.5 AUFGABE: LEST DEN TEXT UND BETONT DIE SATZZEICHEN DEUTLICH.

Achtung Aufnahme!

Jetzt spricht der Moderator seinen Text:

Die Schrottkiste leuchtete rot und fuhr nicht mehr, da sie über 50 Jahr im Schuppen vom Großvater stand. Wollen wir damit spielen?

Ihr könnt die Moderation oder den Hörspieltext mit eigenen Zeichen versehen. Beispiele:

- / kurze Pause
- // lange Pause
- > leiser sprechen
- < lauter sprechen
- „ — „ schneller sprechen
- langsamer sprechen
- hier muss betont werden



5.1 TIPPS FÜR EIN HÖRSPIELSKRIPT

1. Teilen Sie das Hörspiel in Szenen auf. Notieren Sie auch immer kurz, welche Sprecher in der Szene lesen müssen.
2. Denken Sie an einen Vor- und an einen Abspann. Im Vorspann sollten Sie den Titel des Hörspiels und die Gruppe auflisten, die das Stück erstellt hat. Im Abspann tauchen die Namen aller Beteiligten auf.
3. Kurze Sätze hofieren: Das ist nicht nur hörerfreundlich, sondern erleichtert den Sprechern das Aufnehmen.
4. Achten Sie darauf, dass Dialogsätze nicht über zwei Seiten gehen. Die Gefahr, dass die Sprecherinnen und Sprecher über den Dialog stolpern und sie zusätzlich blättern hört, ist groß.
5. Verwenden Sie eine große Schrift und lassen Sie ausreichend Platz am Rand und zwischen den Zeilen, damit sich die Sprecherinnen und Sprecher Notizen machen können.
6. Regieanweisungen und Atmo ordentlich layouten. Die Regieanweisungen sind beispielsweise fett, die Geräusche hingegen kursiv geschrieben.
7. Seitenzahlen sind prima und helfen allen Beteiligten, sich schnell und einfach zu orientieren.
8. Eine Aufzählung aller Sprecher, Musiker, Produzenten und der weiteren Beteiligten sollte in den Abspann. Gerade bei Lizenzen für Musik oder Text ist das rechtlich wichtig. Notieren Sie auch das Produktionsdatum (Monat und Jahr).
9. Sparen Sie sich die Anführungszeichen, es ist immer wörtliche Rede.

5.2 AUFNAHME UND SCHNITT

Während der Aufnahmephase teilt man die Kinder und Jugendlichen auch wieder in Gruppen ein. Folgende Übersicht kann als Anregung dienen.

Aufnahme: Hörspiel

Gruppe1	Gruppe2	Gruppe 3	Gruppe 4
Sprecherinnen & Sprecher	Sprecherinnen & Sprecher	Geräusche	Musik
Aufgaben: Text üben, einsprechen	Aufgaben: Text üben, einsprechen	Aufgaben: Geräusche aufnehmen, Zusammenschneiden passender Drops	Aufgaben: Recherche von Musik, Zusammenschneiden passender Musik und des Vor- und Abspanns.

Sprechen und Aufnahme im Hörspiel

Was für die Moderation gilt, ist auch für die Sprecher eines Hörspiels wichtig: Eine Audioproduktion sollte nicht vorgelesen klingen. Beim Hörspiel kommt noch dazu, dass es in der Regel aus vielen gespielten Szenen besteht. Hier spielt der Einsatz von Emotion und Betonung eine wichtige Rolle.

