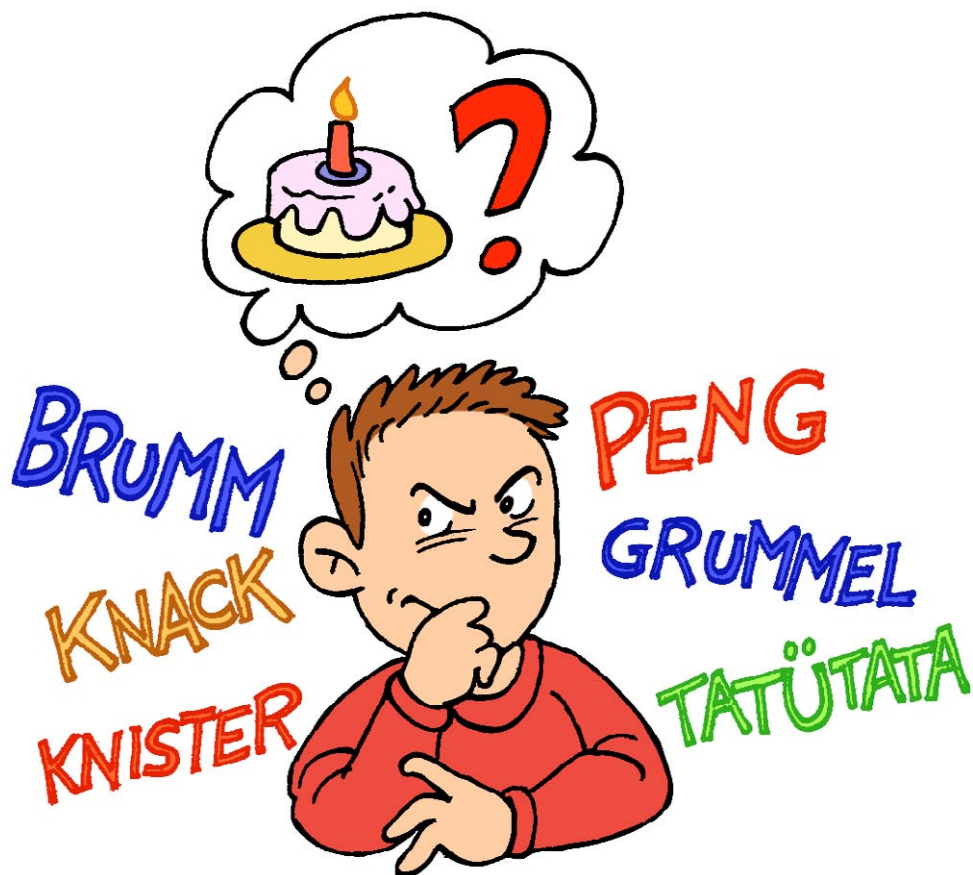




Den Geräuschen auf der Spur

Lerneinheit mit Unterrichtsmaterial und didaktischen Anregungen





Titel:

„Den Geräuschen auf der Spur“

Lerneinheit mit Unterrichtsmaterial und didaktischen Anregungen

Materialien für den Einsatz in Grundschule und Sek I

Kostenloser Download unter:

www.auditorix.de

Autorinnen:

Eva-Maria Marx, Bettina Mittelstraß und Helga Kleinen auf Basis der von der SCHULE DES HÖRENS e.V. realisierten AUDITORIX Hörwerkstatt der INITIATIVE HÖREN und der Landesanstalt für Medien NRW (LfM)

© COPYRIGHT: Alle Rechte bei INITIATIVE HÖREN e.V. und Landesanstalt für Medien NRW (LfM), 2013

Grafik und Layout: René Schulz

Fachberatung: Dr. Meike Isenberg, Ulrike Gemein, Anne Mehlem

Projektkoordination: Helga Kleinen

Leitung: Prof. Karl Karst

Das Kopieren der AUDITORIX-Bildungsmedien ist für den Privatgebrauch (Einzelkopien) und den **nichtgewerblichen** Bildungsbereich erlaubt. Produktionen und Projekte, die mit der AUDITORIX-HÖRWERKSTATT entstehen, dürfen mit Quellenangabe und Verweis auf www.auditorix.de in nicht-gewerblichen Zusammenhängen (z.B. Schulwebsites) veröffentlicht werden.

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Autoren und der Herausgeber ausgeschlossen ist.

Die gewerbliche Nutzung (auch im Bildungsbereich!) und die Einspeisung der AUDITORIX-Materialien in digitale Netze oder Verbreitungswege ist gesetzlich verboten und wird strafrechtlich verfolgt.

AUDITORIX ist ein Gemeinschaftsprojekt in der Trägerschaft von:

Initiative
Hören

INITIATIVE HÖREN e.V.
Prof. Karl Karst
Marienstraße 3
D- 50825 Köln

[post\[at\]initiative-
hoeren.de](mailto:post[at]initiative-hoeren.de)
www.initiative-hoeren.de

>lfm:
Landesanstalt für Medien

Landesanstalt für Medien
NRW
Mechthild Appelhoff
Zollhof 2, 40221 Düsseldorf

[info\[at\]lfm-nrw.de](mailto:info[at]lfm-nrw.de)
www.lfm-nrw.de



Kurzinformation zur Lerneinheit:

In der Lerneinheit „Den Geräuschen auf der Spur“ für Kinder (einsetzbar ab der 3. Klasse) erforschen die Schülerinnen und Schüler, wie man Geräusche erkennen und differenzieren kann und wie man selbst Geräusche für eigene Hörmedien produzieren kann.

Ziel dieser Einheit ist es, die Schülerinnen und Schüler für die Bedeutung verschiedener medialer und direkter Hörerlebnisse zu sensibilisieren und sie zu ermutigen, ihr Gehör bewusst zu trainieren, als Orientierungshilfe einzusetzen und mittels verschiedener Hörerlebnisse ihre Fantasie anzuregen.

Diese Lerneinheit ist in zwei Phasen unterteilt:

- **Praxisphase I:** Wahrnehmung von Geräuschen fördern
- **Praxisphase II:** Geräusche für ein Hörspiel

Sie können die unten aufgeführten Animationsfilme und Wissensseiten mit Hörbeiträgen von der AUDITORIX-Website mit den hier bereitgestellten PDFs (Wissenstexte und Arbeitsblätter) nutzen und miteinander kombinieren. Einen beispielhaften Ablaufplan für eine Lerneinheit stellen wir Ihnen in der unten aufgeführten Tabelle vor.

Dauer: etwa 2 - 4 Unterrichtsstunden

Bezug zu den Lehrplänen und Richtlinien der Grundschule NRW

Diese Lerneinheit bietet sich für das **fächerübergreifende** Lernen an und sie kann sowohl im

Deutschunterricht **Sprechen und Zuhören, Schwerpunkt: Gespräche führen**
SuS fassen gelernte Sachverhalte zusammen und tragen sie – auch durch Medien gestützt – vor, sprechen über Lernerfahrungen und unterstützen andere in ihrem Lernprozess.

im **Kunst-** **Räumliches Gestalten Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten**
SuS verwandeln Dinge des täglichen Lebens, gestalten sie um oder erfinden sie neu.

als auch im **Sachunterricht.** **Raum, Umwelt und Mobilität, Schwerpunkt: Schule und Umgebung**
SuS nutzen Karten und Hilfsmittel als Orientierungshilfen (z. B. Stadtpläne, Landkarten, Kompass, Sonnenstand).

