

Geräusche selber machen

Geräusche produzieren (für Hör-Einsteiger)

Mit den Schülern Geräusche (wie im Geräuschealphabet beschrieben) produzieren und mit Mikrophon und/oder Kassettenrekorder aufnehmen, um verschiedene Klang- und Geräuscherfahrungen für spätere Rätsel und/oder Eigenproduktionen zu sammeln.

Geräusche-Rätsel (für Hör-Einsteiger)

Material: Verschiedene Klangerzeuger (s. Geräusche-Alphabet), Stellwand oder großes Tuch

Einer erzeugt hinter der Wand ein Geräusch mit einem Klangerzeuger, Körperinstrument oder Gegenstand, die anderen müssen raten, was das ist.

Andere Spielidee:

Material: 4 Weingläser, verschieden hoch mit Wasser befüllt

Ein Kind schlägt nur ein Glas an, während die anderen Schüler ihre Augen geschlossen halten und raten müssen, welches Glas da klingt und später vielleicht auch, womit es angeschlagen wurde.

Quelle: Volker Bernius, Mareile Gilles, Hörspaß. Über Hörclubs an Grundschulen. Edition Zuhören, Vandenhoeck & Ruprecht 2004 (mit Audio-CD)

Geräushecollagen erstellen

Die Schüler denken sich einen bestimmten Gegenstand/ eine Situation aus, die sie mit Geräuschen darstellen wollen. Beispiel: im Hafen, auf dem Bahnhof, im Supermarkt, im Verkehr.

(Mögliche Hilfe für die Schüler „Geräuschealphabet“). Vorbereitende Aufgabe:

Klangerzeuger, die hierfür benötigt werden, sammeln und mitbringen.

Die erzeugten Geräushecollagen werden aufgenommen und können dann als Geräusche-Rätsel eingesetzt werden.

Geräushegeschichte erzählen (für Hör-erfahrene)

1. Eine Situation, die sich die Schüler vorher zu zweit oder in Kleingruppen ausdenken, wird von den Schülern in Form einer Geräuschabfolge dargestellt.

Eine kurze, in sich abgeschlossene Handlung soll dargestellt werden, **ohne** die **Sprache** zu benutzen.

Nach der Aufnahme auf Kassettenrekorder können die anderen Gruppen / Schüler raten, was in der Geräushegeschichte wohl passiert oder sich eine eigene Geschichte zur Geräuschabfolge ausdenken, erzählen oder sogar aufschreiben.

Mögliche Beispiele:

- a) In Eile unterwegs: Straßengeräusche, eilige Schritte, Fahrradklingel, Verkehr, Autohupe, Bremsen quietschen, erleichtertes Aufatmen (geschafft/am Ziel angekommen).
- b) Waldspaziergang: Schritte durch Laub/Kies, Vogelgezwitscher, Waldarbeiter (Sägen, Stimmen), Bach, Bienen summen, Schuss von Jägern, Stille (Pause auf der Bank/Ausruhen)

2. Die Geräuschesgeschichten können selbstverständlich auch **mit eigener Sprache** zu einer Erzählung ausgebaut werden: Die Schüler denken sich hierfür eine Kurzgeschichte aus, die sie später mit verschiedenen Geräuschen untermalen.

Mögliche Beispiele: zu Besuch bei der Feuerwehr/ dem Förster/ dem Zahnarzt/ in einer Autowerkstatt/ in einer Schreinerei/ im Kino/ im Schwimmbad

3. Schüler erzählen ihre spannendste Grusel- und Geistergeschichte/ ihre Traum- und Phantomgespinste und schmücken diese mit Geräuschen aus.