Vor der Aufnahme eines Hörspiels sollte die Szene deshalb genau durchgesprochen werden. Wo sind wir? Wie ist die Gemütslage der einzelnen Figuren? Was passiert, wie hört die Szene auf? Da Kinder und Jugendliche sich schwer von der Textvorlage lösen können, ist es sinnvoll, vor dem Mikrofon Stegreiftheater zu spielen. Es geht nicht darum, jeden Satz genauso wie im Skript vorzulesen. Fällt ein Wort beim Aussprechen schwer, wird es durch ein anderes ersetzt. Die Qualität der Aufnahme steht über der Texttreue. Die Schüler sollen vor dem Mikrofon möglichst der Handlung entsprechend agieren. Denn die Körperhaltung beeinflusst die Stimme, die richtige Aktion erhöht die Glaubwürdigkeit des Gespielten. Als Lehrer und Radiocoach kann man vorab die Stimme mit Hilfe von Zungenbrechern, Atemübungen oder Singspielen aufwärmen, um die Schüler locker zu machen.

Es klingt nicht gut, wenn Erwachsene von Kindern gesprochen werden. Das wirkt verwirrend. Wichtig beim Hörspiel ist, dass die Stimmen authentisch sind. Für die Protagonisten sollten die sprachbegabtesten Schüler ausgewählt werden. Will jedes Kind irgendwann mal zu hören

sein, könnte an einer sinnvollen Stelle eine Schulklasse in die Handlung integriert werden: Die Hauptakteure befragen dann vielleicht eine Klasse oder eine Gruppe. Dann können die Kinder, die keine tragende Rolle sprechen, zumindest eine kurze Antwort ins Mikrofon sprechen. Für die Motivation ist es von Bedeutung, dass auch während der Phase des Schneidens jeder etwas zu tun hat.

Szeneweise schneiden

Als positiv hat es sich erwiesen, den Schnitt szeneweise an die verschiedenen Gruppen zu verteilen. Ähnlich wie bei der Entwicklung des Textskriptes ist immer ein Team für die Fertigstellung einer bestimmten Szene verantwortlich.

Gruppe1	Gruppe2	Gruppe 3	Gruppe 4
Schnitt und Postproduktion der Szene 1 und 2	Schnitt und Postproduktion der Szene 3 und 4	Schnitt und Postproduktion der Szene 5 und 6	Schnitt und Postproduktion der Szene 5 und Vor- / Abspann
Aufgaben: Text üben, einsprechen	Aufgaben: Text üben, einsprechen	Aufgaben: Geräusche aufnehmen, Zusammenschneiden passender Drops	Aufgaben: Recherche von Musik, Zusammenschneiden passender Musik und des Vor- und Abspanns.

Erst ganz am Ende werden die abgemischten Szenen zum kompletten Hörspiel zusammengefügt. Die Schüler legen im Audioschnittprogramm für ihre Szene mehrere Spuren an und verteilen die eingesprochenen Soundfiles auf die einzelnen Spuren. So bleibt die Szene beim Schneiden schön übersichtlich. Gut ist es, wenn die Kinder und Jugendlichen ein Textskript neben den PC legen. Sie können überprüfen, ob sie alle Passagen auch in das Audio-Projekt eingebunden haben. Als erstes werden die richtigen Aufnahmen ausgewählt, dann die Versprecher gelöscht und anschließend mit den Geräuschen das Sounddesign produziert. Ist die Szene fertig geschnitten, wird sie als wav oder mp3 abgemischt. Ganz zum Schluss werden die einzelnen, abgemischten Szenen in einem neuen virtuellen Projekt zum kompletten Hörspiel zusammengefügt.

5.3 MEHRTAGESPROJEKT: HÖRSPIEL ÜBER DEN GESCHICHTENKOFFER

Zielgruppe: Für Schüler ab acht Jahren – für eine Schulklasse geeignet

Zeit: Zwei bis drei Schulvormittage

Technik/Material: Aufnahmegeräte (inkl. Übertragungskabel), PCs mit Schnittprogramm, Textverarbeitungsprogramm und PC-Boxen, Mischpult, Mikrofone, eventuell CDs mit Geräuschen und Musik, Geschichtenkoffer