Technik und Arbeitswelt, Schwerpunkt: Arbeit und Produktion
SuS erkunden, dokumentieren, vergleichen und erklären verschiedene Formen der Arbeit

eingesetzt werden.

<http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/lehrplaene-gs/>



Bezug zum Kompetenzrahmen des Medienpasses NRW:

Die Schülerinnen und Schüler ...

Bedienen/Anwenden:

... kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an, insbesondere Teilkompetenz 1: nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information, und Teilkompetenz 2: wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

Produzieren und Präsentieren:

... erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor, insbesondere Teilkompetenz 3: erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handyclip) und 4: stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.

Analysieren/Reflektieren:

... beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen, insbesondere Teilkompetenz 1: beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.

<http://www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/kompetenzrahmen>

Voraussetzungen für diese Einheit

Technik – optional:

- Lehrer-Computer mit Beamer, Boxen
- **oder** ein Wiedergabegerät (CD-Player)
- Internetzugang
- **oder** die AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM)

Materialien für diese Einheit

Seite für für pädagogische Fach- und Lehrkräfte: www.auditorix.de/index.php?id=366

Kinderseite: www.auditorix.de/welt-der-geraeusche/den-geraeuschen-auf-der-spur.html

Arbeits- und Wissensblätter für die Kinder

- **Wie klingt mein Schulweg?** (AB, PDF) – Ein akustisches Tagebuch
- **Unsere Hörgewohnheiten** (AB, PDF)
- **Blindenparcours** (AB, PDF)
- **Blitz-Übung: Geräusche aufnehmen, Anleitung für Kinder** (AB, PDF)
[Mehr zu dieser Blitz-Übung online](#)
- **Knistern und klingen** (WB, PDF) und in der AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Hören und Zuhören“
- **Den Geräuschen auf der Spur** (WB, PDF) und in der AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Hören und Zuhören“
- **Geräusch-Rezepte** (WB, PDF), online: www.auditorix.de/geraeusche-box/geraeusch-rezepte.html und in der AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Geräusche & Musik“

AUDITORIX in der Schule

Modulare Lerneinheit: Den Geräuschen auf der Spur

Didaktische Anregungen - Seite 3 von 8



Multimediales

- **AUDITORIX-Mini-Hörspiel: Einmal Geräusche, bitte!** (3'20")
und in der AUDITORIX-Hörwerkstatt, Modul „Geräusche & Musik“
- **Geräusche-Memory** (Spiel mit Geräuschüberlagerung)
und in der AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Hören und Zuhören“
Mehr zum Geräusche-Memory online

Interviews mit der Tontechnikerin und Geräuschemacherin Theresia Singer:

- **Geräusche bleiben im Gedächtnis** (26")
 - **Welche Geräusche brauchen wir in einem Hörspiel? Welche nicht?** (36")
 - **Vollständiges Interview mit Theresia Singer zum Beruf Geräuschemacherin** (PDF)
 - **selbiges Interview, kurze Version mit Diashow** (auch als PDF)
- Beides: in der AUDITORIX-Hörwerkstatt (CD-ROM), Modul „Geräusche & Musik“

Hörbeispiele zum „Geräusche machen“:

- www.auditorix.de/fileadmin/erwachsene/media/audio/herzklopfen.MP3
- www.auditorix.de/fileadmin/erwachsene/media/audio/OlliOhrwurm_Anleitung_II_Geraeusch.mp3
- Weitere: www.auditorix.de/geraeusche-box/geraeusch-rezepte.html und auf der Webseite zur Blitz-Übung „Geräusche selber machen“ www.auditorix.de/index.php?id=360

Ideensammlungen und Vorlagen für pädagogische Fach- und Lehrkräfte

- **Didaktische Anregungen** (PDF)
- **Didaktik-Infos zu den AUDITORIX-Spielen**

Weiterführende Links

- **Mund zu! – Ohren auf! – Ein Hörspaziergang (AB, PDF)**
Ausführlicher: www.radio108komma8.de/start/_pdf/hoerspaziergang.pdf
von der Schule des Hörens e.V. aus dem BZgA - Grundschulmaterial „Lärm & Gesundheit“ (AB, PDF)

Zum Ablauf der Lerneinheit „Den Geräuschen auf der Spur“

Vorschlag für den Ablauf der Lerneinheit:

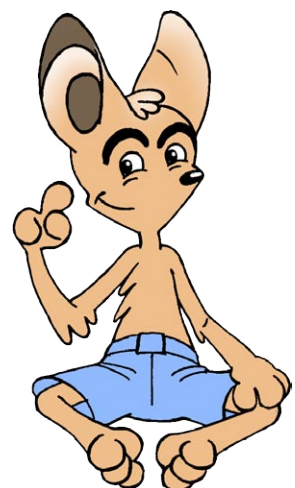
Diese Lerneinheit ist in zwei Phasen aufgeteilt. In der **Praxisphase I** geht es darum, die Wahrnehmung zu schulen, Geräusche bewusst wahrzunehmen und sie zu erkennen. In der **Praxisphase II** geht es darum, Geräusche bewusst und aktiv in einen narrativen Zusammenhang zu stellen und sie selbst mit einfachen Mitteln gezielt zu produzieren:

Phase I: Wahrnehmung von Geräuschen fördern

1. Minihörspiel: „Einmal Geräusche, bitte!“
2. Hörerlebnisse
3. Online-Spiel: „Auf dem Schulweg“

Phase II: Geräusche für ein Hörspiel

1. „Wie klingt mein Schulweg?“
2. Die professionelle Geräuschemacherin
3. Theorie und Statements als Lesetexte
4. Vorbereitung: Blitzübung „Geräusche selber machen“
5. Blitzübung „Geräusche selber machen“
6. Präsentation und Abschluss





Phase I: Wahrnehmung von Geräuschen fördern

1. Minihörspiel: „Einmal Geräusche, bitte“

Spiele Sie im Plenum das kurze Minihörspiel „Einmal Geräusche, bitte“ vor. Lassen Sie die Kinder das anstehende Unterrichtsthema erraten. Kommen Sie über die Antworten und Fragen der Schülerinnen und Schüler ins Gespräch darüber, warum und in welchem Zusammenhang Geräusche gezielt produziert werden.