Vertonung eines vorgegebenen Gedichts oder einer Geschichte

Passende Textvorlagen (in Musikbüchern, Lesebüchern) bilden die Grundlage für eine Umsetzung und Gestaltung mit Tönen und Geräuschen, je nach Altersstufe und Themenkontext: z.B. Gespenstergedicht, Gedicht „Der Wind“, Wiesenkonzert, Eisenbahnmusik (Mit der Bummelbahn unterwegs), Tierstimmen nachahmen – Tierstimmenkonzert u.a.m. Genauere Anleitungen und Hilfestellung

Den eigenen Klangkörper entdecken

Material: 1 großen Bogen Papier und Mal- bzw. Schreibzeug

Methodische Vorschläge:

- A) malt auf das Papier eine menschliche Figur. Kennzeichnet die Körperteile, mit denen Geräusche produziert werden können (z.B. Füße: Aufstampfen). Ihr könnt für die Geräusche auch passende Bilder oder Zeichen entwerfen (wie in einem Comic).
- B) Probiert in Kleingruppen die Körpergeräusche aus. Die könnt ihr später den anderen Gruppen vorführen.
- C) Stellt euch im Kreis auf. Ein Kind tritt in die Mitte und macht ein Körpergeräusch. Dann tritt es zurück. Alle anderen treten einen Schritt nach vorne und machen das Geräusch nach. Dann tritt das nächste Kind in die Mitte, usw.
- D) „Körperorchester“: Teilt euch in Kleingruppen auf. Jede Gruppe übernimmt ein Körperteil: die eine die Füße, die andere die Hände, die dritte ...Jede Gruppe überlegt, welche Geräusche sie mit ihrem Körperteil machen kann. Ihr könnt dabei selbstverständlich auch die Stimme einsetzen. Kommt dann alle wieder zusammen. Eine Gruppe legt los mit ihrer „Körpermusik“, dann die andere. Improvisiert ein wenig: eine Gruppe kann der anderen antworten, oder ihr könnt alle zusammen spielen. Bringt ein bisschen Dynamik hinein, ein eure „Körpermusik“: fangt leise an, steigert euch und werdet wieder leiser. Oder fangt

langsam an, werdet schneller (so schnell ihr könnt) und wieder langsamer, bis alles abebbt.

Quelle: Volker Bernius, Mareile Gilles, Hörspaß. Über Hörclubs an Grundschulen. Edition Zuhören, Vandenhoeck & Ruprecht 2004 (mit Audio-CD)

Mögliche Variante:

„Das Schrottorchester“: Benützt statt eures Körpers Alltagsgegenstände, mit denen ihr Geräusche macht (z.B. Gewitterregen, der leise anfängt, dann heftig wird und wieder abschwilt oder Bienenschwarm, der auf eine Person trifft, die sich solange wehrt (Rufe, Händeklatschen, ...), bis die Bienen wieder davonfliegen. Denkt euch auch eigene Klangspiele und –geschichten aus!

Geräusche zuordnen (für Hör-erfahrene)

Material: Verschiedene Klangerzeuger, um die unten gemachten Vorschläge selbst auszuprobieren.

Links stehen verschiedene Geräusche. Rechts werden Vorschläge gemacht, wie man diese Geräusche nachmachen kann.

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Lager- oder Kaminfeuer | a. Unterschiedlich stark ins Mikrofon blasen (vorsichtig, nicht zu fest, sonst geht das Mikrofon kaputt!) |
| 2. Wellenschlagen | b. Zellophanpapier in der Hand zerknüllen |
| 3. Regen | c. Mit zwei Brettchen in einer mit Wasser gefüllten Tonne rudern |
| 4. Sturm/Wind | d. Mit der Hand in einer Schüssel mit Wasser plätschern |
| 5. Dampflokomotive | e. Mit der Hand auf Wasser in einer Wanne klatschen und eintauchen |
| 6. Sprung ins Wasser | f. In eine mit wenig Wasser gefüllte Flasche blasen. |
| 7. Tuten eines Schiffes | g. Zwei Brettchen in Sandpapier einwickeln und aneinander reiben. |
| 8. Rudern | h. Reis in eine Pappschachtel rieseln lassen. |
| 9. Schritte im Sand | i. Mit einem Strohhalm in ein Wasserglas blasen. |
| 10. Fliegensummen | j. Mit einem Bleistift an ein Weinglas klopfen. |
| 11 Autotür zuschlagen | k. Aus einer Geißkanne einen dünnen Wasserstrahl in eine Schüssel mit Wasser laufen lassen. |
| 12. Donner | l. Schreibmaschinenpapier zu einem Fächer zusammenfalten. Die Enden in die Hände nehmen und gegeneinander drehen. |
| 13. Ticken einer Wanduhr | m. Ein dickes, großes Buch zuschlagen. |
| 14. Kochendes Wasser | n. Eine große Papptasche kräftig schütteln. |
| 15. Kleiner Bach | o. Luft durch die zusammengepressten Zähne blasen. |