Betreuung: Lehrer/in, Schulradiocoach

Man braucht einen Koffer, den man mit Dosen (alte, schöne Keks-, Tee- oder Kaffeedosen) bestückt, in denen sich je drei kleine Gegenstände befinden. Pro Arbeitsgruppe benötigt man eine Dose, sprich: Sind 20 Kinder in der Klasse, die man in vier Arbeitsgruppen aufteilt, dann sollten auch vier Dosen vorhanden sein. Es muss darauf geachtet werden, dass sich in jeder Dose zwei Figuren (zum Beispiel eine Spinne aus Plastik, ein Fingerpüppchen oder Playmobilmännchen) und ein Gegenstand (etwa Muschel, Stein, Christbaumkugel, Murmel oder Stoffblume) befinden.

Die Klasse sammelt sich im Kreis. Als Impuls dienen der Geschichtenkoffer und ein Brief. Der Koffer wird in die Mitte gestellt und die Kinder dürfen ihre Assoziationen dazu äußern. Nun erzählt man, dass man den Koffer von einer alten Dame erhalten hat, die darum gebeten hat, den Koffer in diese Klasse zu bringen. Danach wird der Koffer von einem Kind geöffnet und der Brief wird ebenfalls von einem Kind vorgelesen. In dem Brief steht, dass die alte Frau Geschichtenerfinderin ist und Hilfe benötigt, weil ihr keine Geschichten mehr einfallen.

Da die Kinder ihrer Meinung nach viel Fantasie haben, bittet sie die Klasse darum, neue Geschichten für sie zu erfinden. Um den Kindern die Arbeit zu erleichtern hat sie der Lehrkraft den Koffer mit ihren Dosen mitgegeben. Die Klasse wird in Produktionsgruppen aufgeteilt und jede Gruppe sollte eine Geschichte entwickeln. Jede Arbeitsgruppe darf sich eine Dose aus dem Koffer nehmen und anschließend mit den zwei Figuren und dem Gegenstand eine Geschichte erfinden. Dazu legen die Kinder den Doseninhalt vor sich auf den Tisch und machen zu jedem Gegenstand eine Mindmap. Nun sollen die Schüler aus ihren Ideen eine Fantasiegeschichte entwickeln. Dazu muss ihnen allerdings der Aufbau einer guten Geschichte bereits bekannt sein. Anschließend werden die Fantasiegeschichten vor der Klasse vorgelesen. Für die Hörspielvertonung einigt sich die Arbeitsgruppe auf eine Rollenverteilung und lernt die Geschichte auswendig. Im Anschluss wird der Text vor dem Mikrofon gespielt und ein Hörspiel entsteht.

5.3.1 SCHREIBHILFE ZUM GESCHICHTENKOFFER

Wie heißen die Tiere?

In welchem Verhältnis stehen die Tiere aus deiner Dose?

Sind sie Freunde, Verwandte oder gar Feinde?

Welche Stärken und Schwächen haben deine Tiere?

Wo spielt die Geschichte? In einem fernen Land, auf einem anderen Planeten oder in einer Ritterburg?

Was stellt der Gegenstand aus der Dose dar? Was fällt euch zu dem Gegenstand ein?

Was ist das Ziel der Geschichte?

Welche Aufgabe müssen die Tiere lösen? Welchen Konflikt gibt es in der Geschichte?

Wie ist das Ende der Geschichte. Wurden alle Ziele und Aufgaben erfüllt?

Überlegt einen letzten Satz damit sie ein rundes Ende bekommt?

Wie könnte die Geschichte heißen, ohne zu viel von ihrem Inhalt zu verraten?

Liebe Klass ,

mein Name ist Elsa Hoheneck, ich bin achtzig Jahre alt und von Beruf Gutenachtgeschichten – Erzählerin. Eltern und Großeltern von Kindern mit Einschlafschwierigkeiten stellen mich ein, damit ich ihren Kindern meine spannenden, lustigen und manchmal sogar grusligen oder traurigen Geschichten erzähle. Die Kinder lieben meine sanfte Stimme und meine fantastischen Geschichten sehr.