2. Hörerlebnisse

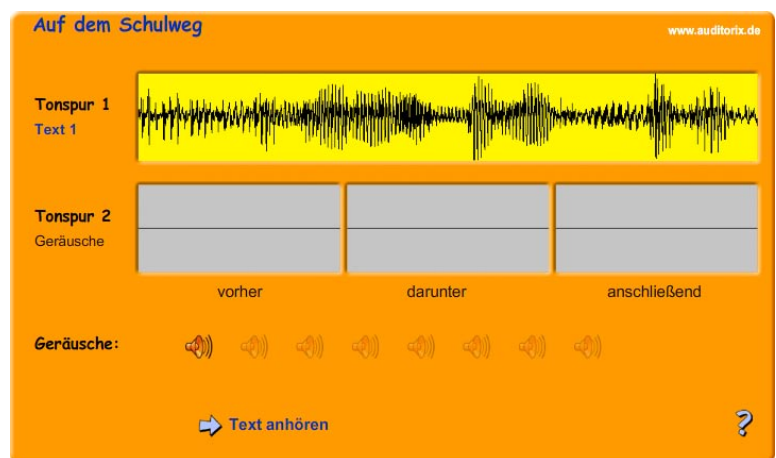
Hören heißt verstehen, auch in übertragenem Sinn: Mit Hilfe des ABs „Hör-Spiele“ (online auch als Spiel auf [radio108.de](http://www.radio108.de) <http://www.radio108komma8.de/>) können Sie anschaulich zeigen, wie viele Informationen das Gehörte vermitteln kann. In diesem Spiel geht es darum, nur mit Hilfe des Gehörs zu erkennen, welche Figuren jemand zeichnet.

Als Aufgabe zu zweit vergeben Sie anschließend das Arbeitsblatt „Unsere Hörgewohnheiten“. Im Plenum wird besprochen, was die Kinder notiert und besprochen haben. Nebeneffekt der Übung ist, dass die Schülerinnen und Schüler ihren Wortschatz erweitern und unterschiedliche Begriffe nutzen.

3. Online-Spiel: „Auf dem Schulweg“

Die Regie entscheidet im Tonstudio nach Gehör, an welchen Stellen im Text oder Dialog Geräusche und Musik zu hören sein sollen, aus welcher Richtung sie ertönen und wie laut und wie lang sie wahrnehmbar sein sollen. Diesen Prozess sollen die Kinder im Spiel „Auf dem Schulweg“ selbst nachvollziehen.

Es ist im Spiel ihre Entscheidung, wann die zur Situation passenden Geräusche zu hören sind. Ausprobieren ist hier unbedingt gefordert!



Online oder per CD-ROM können Sie das Spiel mit allen Kindern gemeinsam oder im EDV-Raum am besten in Partnerarbeit mit Kopfhörern spielen bzw. spielen lassen. Im Plenum werden Sie weniger Zeit benötigen.

Weitere didaktische Anregungen zu diesem und anderen AUDITORIX-Spielen finden Sie auf der [AUDITORIX-Website](#).

Schließen Sie diese Phase mit dem Auftrag, das Arbeitsblatt „Wie klingt mein Schulweg?“ als Hausaufgabe zu bearbeiten, ab. Das funktioniert auch, wenn die Kinder das digitale Spiel nicht gespielt haben.



Phase II: Geräusche für ein Hörspiel

1. Wie klingt mein Schulweg?

Im Idealfall haben Sie den Schülerinnen und Schüler zum Einstieg in das Thema schon das **Arbeitsblatt „Wie klingt mein Schulweg?“** als Hausaufgabe aufgegeben. (Oder die Kinder haben seit längerem ein Geräuschetagebuch geführt). Die Ergebnisse besprechen Sie zu Beginn der Stunde. Sie können die Besprechung als Rätsel für alle durchführen mit der Fragestellung, ob die anderen Kinder den Weg mit Hilfe der Beschreibung erkennen.

2. Die professionelle Geräuschemacherin

In der zweiten Phase geht es vor allem darum, Geräusche zu deuten, sie selbst zu machen und sie für Hörinszenierungen einzusetzen. Diese Lerneinheit bietet sich deshalb auch als Grundbaustein zur Vorbereitung auf die eigene Hörspielproduktion an. Um den Kindern zu verdeutlichen, dass das „Geräusche machen“ durchaus ein ernsthafter Beruf sein kann, ist der Einstieg mit dem von Kindern geführten Interview mit der Geräuschemacherin Theresia Singer hilfreich. Dieses finden Sie sowohl in der AUDITORIX-Hörwerkstatt auf der CD-ROM im Modul „Geräusche und Musik“ (~3') als auch auf der Audio-CD.

Wenn Sie einen Beamer zur Verfügung haben, zeigen Sie das Interview mit der dazugehörigen Diashow. Die Kinder lernen darüber Theresia Singer kennen, die anschaulich zeigt, wie sie mit Gegenständen die Geräusche macht.

3. Theorie und Statements als Lesetexte

Die Schülerinnen und Schüler erhalten entweder Kopien der Wissensblätter „Knistern und klingen“ oder „Den Geräuschen auf der Spur“. Hier teilen Sie jeweils einen Abschnitt einer Gruppe zu, die sich sowohl mit dem Absatz als auch mit dem Statement von Theresia Singer befasst. Insgesamt können Sie so sieben Gruppen bilden. Je nach technischen Möglichkeiten, können Sie die Interviewabschnitte mit Theresia Singer zum Hören zur Verfügung stellen oder nur in Kopie zum Lesen. Die Aufgabe der jeweiligen Gruppe ist es, die Kernaussage des Textabschnittes zusammenzufassen, den wichtigsten Satz von Frau Singer heraus zu suchen, ein Beispiel dazu zu finden (Geräusch - im Film/Hörbuch) und die eigene Meinung (oder die unterschiedlichen Meinungen der Gruppenteilnehmer/-innen) darzustellen.

Geben Sie dazu etwa 10 bis 15 Minuten Zeit. Oder verteilen Sie die Texte vor der Gruppenarbeit zum Lesen und Hören als Hausaufgabe. (Sie dürfen die CD-ROM für alle kopieren und/oder in der Computer-/Lesecke für das selbstständige Nachlesen und Hören bereitlegen!)

Die Ergebnisse der Gruppenarbeit präsentieren die Gruppen im Plenum. Spielen Sie dazu vor jeder Gruppenpräsentation die jeweiligen Mini-Interviewfiles als Einstieg vor.

Pausentipp: Ein Bewegungsspiel mit Themenbezug zum Ausgleich für die fleißige Lernarbeit könnten die Gruppen – nach einer Beispielprobe im Plenum - auf dem Schulhof durchführen: nur mit Geräuschen oder Stimmen führen mehrere Schülerinnen und Schüler einen Mitschüler/ eine Mitschülerin zu einem vorher abgesprochenen Ziel in einem begrenzten Raum. Im AB „**Blindenparcours**“ finden Sie weitere Hinweise zu dem Spiel, das dem „Blinde-Kuh-Spiel“ ähnelt.



4. Vorbereitung: Blitzübung „Geräusche selber machen“

Zum Geräuschemachen listen Sie die Materialien auf, die die Kinder mitbringen sollen, ohne zu verraten, welche Geräusche damit produziert werden können. (Liste: siehe [Geräusche-Rezepte](#), z. B.: Zellophanpapier für Feuer, Nagelbürste und Karton für Meeresrauschen usw.)

Mit diesem Material können die Kinder auch zu Hause schon ausprobieren, wie sich welches Material anhört.