Methodische Vorschläge:

A) Überlegt euch – in der Gruppe oder mit dem Partner – was passt wozu?

B) Ihr könnt die Geräusche auch in unterschiedlichen Farben auf Kärtchen schreiben (linke Spalte in rot, rechte Spalte in blau) und dann jeweils 2 Kärtchen einander zuordnen.

C) Probiert mit verschiedenen Klangerzeugern die Geräusche aus und überprüft, ob es stimmt, was ihr euch überlegt habt!

D) Nehmt verschiedene Geräusche mit dem Kassettenrekorder auf und gestaltet damit ein Ratespiel für eure Mitschüler (s. auch bei „Geräusche nachahmen“)

E) Die Liste oben ist beliebig erweiterbar mit Hilfe des „Geräusche-Alphabets“ oder eigenen Ideen.

LÖSUNG: 1-b, 2-d, 3-h, 4-a, 5-g, 6-e, 7-f, 8-c, 9-l, 10-o, 11-m, 12-n, 13-j, 14-i, 15-k

Quelle: Volker Bernius, Mareile Gilles, Hörspaß. Über Hörclubs an Grundschulen. Edition Zuhören, Vandenhoeck & Ruprecht 2004 (mit Audio-CD)

Geräusche nachahmen (Spiel für Hörerfahrene)

Nehmt eine Reihe von Geräuschen auf Kassette auf. Dann hört das Band zusammen an. Jeder merkt sich ein Geräusch. Dann versucht jedes Kind sein Geräusch nachzumachen und zwar mit der Stimme, dem Körper (Fingerschnipsen, Klatschen, Aufstampfen) und verschiedenen Klangerzeugern.

Die anderen müssen raten, welches Geräusch von der Kassette das Kind nachgespielt hat.

Quelle: Volker Bernius, Mareile Gilles, Hörspaß. Über Hörclubs an Grundschulen. Edition Zuhören, Vandenhoeck & Ruprecht 2004 (mit Audio-CD)

Instrumente basteln und Geräusche/Klänge erzeugen

Regenrohr: Material: Rohr, Nägel, Hammer, Körner

Herstellung: Das Rohr mit Nägeln bespicken (die muss man von außen hineinhämmern) und dann das Rohr mit Körnern füllen. Wenn man es dreht, rasseln die Körner an den Nägeln vorbei und erzeugen ein Geräusch, das wie Regen klingt.

Rasseln: Material: Filmdosen, Joghurtbecher, Körner, Nägel, Reißnägel, ...

Herstellung: Dose oder Becher mit Material füllen.

Spielvorschläge:

A) Mehrere mit verschiedenen Materialien (Erbsen, Reis, Papierkügelchen, Nudeln, usw.) gefüllte Filmdosen werden geschüttelt, die Schüler raten, welches Material sich darin befindet (Lösungsvorschläge auf Karten vorbereiten).

B) Schüler basteln ihr eigenes Geräusche-Memory: immer 2 Filmdosen werden mit dem gleichen Material befüllt und müssen später als Paar herausgefunden werden.

Xylophon: Material: mehrere Hölzer, Schlägel

Herstellung: Legt 2 größere Holzstücke nebeneinander. Bringt darauf kleinere Hölzer von unterschiedlicher Größe an, die ihr quer legen müsst. Mit einem Schlägel angespielt kommen die Hölzer zum Klingen. Wie sie klingen, hängt auch von der Holzart ab (mit hartem Holz geht es besser).