Oft hören sogar die älteren Geschwister, Großeltern oder Eltern der Kinder zu. Ob alt ob jung, alle genießen es, wenn ich erzähle und alle schlafen am Ende der Geschichte ein.

Meine Gutenachtgeschichten sind Tiergeschichten über blumenfressende Giraffen, zahnspangentragende Hunde oder kaffeetrinkende Löwen. Märchen, die von verwandelten Prinzen, wilden Zwergen oder tanzenden Hexen handeln, aber auch Geschichten die zu unserer Zeit spielen.

Ich erfinde Geschichten, die sind so lustig, dass die Kinder sich in den Schlaf lachen, manche meiner Geschichten sind so spannend, dass die Herzen der Kinder schneller schlagen, wenn ich sie erzähle und ich muss ein gutes Ende finden, damit sie nicht schlecht träumen.

Auch traurige Geschichten kommen vor, aber ich will nicht, dass sich die Kinder in den Schlaf heulen, deshalb haben meine Geschichten immer ein gutes Ende.

Die Überschriften sind sehr wichtig, ich überlege sie mir genau, sie sollen gut zum Inhalt der Geschichte passen und nicht zu viel verraten.

Ihr wundert euch jetzt natürlich, warum ich euch das alles erzähle.

Seit einiger Zeit habe ich Probleme Geschichten zu erfinden. In meinem Kopf schwirren all die Geschichten herum, die ich bereits erzählt habe und mir fallen einfach keine neuen mehr ein. Ich musste deshalb schon ein paar Termine ausfallen lassen, und ihr könnt euch die verheerenden Folgen, die das hatte, ausmalen.

Weil sie in der Nacht nicht geschlafen hatten, schliefen die Kinder in der Schule, sie fielen wie Sandsäcke von ihren Stühlen und schnarchten so laut, dass der Unterricht für die Lehrer schier unmöglich wurde.

Ich bitte euch darum um eure Hilfe. Ihr seid noch jung und habt viel Fantasie, wenn jeder von euch eine Geschichte schreibt, könnte ich wieder richtig arbeiten.

Vielen Dank im Voraus!

Eure

Elsa Hoheneck

5.4 HÖRSPIEL NACH EINER LITERARISCHEN VORLAGE

Zielgruppe: Ab acht Jahren,

für eine Schulklasse, für das P-Seminar oder eine Radio AG geeignet

Zeit: Fünf Schulvormittage

Technik/Material: Aufnahmegeräte (inkl. Übertragungskabel), PCs mit Schnittprogramm, Textverarbeitungsprogramm und PC-Boxen, Mischpult, Mikrofone, eventuell CDs mit Geräuschen und Musik, literarische Vorlage

Betreuung: Lehrer/in und Schulradiocoach

Natürlich können die Schüler auch mit einem Buch oder nach einer literarischen Vorlage arbeiten. Das Positive daran: Schulische Themen - vor allem des Literaturunterrichts - lassen sich mit Hilfe von Medien sehr gut umsetzen. Wenn Schüler aus einer literarischen Vorlage ein Hörspiel machen, kann man sich sicher sein, dass die Schüler die Geschichte nie mehr vergessen. Allerdings verzichtet man damit auf die Möglichkeit, eigene Inhalte unterzubringen.

Tipp: Die Lehrkraft erarbeitet den Inhalt der Geschichte vorab mit der Klasse im regulären Unterricht. Im Anschluss wird die literarische Vorlage gemeinsam mit den Schülern in ein Hörspielskript übersetzt. Die Punkte, die man beim Hörspielschreiben beachten muss, findet man weiter oben unter Tipps für ein Hörspielskript.