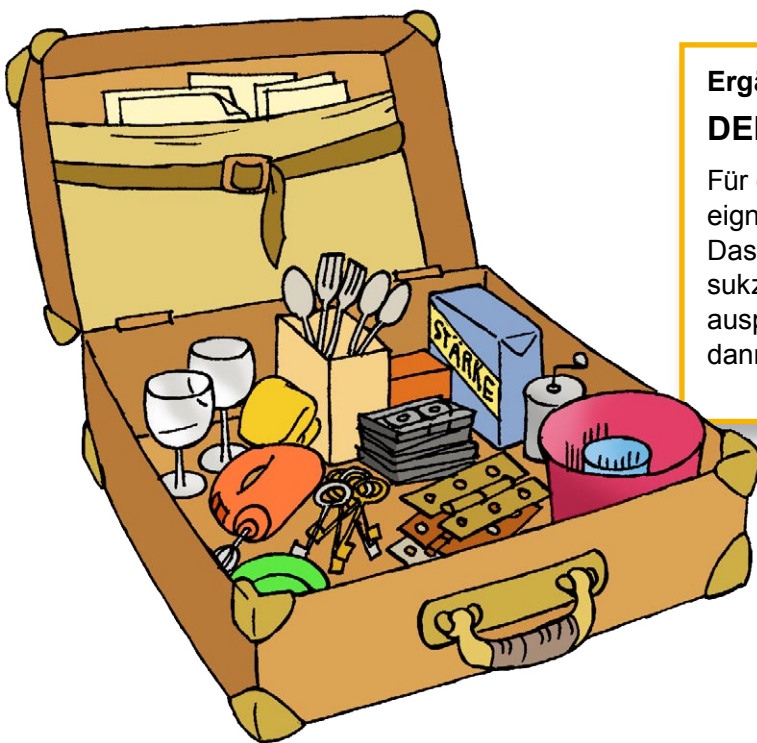
5. Blitzübung „Geräusche selber machen“

Weisen Sie auf das Thema der Stunde hin: „Geräusche machen“. Teilen Sie die Kinder in Vierer oder Fünfer-Gruppen auf und geben Sie jeder Gruppe ein Aufnahmegerät, mit dem die Gruppe an einem ruhigen Ort Geräusche aufnimmt. Jede Gruppe bekommt einen konkreten Geräuschauftrag mit Anleitung. Sie können dazu auch auf unsere Geräusche-Rezepte zurückgreifen, die online und als [PDF](#) zur Verfügung stehen.

Experimentieren und eigene Entdeckungen sind erlaubt! Weitere Hinweise zur Umsetzung finden die Kinder in der [Blitz-Übung](#) (PDF)

6. Präsentation und Abschluss

Geben Sie den Gruppen maximal 20 Minuten Zeit. Anschließend präsentieren alle ihre Aufnahme-Ergebnisse und beenden die Stunden entweder mit einem weiteren „Hör-Spiel“ oder mit der Hausaufgabenvergabe. Eine Veröffentlichung der Ergebnisse – ggf. auch aus dem längerfristigen Geräusche-Projekt im Ganzttag – auf der schuleigenen Website bietet sich an, das Einverständnis der Eltern vorausgesetzt.



Ergänzung für den Ganzttag:

DER GERÄUSCHEKOFFER

Für eine Zusammenarbeit mit dem Ganztagsbereich eignet sich gerade dieses Thema hervorragend. Das Material für die Geräuscheproduktion kann sukzessive im Nachmittagsbereich gesammelt und ausprobiert werden. Ein „Geräuschkoffer“ steht dann allen Beteiligten zur Verfügung.



Hinweise zu anderen Lerneinheiten und Materialien

Diese Lerneinheit passt sowohl zu dem Themenkomplex „Hören & Zuhören“ als auch als Basis- oder Aufbaumodul für eine Hörspielproduktion.

Hinweise für das Aufnehmen, Schneiden und Mischen von Leseübungen oder anderen Tonaufnahmen finden Sie in unseren drei Basis-Modulen zur Audiotechnik.

Auf der AUDITORIX-Website ergänzen wir für Sie regelmäßig spannende Lerneinheiten zu unterschiedlichen Themenschwerpunkten rund ums Hören und Hörspiel für Ihre Unterrichtspraxis.

Ablauf von beispielhaften Unterrichtseinheiten in zwei aufeinander aufbauenden Phasen

Praxisphase I: Wahrnehmung von Geräuschen fördern

Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien	Zeit
Einstieg	Was ist das Thema heute? Hörspiel hören: Einmal Geräusche, bitte! (3'20'') Fragen klären, Meinungen austauschen	Plenum	PC, Boxen oder DVD/CD-Player	10'
Praxisphase I	Formen raten aus dem AB „Hör-Spiele“	Plenum	Kopien	5'
	Aufgabe: „Unsere Hörgewohnheiten“, Fragen im Plenum klären	PA, Plenum	„Unsere Hörgewohnheiten“ (AB, PDF)	15'
Abschluss der Praxisphase I	Online-Spiel: „Auf dem Schulweg“ Geräusche passend zur Geschichte mischen	PA oder Plenum	Beamer, PC, Boxen, Internet, oder EDV-Raum + Internet	10'-15'
Hausaufgabe	Erinnerungen an Hörerfahrungen notieren, Wahrnehmungsschulung		„Wie klingt mein Schulweg?“ (AB, PDF) oder AB „Blindenparcours“	





Praxisphase II: Geräusche für ein Hörspiel

Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien	Zeit
Einstieg	Besprechung der Hausaufgabe: Schülerinnen und Schüler sollten Geräusche auf dem Schulweg beschreiben	Plenum	„Wie klingt mein Schulweg?“ (AB, PDF) Tafelnotizen	10'
Praxisphase II	Frage: Was ist ein Geräusch und wofür braucht man Geräusche? Kurzer Beispielausschnitt aus dem Interview mit Theresia Singer	Plenum	Interviews Beamer, PC, Boxen oder DVD/CD-Player	5'
	7 Textabschnitte (nummeriert) für 7 Arbeitsgruppen aus „Den Geräuschen auf der Spur“ + Audio-Interviews online oder als Text	GA, Plenum	„Knistern und klingen“ (WB, PDF) „Den Geräuschen auf der Spur“ (WB, PDF)	15'
	Abschluss: Präsentation der Ergebnisse, Interview mit Th. Singer hören, Fragen klären	Plenum	Texte und Interviews Beamer, PC, Boxen oder DVD/CD-Player	10'-15'
	Hausaufgabe: Schülerinnen und Schüler sollen Material für Geräusche mitbringen – Empfehlenswert: Zusammenarbeit mit Ganztage, der eine Geräuschkwerkstatt organisieren kann. Ergebnisse in den Unterricht mit einbeziehen Eventuell Auflockerung zum Abschluss der Lernphase	Materialliste/ Aufgaben verteilen	Notizen, wer was mitbringt (vorher alles an die Tafel schreiben) oder AB „Blindenparcours“ (Spiel) evtl. für die Pause vergeben	
Pause mit Intermezzo: Blindenparcours				
Einstieg	Geräusche-Beispiele anhören und ein Geräuscherezept exemplarisch vormachen	Plenum	Audiodateien: Herzklopfen OlliOhrwurm_Anleitung_II_Geraeus	5'
Praxisphase II	Blitzübung: Geräusche selber machen Mit Aufgaben- und Protokollblatt verteilen	Plenum	Geräuschmaterial verteilen und weiteres ausprobieren lassen Geräuscherezepte (WB, PDF) Aufnahmegeräte Beamer, PC, Boxen oder DVD/CD-Player	20'
	Abschluss: Präsentation der Ergebnisse	Plenum	Aufnahmegeräte Beamer, PC, Boxen oder DVD/CD-Player	20'
Abschluss der Lerneinheit	Liebblingsgeräusche sammeln und aufnehmen – mit Begründung	Plenum	Falls Aufnahmegerät vorhanden	5'
Mögliche Hausaufgabe	Geräusche-Memory Onlinespiel – auch auf CD-ROM	Einzelarbeit	CD kopieren für alle, die kein Internet haben	



ANHANG:

Arbeits- und Wissensblätter

Knistern und klingen

1. Die Stimme der Welt

Wer die Augen schließt und in die Welt lauscht, der weiß sofort: Die Welt hat nicht nur ein Gesicht, das man sehen kann, sondern auch verschiedene Geräusche und Stimmen, die man hören kann.