Quelle: Volker Bernius, Mareile Gilles, Hörspaß. Über Hörclubs an Grundschulen. Edition Zuhören, Vandenhoeck & Ruprecht 2004 (mit Audio-CD)

Klangreise durch den Raum (Spiel für Hör-erfahrene)

Material: Verschiedene Klangerzeuger (z.B. Orff-Instrumente)

Alle setzen sich gemütlich hin und schließen die Augen. Bis auf ein Kind: das geht langsam mit einem Klanginstrument durch den Raum. Auf seinem Weg macht es damit ab und zu kleine Geräusche. Am Ende der Klangreise versteckt es das Instrument im Zimmer. Auf ein Zeichen öffnen alle die Augen und einer oder mehrere versuchen den Klangweg möglichst genau nachzugehen, um am Ende das versteckte Instrument zu finden.

Quelle: Volker Bernius, Mareile Gilles, Hörspaß. Über Hörclubs an Grundschulen. Edition Zuhören, Vandenhoeck & Ruprecht 2004 (mit Audio-CD)

Das Geräusche-Alphabet

Autogeräusche

Durch Hin- und Herschieben von Rollschuhen lassen sich verschiedene Fahrgeräusche erzeugen - je nach Unterlage klingen die Fahrgeräusche anders.

Bach

Aus einer Gießkanne einen dünnen Wasserstrahl in eine mit Wasser gefüllte Schüssel plätschern lassen.

Bremsenquietschen

Mit einer Gabel auf einen Teller kratzen, Luft einsaugen und „uuuaah“ rufen.

Computerstimme

Die Stimme normal aufnehmen. Über Kopfhörer abspielen und von der Kopfhörermuschel mit dem

Mikrofon wieder aufnehmen. Diesen Vorgang solange wiederholen bis die Stimme gefällt.

Dampfertuten

Eine leere Flasche an die Unterlippe setzen und vorsichtig über die Öffnung blasen.

Donner

In einen Luftballon kleine Murmeln oder Haselnüsse stopfen, dann den Ballon aufblasen und dicht am Mikrofon kräftig hin- und herschütteln.

ODER

Eine dünne Blechplatte (z.B. ein Kuchenblech) oder einen großen Karton schütteln (z.B. einen Zeichenkarton).

Eisschollen

Mehrere leere Flaschen verschließen und in einem Wasserbad treiben lassen, so dass sie leicht gegeneinander stoßen.

Klapperndes Fahrrad

Einen Regenschirm ohne Bespannung schütteln und ab und an mal klingeln.

Feuer

Dicht vor dem Mikrofon ein Stück Zellophanpapier zerknüllen.

ODER

Bei einem großen, starken Feuer, z.B. einem Waldbrand: über das Mikrofon pusten, während ihr das Zellophanpapier zerknüllt. Besonders echt hört es sich an, wenn dabei jemand vor dem Mikrofon dünne Hölzchen zerbricht (oder Nüsse knackt).

ODER

Ein paar Streifen Alufolie (1 cm breit) an einer Schnur befestigen und die Schnur so bewegen, dass sich die Alustreifen gegenseitig berühren.

Feuerspeiender Drache

Das Geräusch eines Dampfbügeleisens aufnehmen.

Flatternde Vögel

Ein Küchentuch an zwei Enden fassen und durch Hin- und Herschwingen vor dem Mikrofon Flattergeräusche erzeugen.

Flugzeug

Einen Föhn vors Mikrofon halten und dazwischen eine Pappe bewegen.

Geistermusik

Lasst Musik von Kassette oder aus dem Radio laufen

und dreht dabei ganz schnell die Lautstärke hoch und runter.

Geisterstimme

Das Mikrofon dicht an einen Plastikeimer stellen und in eine (möglichst lange) Pappröhre sprechen, deren Ende in den Eimer gehalten wird.

