

Thema:
Lauschangriff im Kindergarten
 (Audio/Radio)

Zielgruppe: 5 - 7 Jahre

Zielsetzung: Im Kindergarten herrscht das Spielen als Form des Lernens vor. Das gestalterische Potential der Medien lässt sich gut spielerisch erforschen und die gemeinsame Arbeit in einem Medienprojekt bietet vielfältige handlungsorientierte Lernfelder. Wichtig ist, an den Alltagserfahrungen der Kinder anzuknüpfen. Sie sollen Gelegenheit erhalten, ihre Medienerlebnisse auf vielfältige Art und Weise zu bearbeiten. In diesem Zusammenhang können die Mädchen und Jungen Kompetenzen entwickeln, Medien in ihrer Gesamtheit und in ihrer Machart zu erkennen, zu durchschauen und schließlich auch zu nutzen. Dafür benötigen sie klare Hinweise für die Unterscheidung der medialen von der wirklichen Welt. Hier liegt die Basis für eine spätere distanzierte und kritische Auseinandersetzung mit Medien. Der Workshop trägt auch dazu bei (im Sinne einer längerfristigen generellen Zielsetzung handlungsorientierter Medienpädagogik), soziale, kommunikative und Lernkompetenzen zu fördern.

1. TAG:
 - je 90 bis 120 Minuten -

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wer ist wer? Was sind Medien? Warum klingt die eigene Stimme nicht so, wie ich sie höre, die der anderen aber schon?	Vorstellungsrunde: Die Kinder nehmen sich gegenseitig mit dem Aufnahme-Set auf und hören sich die Aufnahmen gemeinsam an. Danach wird geklärt, warum die eigene Stimme sich so fremd anhört. Außerdem kann thematisiert werden, was Medien sind und welche Medien die Kinder kennen.	15 min
Welche Medienangebote kennen und nutzen die Kinder? Haben sie Medienhelden? Was bedeuten die Helden für sie?	Medienhelden malen: Die Kinder zeichnen ihre Helden aus Film, Fernsehen, Hörspielen oder auch Büchern. Die anderen sollen erraten, um welche Figur es sich handelt. Dabei ergeben sich vielfältige Ansatzpunkte für die Auseinandersetzung mit Medienvorlieben und -erlebnissen. Die Kinder setzen sich nicht nur mit ihrem eigenen Nutzungsverhalten auseinander, sondern auch mit dem der anderen. <i>Optional:</i> Medienhelden-Stofftierkoffer: Aus einem Koffer voller Medienstofftiere suchen sich die Kinder beliebte Figuren heraus und erzählen etwas über diese.	30 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Bewegungsspiel zur Auflockerung	Spiel „Obstsalat“: Die Kinder entscheiden sich für drei Obstsorten und der (erwachsene) Spielleiter ordnet den im Kreis sitzenden Kindern jeweils den „Apfel“, die „Banane“ oder die „Kiwi“ zu. Während alle Kinder auf einem Stuhl oder Sitzkissen Platz genommen haben, steht der Spielleiter in der Mitte des Sitzkreises und ruft eine Obstsorte auf. Sofort müssen alle Kinder, die dieser Obstsorte angehören, die Plätze tauschen. Dabei versucht der Spielleiter, einen Sitzplatz zu erreichen. Da es einen Stuhl zu wenig gibt, bleibt ein Kind übrig, welches dann eine andere Obstsorte ausrufen kann und sich schnell wieder einen neuen Platz suchen muss ... Wenn „Obstsalat“ gerufen wird, müssen sich alle Kinder einen neuen Platz suchen. Dieses Spiel ist gut abzuwandeln und damit jeden Tag in einer anderen Version (Gemüsesalat, Kabelsalat etc.) spielbar.	15 min
Können Geräusche unterschiedlich wahrgenommen und interpretiert werden und wovon hängt dies ab? Wie können Geräusche und Töne künstlich hergestellt werden? Wie wird ein Reporter-Set bedient?	Geräuschewerkstatt (in zwei Gruppen möglich): Mit Hilfe verschiedener Utensilien aus ihrem Alltag (Zellophanpapier, getrocknete Erbsen, Puddingpulverpäckchen) produzieren die Mädchen und Jungen eigene Geräusche, die sie aufnehmen und mit den Originalgeräuschen vergleichen sowie der anderen Gruppe als Rätsel vorspielen können. Die Teilnehmer erfahren, dass Geräusche und Töne künstlich hergestellt werden können.	45 min

2. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Was verbinden die Kinder mit den Melodien bzw. mit den Hörspielen? Was macht ein Hörspiel aus, und was benötigt man alles dafür (Musik, Geräusche, Geschichte, Erzähler, Figuren)?	Melodien raten und Hörspielausschnitte anhören: Bekannte Erkennungsmelodien aus Radio und Fernsehen und dazugehörige Ausschnitte aus Hörspielen werden vorgespielt. Die Kinder raten, welches Hörspiel oder welche TV-Serie sich dahinter verbirgt. Dabei ergeben sich zahlreiche Anknüpfungspunkte, über Medienvorlieben und Medienerlebnisse ins Gespräch zu kommen. Außerdem setzen sie sich mit dem Medium Hörspiel auseinander. Sie erkennen, was ein Hörspiel ausmacht und wozu Musik, Geräusche, eine Geschichte, ein Erzähler und Figuren notwendig sind. Zur Visualisierung der verschiedenen Elemente werden Bilderkärtchen eingesetzt.	30 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Welche Geräusche können in Bildern „erkannt“ werden? Welche Rolle spielen Geräusche? Wie wirken Situationen ohne Hintergrundgeräusche?	Geräuschebilder „Ich höre was, was du nur siehst“: Bilder von Orten, beispielsweise einer Küche, einem Marktplatz oder einem Camp im Wald werden gezeigt. Die Kinder sollen aufzählen, welche Geräusche sie in den Bildern „erkennen“. Sie können auch versuchen, diese nachzumachen.	15 min
Wie kann durch Technik Sprache verändert werden? Wie funktioniert Schnitt?	Der „Wort-im-Mund-Umdreher“: Kurze einfache Sätze werden von den Kindern ausgesprochen. Durch gezieltes Herausschneiden bestimmter Wörter bekommt das Gesagte plötzlich einen ganz anderen Sinn. So kann beispielsweise aus „Ich mag keinen Spinat“ ganz schnell „Ich mag Spinat“ werden.	30 min
Wie klingt die Umgebung, der Alltag? Wie funktioniert ein Aufnahme-Set? Was gibt es bei den Aufnahmen zu beachten?	Geräuschejagd, Geräuscherätsel (in Gruppen): Mit Mikrophon und Aufnahmegerät nehmen die Kinder in zwei Gruppen Alltagsgeräusche und Geräuschsituationen im Kindergarten auf. Diese Aufnahmen können später den anderen als Rätsel vorgespielt und gemeinsam entschlüsselt werden. Dabei setzen sich die Kleinen mit Geräuschen und deren Bedeutung für den Alltag, aber auch mit deren Bedeutung für mediale Produkte auseinander.	45 min

3. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Was kann ich hören, wenn ich genau hinhöre? Wird das Gehör durch geschlossene Augen sensibler oder empfindsamer?	Schatz bewachen: Ein Kind sitzt in der Mitte des Kreises und bewacht einen „Schatz“, z. B. ein Schlüsselbund. Ein anderes schleicht sich an und versucht, den Schatz zu stehlen. Der Bewacher orientiert sich anhand von Geräuschen und zeigt in die Richtung des vermeintlichen Diebs. Ist die Richtung richtig, wird das Spiel fortgesetzt, wird der Schlüssel gestohlen, werden die Rollen getauscht. Dabei sollen sich die Kinder mit der eigenen Wahrnehmung auseinandersetzen. Sie sollen bewusst und gezielt hören.	15 min
Was fühle ich, wenn ich Musik höre? Was sehe ich und was sehen andere in der Musik? Gibt es Unterschiede? Welche Rolle kann Musik im Hörspiel oder im Film spielen?	Musik malen: Ein Musikstück (z. B. Edvard Griegs „Morgenstimmung“ aus Peer Gynt) wird vorgespielt. Die Mädchen und Jungen setzen die Musik zeichnerisch um und lernen dabei, Musik genau wahrzunehmen und in Bildern wiederzugeben und zu gestalten. Die entstandenen Kunstwerke werden im Anschluss vorgestellt.	20 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie können durch die Technik Töne und Stimmen verändert werden? Wie funktioniert der Schnitt?	Manipulation von Stimmen „Micky Maus & Co.“: Der eingesprochene Text vom zweiten Tag kann am Computer verändert werden. So können Stimmen „verstellt“ werden. Sie klingen z. B. höher oder tiefer, wie durch ein Telefon, sind langsamer oder schneller zu hören, haben ein Echo/ einen Hall oder sind anderweitig verzerrt. Die Kinder sollen Trickmöglichkeiten bzw. Tonverfremdung erkennen und selbst am Schnittplatz ausprobieren.	30 min
Bewegungsspiel zur Auflockerung	Spiel „Obstsalat“ (siehe 1. Tag)	10 min
Wie wird aus einer Idee eine Klanggeschichte? Was gehört alles zu einer Klanggeschichte?	Klanggeschichte ausdenken: Die Kinder sollen sich eine ganz kurze Geschichte ausdenken. Als Grundlage dazu bietet sich die Vorgabe von Orten, wie z. B. Tierpark, Bahnhof, Spielplatz, Schwimmbad, Feuerwehr im Einsatz etc. an. Auch ein bekanntes und beliebtes Bilderbuch kann genutzt werden. Mit Hilfe der Bilderkärtchen vom zweiten Tag wiederholen die Kinder, was alles benötigt wird, um eine solche Geschichte herzustellen (Musik, Geräusche, Geschichte, Erzähler, Figuren) und wenden das Wissen auf ihre eigene Klanggeschichte an.	45 min

4. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Was muss beim Einsprechen beachtet werden? Welche Funktion haben Geräusche und Töne im Rahmen einer Geschichte? Wie kann das Material geschnitten werden?	Klanggeschichte aufnehmen und schneiden: Die Kinder sprechen die kurzen Texte (Figuren, Erzähler) ein und nehmen nacheinander die Geräusche ihrer Geschichte auf. Danach schneiden sie Geräusche und Text so zusammen, dass diese eine Klangcollage ergeben. Dabei können sie auch passende Geräusche, die sie im Laufe der Woche gesammelt oder produziert haben verwenden oder seltene Geräusche über CD einspielen.	90 min
Wie klingt die Geschichte, wenn sie im Ganzen zu hören ist?	Präsentation: Gemeinsam hören die Kinder sich ihre Geschichte an. Dazu kann der Raum im Vorfeld ein wenig gestaltet werden (gemalte Bilder aus der Woche und Luftballons aufhängen etc.).	10 min
Was haben die Kinder im Projekt gelernt? Was hat ihnen gut und was nicht so gut gefallen? Möchten die Kinder ab jetzt mehr Hörspiele hören?	Reflexion: Zum Abschluss wiederholen die Kinder, was sie in dieser Woche erlebt und gelernt haben. Sie überlegen, was ihnen gut und was ihnen nicht so gut gefallen hat.	15 min