Alles auf der Welt kann Geräusche machen.

Alle Geschöpfe haben eine Stimme und alle Dinge klingen, wenn sie bewegt werden. Selbst ein (toter) Stein hat ein Geräusch, wenn Wind oder Wasser ihn bewegen.

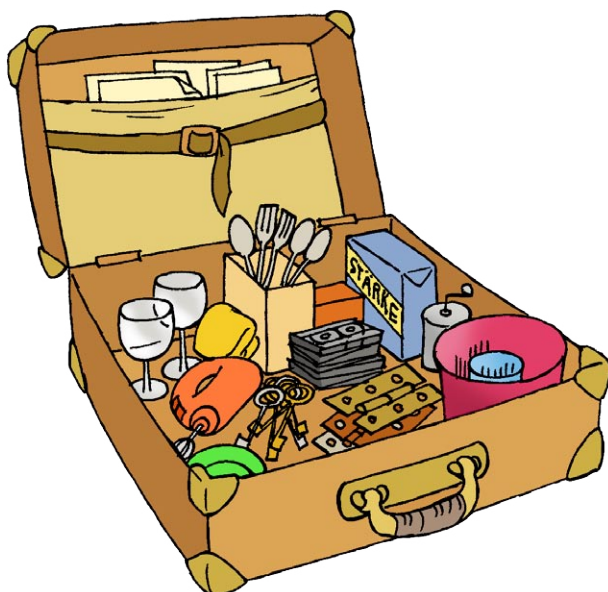
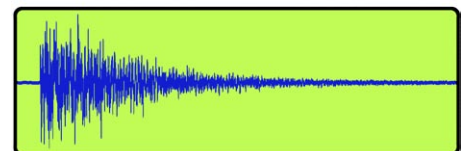
Bewegung auf unserer Erde bedeutet Geräusch und Klang. Durch Bewegung eines Körpers gerät auch die Luft um den Körper herum in Schwingungen, die irgendwann unser Ohr erreichen. Ein Hörspiel ohne Geräusche hat es schwer.



2. Was ist ein Geräusch?

Als Geräusch bezeichnen wir im ersten Moment **etwas Unklares und Undeutliches**, das unser Ohr erreicht. Wir sagen: „Ich habe da irgend so ein Geräusch gehört.“ Und wir meinen damit, dass wir etwas nicht ganz klar hören und zuordnen können.

Genau gesagt bedeutet der Begriff „Geräusch“, dass verschiedene Schallwellen ganz unregelmäßig übereinanderliegen – sie sind so vermischt, dass wir gar keine regelmäßigen Muster heraushören können. Mit regelmäßigen Mustern könnten wir das, was wir hören, viel besser bestimmen.



3. Künstliche oder echte Geräusche?

Das menschliche Ohr muss lernen, die ungenauen Geräusche, die es hört, zuzuordnen. Bevor man nicht erfahren hat, dass ein knisterndes Geräusch zum Feuer gehört, kann man sich das Geräusch nicht erklären.

Wenn man aber erst einmal weiß, Knistern bedeutet Feuer, dann kann man das Ohr auch überlisten und Feuerknistern mit anderen Materialien nachmachen.

Für ein Hörspiel muss man Geräusche aber sehr genau nachmachen, denn die Zuhörer hören sehr genau hin!



Auf der CD-ROM im Audio-MP3-Format abgelegt äußert sich die Geräuschemacherin Theresia Singer unter „**Knistern und klingen**“ auf drei Seiten wie folgt:

1. Seite: **Die Stimme der Welt**

Die Geräuschemacherin Theresia Singer:

„Also Geräusche in einem Hörspiel haben verschiedene Funktionen. Einmal sollen sie helfen, ein Bild im Kopf zu bekommen, wie der Raum aussieht. Dann sollen die helfen, einfach zu sehen: Oh, die sind sehr relaxed, die sitzen am Kaffeetisch, die sitzen beim Frühstück und trinken gerade ein bisschen was, und da gibt's ein paar Geräusche, wie die essen, oder da geht jemand irgendwo hin und zieht eine Schublade auf, dann helfen die einem, im Kopf ein Bild davon zu machen, wie dieser Raum aussieht. Das gibt's einmal. Dann gibt's Geräusche, die mehr einem helfen sollen, die Gefühle zu zeigen. Also zum Beispiel: Wenn man einen heulenden Wind durch das Fenster hört oder so was, dann ist das was Ungemütliches. Dann hat man, dann friert man ein bisschen oder hat das Gefühl, da drinnen ist es aber kuschelig und draußen ist es ganz, ganz ekelig, draußen ist der Wind, der ums Haus weht, und der Regen schlägt gegen das Fenster. Und dann gibt es Geräusche, die einfach nur zum Effekt da sind. Man könnte sagen: O. k., ich mach eine große zuschlagende Tür, rumms bumms, Szene ist beendet, es fängt eine neue Szene an. So was kann man auch machen.“

2. Seite: **Was ist ein Geräusch?**

Die Geräuschemacherin Theresia Singer:

„Ich habe zum Beispiel einmal ein Stück gemacht, das ging über den Weltraum. Jetzt war noch nie jemand im Weltraum und hat dort Geräusche aufgenommen, im Weltraum ist es auch ganz still. Aber in einer Rakete, die durchs Weltall fliegt, da sind schon Geräusche. Und die Geräusche muss man ja irgendwie nachmachen. Ich glaube, es kostet 23 Millionen, wenn man als Passagier mitfliegt in einer Rakete. Das kann ich mir nicht leisten, also muss ich irgendwie gucken: Wie klingt es denn? Da hab ich mal jemanden angerufen, einen Astronauten, und hab gefragt: Wie klingt es denn, wenn die Kapsel abgesprengt wird? Und er sagte: Als würde Metall zerbersten. Und dann muss man sich vorstellen: Wie macht man das mit dem Metall? Und dann nehme ich dann einen Blecheimer und die Blechbüchse und versuche es so hinzukriegen, dass man glaubt, da sprengt eine Kapsel ab und so hört sich die an. Und niemand von euch kann sagen: Das hört sich gar nicht so an, weil niemand von euch mitgeflogen ist. Und das ist das Schöne.“

3. Seite: **Künstliche oder echte Geräusche?**

Die Geräuschemacherin Theresia Singer:

*„Ich hab einen Geräuschemacher kennen gelernt, und der hatte einen ganz großen Koffer. Und als er den aufmachte, dachte ich, das ist der schönste Koffer, den ich je kennen gelernt hab: Der war voll mit Schrott! Da waren ganz, ganz viele Eisenteile drin, es waren Seile drin, und mit diesem ganz viel, viel, viel Schrott hat er so schöne Geräusche gemacht!
Das Hauptwerkzeug, was man braucht, ist Metall, sehr viel Metall, um so Türen oder Schlösser nachzumachen oder irgendwas, was Krach macht, zu machen. Ich hab mir so ein kleines Ledertäschchen genäht, so ein Kunstledertäschchen, und da rein kommt ein Sack mit Mondamin. Und wenn ich das Ledertäschchen dann bewege, dann klingt das wie Schritte im Schnee oder wie Sattelgeräusch – das macht immer quietsche, quietsche, quietsch, solche Sachen. Das braucht man ganz häufig: Schritte im Schnee.“*



Den Geräuschen auf der Spur

1. Welche Geräusche brauchen wir in einem Hörspiel?

Welche nicht?