Hier spielt allerdings die Art der literarischen Vorlage eine zentrale Rolle: Erfahrungsgemäß sind Gedichte leichter in ein Hörspiel zu übersetzen als Romane. Sie sind kürzer und arbeiten bereits oft mit lautgestalterischen Mitteln, die auch ein wichtiges Kennzeichen von Hörspielen sind. Man macht den Schülern auch beim Übersetzen von Dramen oder etwa einer Fabel immer wieder klar, dass Geräusche als dramaturgisches Gestaltungsmittel im Hörspiel nicht fehlen dürfen und die Dialogform wichtig ist. Ist die Übersetzung vom Buch zum Hörspielskript vollzogen, orientiert sich der restliche Ablauf an den bereits hier vorgestellten Hörspielprojekten. Falls das Hörspiel ausgestrahlt wird, müssen urheberrechtliche Fragen geklärt werden. So bedarf es etwa für die Wiedergabe eines ganzen Werkes einer schriftlichen Genehmigung des Verlags. Natürlich kann die literarische Vorlage auch als Ausgangspunkt für die eigene Produktion gewählt werden, was besonders reizvoll für die Kollegstufe ist. So könnte man Büchners Woyzeck in die Jetzt-Zeit übertragen und als modernes Hörspiel ausformulieren, aufnehmen und produzieren.

5.5 MEHRTAGESPROJEKT: LIVE-HÖRSPIEL

Zielgruppe: Für Schüler ab zehn Jahren,

für eine Schulklasse, für das P-Seminar oder Radio AG geeignet

Zeit: fünf Schultage plus Aufführung

Technik/Material: Aufnahmegeräte (inkl. Übertragungskabel),

PCs mit Schnittprogramm, Textverarbeitungsprogramm und PC-Boxen,

Mischpult, Mikrofone, eventuell CDs mit Geräuschen und Musik,

PA für die Aufführung

Betreuung: Lehrer/in und Schulradiocoach

In den Anfangstagen des Rundfunks rückten die Schauspieler geschminkt in Kostümen an, um ein Audiostück fürs Radio zu produzieren. Auch für Schüler und Schülerinnen ist es schwierig, die visuelle Ebene beim Radio auszublenden. Das Live-Hörspiel ist eine Möglichkeit, die Akustik auch optisch greifbar zu machen. Gerade für ein anstehendes Schulfest ist das eine spannende Sache. Auf der Bühne wird vor dem Auditorium ein kleines Hörspiel aufgeführt: Die Zuschauer werden quasi in die Produktionsräume mitgenommen. Bei einem Live-Hörspiel wird allerdings nichts mit einem digitalen Schnittprogramm produziert, sondern ein Hörspiel aufgeführt: So sollte auf der Bühne ein Geräuschemacher sitzen, der live Geräusche mit Kokosnuss-Schalen, Lineal und Sandeimern macht, während die Sprecher ihre Szene vorlesen. Musiker können an den entsprechenden Stellen eine Einlage darbieten. Während beim Theater mit großen Gesten gearbeitet wird, stehen hier die Technik und die Stimme im Mittelpunkt, von authentischen Gesten und Bewegungen ist abzurücken. Man bringt kein Stück auf die Bühne, in dem die Kinder oder Jugendlichen über Headset und Mikrofon einfach Theater spielen.

Bei Live-Hörspielen können die Schüler viele unterschiedliche Aufgaben übernehmen:

Geräuschemacher: Live auf der Bühne machen sie die passenden Geräusche (Lagerfeuerknistern, Schritte, Scheppern,...).

Sprecher: Sie stehen hinterm Mikrofon und bieten ihre Dialoge live vor Publikum dar. Man kann aber auch einige Teile des Hörspiels vorproduzieren, die dann während der Aufführung vom PC abgespielt werden. Dann benötigt man weitere Sprecher, die vorher Texte für die Einspielungen einsprechen und zusammen schneiden.

Musiker: Für die akustische Untermalung können Sie auch auf Live-Musik setzen.

Techniker: Sie müssen via Laptop beispielsweise die passenden Soundfiles abspielen, das Mischpult bedienen, die Technik bereitstellen, und beim Soundcheck überprüfen.