ODER

Einen tiefen Suppenteller ganz voll mit Wasser füllen. Dann am Tellerrand in das Wasser reinsprechen, damit es blubbert und gluckst beim Sprechen. Das Mikrofon dicht an den Teller halten.

ODER

In eine Blechdose oder andere Hohlkörper sprechen.

Glocken

Verschiedene Porzellantassen nebeneinander hängen. Mit dem Finger dagegen schnippsen und mit dem Mikrofon dicht an der Tasse den Klang aufnehmen.

Hagel

Reis in eine leere Blechdose rieseln lassen (Mikrofon dicht an die Dose halten).

Hauseinsturz

Mehrere leere Streichholzschachteln langsam in der Faust zerknüllen.

Luft, die entweicht ...

...zum Beispiel aus einem beschädigten Raumanzug. Schüttelt eine Sprudelwasser-Flasche und öffnet dann langsam den Deckel. Nehmt das zischende Geräusch dicht am Mikrofon auf.

Meeresrauschen

Mit einer Bürste in kreisenden Bewegungen über ein Kuchenblech streichen. Je nachdem wie fest man drückt, gehen oder kommen die Wellen.

ODER

Trockene Erbsen in eine Handtrommel schütten und diese dann hin- und herbewegen, so dass die Erbsen von einer Seite zur anderen rutschen.

ODER

Eine Schüssel mit Wasser füllen und mit der Hand darin herumplätschern (leichte Wellen).

Motorboot

Einen eingeschalteten Mixer in einen mit Wasser gefüllten Eimer halten (geht auch mit einem

Küchenquirl).

Peitschenknall

Zwei Lederriemen übereinander legen, dann die Enden leicht zusammenschieben, so dass zwischen den Riemen eine Lücke entsteht, jetzt die Enden schnell auseinander ziehen, so dass es knallt.

ODER

Holzschlappen mit den Sohlen aneinander schlagen.

Pferdegetrappel

Halbe Kokosnussschalen rhythmisch zusammenschlagen.

Pistolenschüsse

Ein Lineal auf den Tisch knallen lassen.

Quietschende Reifen

Mit einer Gabel auf einem Teller herumkratzen.

ODER

Mit der Stimme: Luft einsaugen und dabei "uuuaah" rufen.

Raumschiff innen

Hier fiepst und pfeift es: Nehmt ein Radio und sucht eine Stelle zwischen den Sendern, wo es schön piepst und knistert.

Raumfahrer unter Helm

Stülpt euch einen Plastikeimer über den Kopf. Nehmt dann auf, wie ihr spricht. Haltet dabei das Mikrofon unter den Eimer, aber nicht vor den Mund, sondern z.B. neben das Ohr.

Regen

Je nach Art des Regens:
Dünne Plastiktüten, Zellophanpapier oder Zeitungspapier reiben.

ODER

Eine Handvoll getrockneter Erbsen über ein Sieb kullern lassen.

ODER

Zucker auf ein straff gespanntes Papier rieseln lassen.

ODER

Eine Tüte Reis in eine Pappkiste prasseln lassen.

ODER

Eine Steinplatte in die Spüle legen und aus dem Wasserhahn einen dünnen Wasserstrahl darauf laufen lassen.

ODER

Sand oder Zucker auf ein schräg gehaltenes Sandpapier rieseln lassen.

Ruderboot

Eine Plastikschüssel mit Wasser füllen und ein flaches Holzbrettchen im Paddelrhythmus hineintauchen.

Säge

Mit einem alten Kamm über die Kante eines alten Holzbretts schaben.

Schlägerei

Mit den Händen auf die Schenkel schlagen und in die eigenen Hände boxen. Wenn dabei jemand dicht am Mikrofon schnell ein Platt Papier zerreit, klingt das, als ob ein Hemd zerrissen wrde.

Schritte

Schreibmaschinen-Papier zerknllen oder im gewnschten Schrittrhythmus aneinander reiben. (Je nach Art des Papiers klingen die Schritte anders.)

Im Laubwald: Herbstlaub vor dem Mikrofon zusammendrcken.