Stellt euch vor, in unserem Hörspiel wird ein Geburtstagsfest im Garten gefeiert. Welche Geräusche würden dorthin passen? Und welche nicht? Dauernd ein Flugzeug oder das Heulen eines Motors zu hören, würden wir als sehr störend und unpassend empfinden. Das kommt in der Wirklichkeit zwar vor – aber ob bei dem Fest auch Flugzeuge am Himmel zu hören sind, ist für unsere Geschichte eher zweitrangig. Für unseren Geburtstag im Garten brauchen wir nur passende Geräusche, die die Geschichte glaubwürdig machen. Die Geräusche sollen in unserem Kopf das Bild von einem schönen Geburtstagsfest im Garten entstehen lassen.



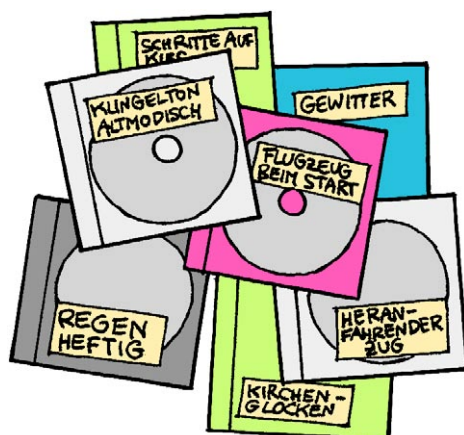
2. Ungehörte Geräusche?

Nicht immer nehmen wir alles zur Kenntnis, was wir hören. Unbewusst hören wir zwar alle Geräusche, die uns umgeben, aber unser Gehirn trennt wichtige von unwichtigen Geräuschen.

Es ist wichtig, dass wir die Sirene des Polizeiautos hören, wenn wir über die Straße gehen – also achten wir darauf und hören das Geräusch gut. Im Straßenverkehr ist es nicht so bedeutsam, dass wir auch die Vögel zwitschern hören – also nehmen wir solche Geräusche in der Stadt meistens nicht wahr. Auf einem Spaziergang im Grünen ist uns dagegen das Vogelgezwitscher viel wichtiger als Verkehrsgeräusche.

3. Geräusche bleiben im Gedächtnis

Bestimmte Geräusche bleiben allen Lebewesen sehr gut im Gedächtnis. Feuerknistern gehört dazu oder auch Donnerrollen, denn damit verbinden Menschen und Tiere Gefahr. Wir erinnern uns aber auch an vertraute Geräusche sehr gut: wie der Schlüssel in der Tür klingt, wenn die Eltern nach Hause kommen, oder wie der Hund der Familie bellt. Je mehr man auf Geräusche achtet, desto mehr erinnert man sich an sie und desto vielfältiger wird die Welt der Geräusche für Hörer – aber auch für den Geräuschemacher, der die geräuschvolle Welt von Hörspielen erzeugt.



4. Geräusche aus dem Archiv

Geräusche zeigen uns an, was passiert – wenn einer geht oder schleicht, was da rumpelt, ob es regnet oder die Vögel zwitschern. Die ganze Welt, die im Hörspiel ja nicht zu sehen, sondern nur zu hören ist, entsteht neben Stimmen und Texten vor allem durch Geräusche. Sie sind das Salz in der Suppe eines Hörspiels.

Es gibt einzelne Geräusche, wie das Herunterfallen eines Stiftes. Dann gibt es lang anhaltende Geräusche, wie das einer befahrenen Straße. Letztere nennt man „Atmosphäre“. Menschen, die mit Hörbüchern, Hörspielen, Radio oder überhaupt mit Audio-Aufnahmen zu tun haben, sprechen kurzerhand von „Atmo“, wenn sie länger andauernde Hintergrundgeräusche meinen. Viele alltägliche Innen- und Außengeräusche, Tierstimmen oder Verkehrs- und Naturgeräusche sind in so genannten „Geräusche-Archiven“ konserviert.



Auf der CD-ROM im Audio-MP3-Format abgelegt äußert sich die Geräuschemacherin Theresia Singer zum Thema „Den Geräuschen auf der Spur“ auf vier Seiten wie folgt:

1. Seite: Welche Geräusche brauchen wir in einem Hörspiel? Welche nicht?

Die Geräuschemacherin Theresia Singer:

„Die Geräusche sind so eingesetzt, dass die mich von dem, was ich fühle, so richtig toll unterstützen, dann finde ich, ist das ein gutes Hörspiel. Wenn ich allerdings irgendwie ständig höre: Ah, da haben die ein Geräusch genommen! Das ist dann schlecht. Oder da hat jemand aber die Schritte genommen – das soll alles unmerklich passieren. Es muss sich einfügen in das gesamte Hörspiel, sonst findet man das hinterher extrem überzogen, was dort an Geräuschen eingebaut wurde.“

2. Seite: Ungehörte Geräusche?

Die Geräuschemacherin Theresia Singer:

„Es ist unheimlich schön, draußen Geräusche aufzunehmen, aber es gibt sehr viele Schwierigkeiten dabei. Erstens: Wenn wir ein Hörspiel haben, was im 18., 19. Jahrhundert spielt, dann ist es immer ganz, ganz schwierig, in Deutschland mittlerweile einen Ort zu finden, der so ruhig ist, dass man kein Flugzeug hört, kein Auto hört und keinen Zug hört – also alle technischen Umweltgeräusche nicht mehr hat. Da haben wir schon so unser blaues Wunder erlebt. Wir sind schon rausgefahren und wollten tolle Geräusche aufnehmen und dann hatten wir vorher nicht gehört, dass da eine Eisenbahn langfährt. Und wenn wir normalerweise als normale Menschen spazieren gehen irgendwo, sagen wir: Oh, ist das still, ist das toll. Wir blenden solche Geräusche aus. Wir hören dann plötzlich überhaupt nicht mehr, dass ein Flugzeug dort rumfliegt. Das Mikrofon blendet gar nichts aus. Du hörst mit dem Mikrofon alles. Sagen wir mal, wir haben ein Stück, was im Sommer spielt, und jetzt geh ich im Winter raus und möchte eine Atmosphäre aufnehmen: Im Winter hört sich der Wald ganz anders an als im Sommer. Das ist was völlig anderes. Im Frühling hört es sich anders an als im Sommer. Im Frühling sind ganz viele Vögel unterwegs. Ganz andere Vögel singen im Frühjahr als im Sommer.“