Saal-Schüler: Sie kümmern sich um Getränke, Snacks und vieles mehr.

Die Suche nach dem Thema kann kriterienorientiert erfolgen. Auch die Erstellung des Hörspielskriptes läuft nach dem bereits erläuterten Muster ab. Mit einer Einschränkung: Man überlegt mit den Schülern bereits in dieser Phase, welche Szenen live auf der Bühne präsentiert werden können und welche Teile die Teilnehmer vorher produzieren sollen.

Zum Verständnis: Diese produzierten Soundfiles kommen auf der Bühne dann vom PC oder CD.

Beispiel: Den Erzählertext kann man mit der Gruppe gut vorab aufnehmen und schneiden. Der Techniker spielt die Erzählertexte dann an geeigneter Stelle während der Aufführung ab, danach werden die Mikrofone live zugeschaltet und es folgt ein direkt auf der Bühne gesprochener Dialog zwischen den Protagonisten. Sinnvoll ist es, dies auch im Skript beispielsweise durch unterschiedliche Schriftarten oder fett gedruckte Textpassagen zu verdeutlichen, damit alle wissen, was live ist und was nicht. Alle Beteiligten sollten im Übrigen ein Skript erhalten, in dem sie sich Notizen machen können. Nach der Produktion der ausgewählten Passagen gehen die Planungen der Aufführung weiter: Damit diese auch klappt, müssen die Schüler einen exakten Ablaufplan schreiben. Hier sollte stehen, wer welche Aufgaben während des Live-Hörspiels übernimmt. Gerade für die Techniker ist wichtig: Die einzelnen Szenen (live oder nicht live) müssen noch einmal genau aufgelistet werden. Im Plan muss auch vermerkt sein, wo die Soundfiles für die vorproduzierten Szenen zu finden sind (CD, Ordner auf Laptop, Stick). Übung ist oberste Pflicht:

Tipps: Wie bei einer Theateraufführung muss die mediale Inszenierung vorab geprobt werden. Dafür sollte man in jedem Fall noch einen Vormittag einplanen. Die Techniker bilden insgesamt das Herzstück eines Live-Hörspiels, sie müssen besonders intensiv proben. Man kann auch mal das Publikum mit einbeziehen. Vielleicht müssen die Zuhörer an bestimmten Stellen selbst Geräusche erzeugen, damit die Geschichte sinnvoll weitergehen kann.

5.6 MEHRTAGESPROJEKT - BEBILDERTES HÖRSPIEL

Zielgruppe: Für Schüler ab zwölf Jahren,

für eine Schulklasse, für das P-Seminar und eine Radio AG geeignet

Zeit: Vier Schultage

Technik/Material: Aufnahmegeräte (inkl. Übertragungskabel),

PCs mit Schnittprogramm, Textverarbeitungsprogramm und PC-Boxen,

Digitalkameras, Powerpoint-Programm,

Bildbearbeitungsprogramm,

Mischpult, Mikrofone, eventuell CDs mit Geräuschen und Musik

Betreuung: Lehrer/in und Schulradiocoach

Die Geschichte als Diashow: Die Produktion eines bebilderten Hörspiels ist eine echte Alternative zum Videofilm und eine spannende Sache für Fortgeschrittene. In diesem Multimedia-Projekt treffen visuelle und akustische Elemente aufeinander, die in einem Präsentationsprogramm (beispielsweise über Powerpoint oder Mediator) zusammengefügt werden. Parallel zum Hörstück sieht das Publikum dann die Geschichte als Diashow, die mittels Beamer an die Wand projiziert wird. Der Vorteil des Projektes: Die Schüler arbeiten entsprechend ihrer Neigung und Begabung – die einen sprechen, die anderen machen Fotos, sammeln Geräusche, bearbeiten Bilder und stellen im Autorenprogramm die entsprechenden Folien zusammen. Die größte Herausforderung ist, dass keine Ton-Bild Schere entsteht. Also dass ein gezeigtes Bild nicht zum Ton passt.