ODER

Alte Tonbnder zusammenknllen und rhythmisch zusammendrcken.

Schritte im Sand oder Kies

Zellophanpapier zusammenknllen und im Gehrhythmus zusammendrcken.

ODER

Einen Sack prall mit Sand fllen und dann mit einem Fu oder der flachen Hand Schrittbewegungen darauf machen.

Schritte im Schnee

Eine Decke auf einen Kiesweg legen und darber laufen.

ODER

Ein Sckchen mit Kartoffelmehl zusammendrcken.

Special Effects

... kann man erzeugen, wenn das Aufnahmegert zwei Bandgeschwindigkeiten hat. Zum Beispiel

Zwergen- und Riesenstimmen: Für die Zwergenstimme nehmt ihr die eigene Stimme mit der langsamen Geschwindigkeit auf und spielt sie mit der schnellen Geschwindigkeit ab. Für die tiefe Riesenstimme macht ihr es umgekehrt.

Sprung ins Wasser

Ein Säckchen mit Sand füllen und in eine volle Wasserschüssel werfen. Ihr könnt auch einen Bauklotz nehmen, der in ein Tuch oder einen Waschlappen eingewickelt ist. Das Mikrofon dabei dicht an die Schüssel halten. Zur Sicherheit in eine dünne Plastiktüte stecken und diese unten zukleben!

Telefonstimme

Nase zuhalten und dicht am Mikrofon in einen Joghurtbecher sprechen.

Todesschrei

Hierfür benötigt man einen Kassettenrekorder mit zwei Bandgeschwindigkeiten: Das Geschrei eines Babys mit erhöhter Bandgeschwindigkeit aufnehmen. Dann mit langsamer Geschwindigkeit wieder abspielen.

Türknenren

Eine Gitarrensaite mit zwei Fingern gut festhalten und dann langsam an der Saite entlang schaben.

Unfall

Erst das Geräusch von quietschenden Reifen erzeugen. Dann einen alten Kochtopf (oder eine Plastikwanne), der mit Besteck gefüllt ist, aus geringer Höhe fallen lassen und dabei mit der flachen Hand an die Schranktür klatschen.

Vulkan, der brodeht oder Hexenkessel

Das Mikrofon über den Kochtopf halten, wenn zu Hause Schokoladenpudding (oder ähnliches) gekocht wird.

Das Mikrofon vorher in eine Plastiktüte stecken, damit keine Spritzer drankommen.

Wind

In kreisförmigen Bewegungen mit einer Kleiderbürste über eine Pappe streichen.

ODER

Leicht über ein Weinglas blasen.

ODER

Ein Stück Kunstseide oder Nylon über die Tischkante ziehen. Je nachdem, wie schnell man den Stoff zieht, wird die Windstärke variiert.

Zerspringende Fensterscheibe

Kleine Metallteile (Metallabfall aus einer Metallwerkstatt) auf den

Boden werfen.

Zugfahrt

Bei der Anfahrt zwei trockene Schaumstoffschwämme dicht vor dem Mikrofon aneinander reiben.

ODER

Für die Fahrt: Zwei Brettchen mit Schleifpapier bekleben und dann rhythmisch aneinander reiben.

ODER

Holzlineale hintereinander mit Klebstreifen auf den Boden aufkleben. Dann mit Skateboard oder Rollschuhen über die Lineale hin- und herrollen.

Zwergen- und Riesenstimme

Hierzu benötigt man ebenfalls einen Kassettenrekorder mit zwei Bandgeschwindigkeiten: Für die Zwergenstimme nimmt man mit der langsameren Geschwindigkeit die eigene Stimme auf und spielt sie mit der schnelleren Geschwindigkeit wieder ab. Für eine tiefe Riesenstimme macht man es genau umgekehrt.

Quelle: Volker Bernius, Mareile Gilles, Hörspaß. Über Hörclubs an Grundschulen. Edition Zuhören, Vandenhoeck & Ruprecht 2004 (mit Audio-CD)
LMZ-Papier: Ran ans Radio