3. Seite: Geräusche bleiben im Gedächtnis

Die Geräuschemacherin Theresia Singer:

„Gute Ohren hat jeder. Aber das Erinnerungsvermögen, sich wieder dran zu erinnern, wie klingt es denn überhaupt? Man braucht viel Fantasie dafür. Wenn man ein bisschen mehr mit den Ohren durch die Welt geht – und das machen die Geräuschemacher, die gehen ständig mit offenen Ohren durch die Welt und hören und – aahhh – denken: DAS war ja ein tolles Geräusch und SO könnte das und das klingen. Zum Beispiel Star Wars: diese Laserschwerter. Kennt ihr diese ‚bschummm, bschummm‘, diese Laserschwerter? Die sind entstanden aus der Hochspannungsleitung. Da hat jemand mal gegen gehauen und gedacht, hooo, was ist das denn für’n Geräusch? Und das hat er dann für ein Laserschwert genommen später.“

4. Seite: Geräusche aus dem Archiv

Die Geräuschemacherin Theresia Singer:

„Von der Konserve heißt, dass es Geräuscharchiv-Bibliotheken gibt, wo du Tausende von Musiken hast. Und dort hat man halt Tausende von Geräuschen, die irgendjemand auf der Welt schon mal aufgenommen hat. Und die kann man sich nehmen und kann sagen: Oh, passt wunderbar auf mein Hörspiel, ich brauch genau diesen Hund, der dort bellt und den nehme ich dafür.“

Geräuschrezepte

1. Feuer

Material: 1) Zellophanpapier (zum Beispiel Bonbonpapier oder eine Nudeltüte) oder Butterbrottüten aus Plastik oder aber dünne Plastiktüten, wie es sie an Gemüseständen auf dem Wochenmarkt gibt. Die Hauptsache ist, die Tüte knistert gut; 2) dünne Ästchen; 3) ein Partner.

Anleitung: Ein „Geräuschemacher“ zerknickt vor dem Mikrofon die dünnen Ästchen, der andere knistert mit dem Papier (aber nicht zu nah vor dem Mikrofon!).



2. Bach

Material: eine Gießkanne, gefüllt mit Wasser, ein Plastikeimer und Steine.

Anleitung: Man legt die Steine in den Eimer und lässt langsam das Wasser aus der Gießkanne darüberplätschern.



3. Schritte im Laub/Regen 1

Material: eine alte Magnetband-Kassette.

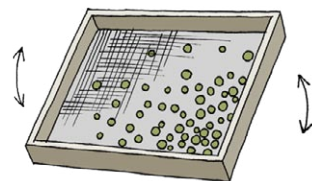
Anleitung: Das Tonband herausziehen und es zu einer Kugel verheddern, sodass „Bandsalat“ entsteht. Den Bandsalat zwischen den flachen Händen reiben und die Hände im Rhythmus von Schritten gegeneinanderdrücken. Auch Regen im Wald lässt sich mit dem Bandsalat nachmachen, indem man ihn nur zwischen den Händen reibt.



4. Regen 2

Material: ein großes Küchensieb aus Draht oder Metall und getrocknete Erbsen.

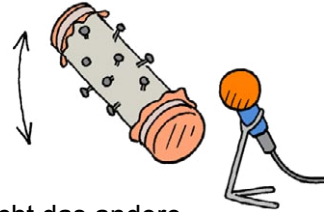
Anleitung: Die trockenen Erbsen werden in dem Sieb hin und her gerollt, das klingt wie rauschender Regen.



5. Regen 3

Material: ein langes Papprohr, lange Nägel, zwei Luftballons, Klebeband, trockenen Reis (oder Linsen).

Anleitung: Viele Nägel von außen in das Papprohr schlagen. Dann verschließt man ein Ende mit einem Luftballon und Klebeband, füllt Reis in das Rohr und macht das andere Ende mit dem zweiten Ballon zu. Vor dem Mikrofon dreht man das Rohr langsam oder schnell, je nachdem wie heftig der Regen sein soll.



6. Regentropfen

Material: ein Luftballon und ein paar Reiskörner.

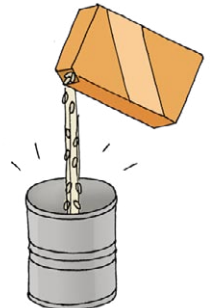
Anleitung: Ganz wenige Reiskörner (zwei oder drei reichen schon) in den Luftballon füllen und ihn aufblasen. Den Ballon jetzt hin und her bewegen.



7. Hagel

Material: getrocknete Erbsen und ein dünnes Blech oder eine leere Konservenbüchse.

Anleitung: Lasst die Erbsen vorsichtig auf das Blech oder in die Konservenbüchse fallen. Das Geräusch wirkt echter, wenn ihr die Erbsen nur leicht auf das Blech oder in die Dose rinnen lasst.



8. Donner

Material: ein großes, dünnes Blech oder eine feste Metallfolie (alternativ geht auch ein Tischset aus hartem Plastik, am besten eingeschweißt in Folie); ein Luftballon, kleine Murmeln.

Anleitung: Für Donnergerollen steckt ihr die Murmeln in den Luftballon, blast ihn auf und knotet ihn zu. Dann bewegt ihr den Ballon mit den Murmeln vor dem Mikrofon hin und her. Um einen heftigen Donnerknall zu bekommen, nehmt ihr das Blech in die Hände und schüttelt es hin und her, dass es sich durchbiegt und schwingt.





9. Wind

Material: mit Wasser gefüllte Glasflaschen.
Anleitung: Pustet über den Flaschenrand. Je nachdem, wie viel Wasser in der Flasche ist, hört sich das Heulen des Windes höher oder tiefer an.



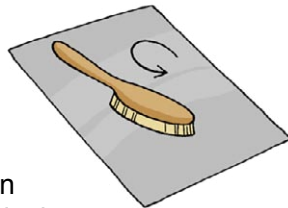
10. Sturm

Material: 1 Meter Kabelrohr, am besten geriffelt (zum Beispiel ein Waschmaschinenschlauch).
Anleitung: Man fasst das Rohr an einem Ende an und lässt es schnell über dem Kopf kreisen, bis es heult (Heulrohr).



11. Meeresrauschen

Material: eine Nagelbürste oder Schuhputzbürste; einen großen Kartondeckel (zum Beispiel von einem Gesellschaftsspiel) oder den Karton von einem Zeichenblock.
Anleitung: Streicht gleichmäßig wie Wellen, die an den Strand rollen, mit der Bürste über den Karton. Probiert verschiedene Bürsten aus und entscheidet, was in der Aufnahme dem Meer am ähnlichsten klingt.



12. Schwimmen

Material: ein großes Plastikgefäß (Wäscheschüssel oder Babybadewanne) mit Wasser.
Anleitung: Mit den Händen im Wasser Schwimmbewegungen machen. Aber Vorsicht: Stoßt nicht an den Rand der Wanne, das hört man sonst!