Tag eins

Am ersten Tag entwickelt man mit der Gruppe eine kurze Geschichte. Je kürzer, desto übersichtlicher: Aus Erfahrung heraus raten wir, sich mit den Schülern auf einen knackigen und knappen Plot zu verständigen. Schließlich muss die Story nicht nur akustisch, sondern auch bildlich umgesetzt werden

Beispiel: In unserer Geschichte bereitet ein Mädchen – nennen wir sie Kira - alles für eine kleine Party vor. Sie fragt ihre WG-Freunde, ob sie ihr nicht dabei helfen wollen, das Zimmer zu dekorieren, Sandwiches zu belegen, die Bowle anzurühren, die Cracker auf den Tisch zu stellen, einen Wackelpudding in Schälchen zu portionieren, Musik auszuwählen und so weiter. Ihre Freunde antworten jeweils mit einem genervten „Nein!“, weil sie lieber fernsehen, Radio hören, baden, chatten, dösen, duschen oder lesen. Als Kira alles im Alleingang erledigt hat und am Ende fragt „Und wer will nun mitfeiern?“, antworten die Freunde natürlich begeistert mit „Ja!“. Da befördert Kira ihre Mitbewohner vor die Tür und ruft ihre anderen Freunde an.

Requisiten für die Fotos

Auch hier braucht man für die Fotos schon jede Menge Requisiten. Vielleicht hat die Schule einen Theaterkeller, in dem man fündig wird. Ansonsten müssen die Schüler am zweiten Tag des Projektes die Requisiten von zu Hause mitbringen. Doch zurück zum Ablauf: Steht die Geschichte, dann entwickelt man mit allen – analog zum Film – noch ein exaktes Storyboard, damit Foto und Audio-File auch zueinander passen. So verhindert man eine Ton-Bild Schere. Ein kleines Beispiel (Auszug):

Szene	Handlung	Bilder	Sound& Gespräch
Einleitung	Kira wird vorgestellt. Es wird erzählt, dass sie in einer WG wohnt.	Bild von Kira Bild von ihren Mitbewohnern	Erzähler, Sprecher
Szene 1	Kira hat die Idee eine Party zu feiern.	Bild von Kira (lachend)	Erzähler, Sprecher
Szene 2a	Kira fragt ihre Freunde, ob sie ihr beim Umdekorieren helfen wollen.	Bild von Kira (mit Dekomaterial)	Erzähler, Sprecher Schritte, Tür
Szene 2b	Kiras Freunde wollen nicht helfen, sie schauen lieber fern.	Bild von Kiras Freunden vor dem Fernseher	Erzähler, Sprecher Fernsehgeräusche
Szene 2c	Kira dekoriert alleine.	Bild von Kira beim Dekorieren	Erzähler, Sprecher Räumgeräusche
Szene 3a	Kira fragt ihre Freunde, ob sie ihr beim Anrühren der Bowle helfen wollen.	Bild von Kira (mit Schüssel, Früchten)	Erzähler, Sprecher Schritte, Tür
Szene 3b	Kiras Freunde wollen nicht helfen, sie hören lieber Radio.	Bild von Kiras Freunden vor dem Radio	Radiogeräusche

Nach dem das Storyboard zusammengetragen wurde, erhält jedes Team ein ausgedrucktes Exemplar als Orientierungshilfe. So wissen alle, was zu tun ist.

Die Einteilung der Klasse in 3 Gruppen:

Das Audioteam, die Fotogruppe und die Sound- und Produktionsgruppe. Die Audiogruppe ist für die Erstellung des Hörspiels (Text schreiben, Sprecher aufnehmen, Schnitt) verantwortlich. Dieses Team sollte der Schulradiocoach betreuen.

Das Audioteam

Aus Zeitgründen muss beim Schreiben nicht unbedingt ein richtiges Textbuch als Vorlage entstehen. Je besser das Storyboard, desto weniger ausformulierter Dialogtext genügt für die Realisierung. In diesem konkreten Fall würde es wohl auch genügen, nur den Erzählertext aufzuschreiben und die anderen Rollen vor dem Mikrofon „live“ spielen zu lassen. Wichtig ist, dass die Aufnahmen wirklich szenenweise abgespeichert werden. Nur so kann die Übersichtlichkeit gewahrt bleiben. Ansonsten gestaltet sich das Zusammenfügen der Szenen mit den Bildern am Ende als sehr chaotisch.

Die Fotogruppe

Die zweite Gruppe kümmert sich um die visuelle Ebene: Das Fototeam richtet die Kulisse her und erstellt mit einer Digitalkamera in Eigenregie Bilder, die am PC – je nach Kenntnisstand der Gruppe – nachbearbeitet werden können. Aus organisatorischen Gründen bestimmt das Fototeam aus den eigenen Reihen die Besetzung der Rollen. Dass heißt: Auf den Bildern ist jemand anderes zu sehen als im Hörspiel als Stimme zu hören. Sie werden merken: Ihre Schüler finden das am Ende witzig, Außenstehende bemerken diesen aus der organisatorischen Not geborenen Clou im Regelfall nicht.

Produktionsgruppe:

In der ersten Hälfte der Produktionsphase recherchiert sie im Internet nach Geräuschen, sucht Musik und Atmo, oder nimmt diese selbst mit dem Aufnahmegerät auf. Die Dateien werden auf einen USB-Stick gezogen – man achtet auch hier darauf, dass die Schüler szenenweise in Ordner abspeichern. Die Dateien verwendet die Audio-Gruppe dann für das Hörspiel. Danach kümmert sich dieses Team um die Präsentation und verbindet die Bilder mit den Hörspielszenen. Pro Geschehen in einer Szene wird eine Folie/Seite angelegt, die es dann mit Audiofile, Foto und Text zu füllen gilt.

Achtung: Sowohl das Fototeam als auch die Audio-Gruppe müssen ihre fertigen Ergebnisse sofort an die Sound- und Produktionsgruppe weitergeben, damit das Zusammenfügen parallel erfolgen kann. Sonst entsteht für diese Gruppe ein Leerlauf, der recht demotivierend sein kann.

Pausen nutzen

Um Pausen zu überbrücken, kann man noch Zusatzangebote bereit legen (Cover gestalten, Inhaltsangabe schreiben, Bericht für die Schülerzeitung/Internetseite). Die Mühe lohnt sich: Bebilderte Hörspiele kommen unserer Erfahrung nach im schulischen Rahmen sehr gut an. Ob Schulfest oder Abschlussabend – sie lassen sich über Beamer oder Smartboard immer wieder wirkungsvoll präsentieren!

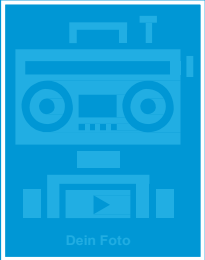
5.7 UNSER EIGENES HÖRSPIEL

Doch die Geschichte ist noch lange nicht zu Ende. Denn: Tante Lilli taucht plötzlich im Garten auf ...Schreibe das Hörspiel weiter. Verteilt die Rollen! Nehmt das Hörspiel auf!

[illegible]



REPORTERAUSWEIS



Dein Foto


Vor-/Nachname:

Geburtsdatum:

Ausgestellt am:

Unterschrift

Schulstempel



So geht es:

- Reporterausweis auf dickem Papier ausdrucken, ausschneiden und zusammenkleben..
- Unter "Reporterausweis" können Sie den Namen Ihrer Redaktion/ Ihre Schulradios eintragen.
- Die Schüler ergänzen die Daten und kleben ein Foto an die vorgesehene Stelle.
- Mit dem Schulstempel versehen bekommt der Ausweis eine besondere Wertigkeit.
- Tipp: Laminieren Sie den Ausweis am Ende.