13. Rudern

Material: eine große Schüssel oder eine Babybadewanne oder ein Eimer mit Wasser; zwei Holzlöffel.
Anleitung: Rudert mit den Holzlöffeln gleichmäßig durch den Wassereimer, so, als ob ihr in einem Miniaturboot rudern würdet.



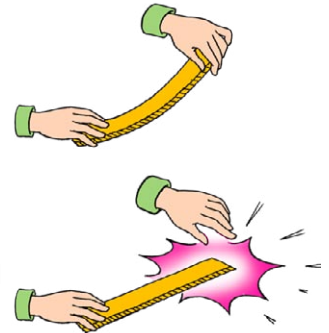
14. Telefonstimme

Material: ein Plastikbecher oder ein kleines Tongefäß.
Anleitung: Einfach in den Becher oder das Gefäß sprechen. Die Stimme verzerrt sich dadurch. Man braucht sie nicht weiter zu verstellen.



15. Schuss

Material: ein elastisches Lineal.
Anleitung: Mit einer Hand drückt man das eine Ende des Lineals fest auf einen Tisch. Mit der anderen Hand hebt man die andere Seite an, lässt sie plötzlich los und auf den Tisch klatschen. Schon knallt es!

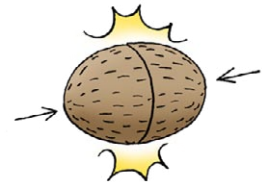


16. Pferd

Material: zwei Kokosnüsse, eine Säge und einen Partner.
Anleitung: Sägt die beiden Kokosnüsse in der Mitte quer durch.



Achtung: Das ist schwer und gefährlich. Lasst euch von einem Erwachsenen helfen.



Nun entfernt das Fruchtfleisch. Ihr erhaltet vier hohle Schalen für vier Hufe. Jetzt nehmen zwei Leute in jede Hand je eine Schalenhälfte. Schlagt die offenen Seiten der Kokosnusshälften im Rhythmus der Hufe aneinander oder auf den Tisch.

17. Herzschlag

Material: ein fest gewebtes Geschirrtuch.
Anleitung: Man nimmt die gegenüberliegenden Webkanten des Geschirrtuchs in die Hände. Nutzt die ganzen Hände und spannt in etwa so viel Fläche des Tuches wie euer Daumen lang ist. Dann lässt man etwas locker und zieht das Tuch immer wieder ruckartig im Rhythmus des Herzschlages auseinander. Je vorsichtiger und leiser man das machst, desto echter klingt es.





18. Ungeheuer

Material: eine Papprolle, zum Beispiel von einer Küchenpapierrolle.

Anleitung: Man hält die Papprolle vor den Mund, zieht die Luft ein und spricht dabei ein „Uaaaaah“. Wichtig ist dabei das *gleichzeitige Einatmen*, nicht Ausatmen.



19. Geist

Material: eine leere Papprolle (Küchenpapier) und ein Eimer aus Metall.

Anleitung: Sprecht durch die Papprolle direkt in den Eimer und hört, wie eure Stimme hallt.



20. Schritte im Schnee

Material: Kartoffelmehl (Speisestärke) und Sägespäne, ein Säckchen aus Leinen oder ein Stofftaschentuch.

Anleitung: Das Kartoffelmehl (Speisestärke) mit den Sägespänen in das Säckchen tun (das kann man auch aus dem Stofftaschentuch basteln). Jetzt das Säckchen im Rhythmus von Schritten vor dem Mikrofon zusammendrücken.



21. Motorboot

Material: ein elektrischer Mixer und ein Eimer mit Wasser.

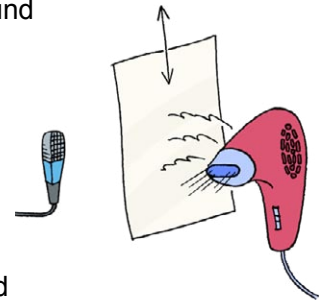
Anleitung: Haltet den Mixer ins Wasser und schaltet ihn ein. Lasst es gut plätschern.



22. Düsenflugzeug

Material: ein Haarföhn und ein Stück Karton.

Anleitung: Man schaltet den Föhn ein und hält ihn vor das Mikrofon. Wenn man den Karton zwischen Föhn und Mikro hält, kann man das Geräusch lauter und leiser werden lassen.



23. Eierbraten

Material: ein kaputter Tischtennisball.

Anleitung: Man drückt den Tischtennisball immer wieder einige Zeit vor dem Mikrofon zusammen.



24. Fanfare

Material: eine Papprolle, zum Beispiel von einer Küchenpapierrolle.

Anleitung: Einfach in die Papprolle hineintrompeten wie in eine Fanfare.

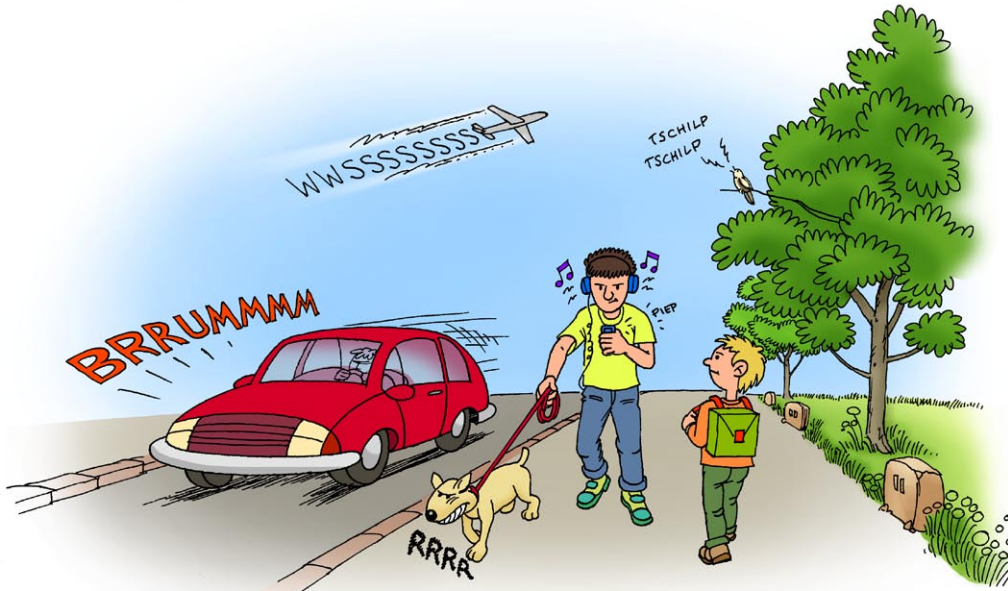




Wie klingt mein Schulweg?

Ein akustisches Tagebuch

Im Hörspiel werden Orte „akustisch“ beschrieben, das heißt über die Geräusche, die man dort hört. Jeder Ort hat seine ganz eigenen Geräusche.



Mein Schulweg

Sicher weißt du genau, wie dein Schulweg aussieht. Aber hast du schon einmal darauf geachtet, wie dein Schulweg klingt? Hör einmal genau hin, achte auf die unscheinbarsten Geräusche und notier zuhause, wie dein Weg klingt. (Nur lauf bitte nicht mit geschlossenen Augen, das ist im Straßenverkehr zu gefährlich!)

Ich höre auf meinem Schulweg:



Unsere Hörgewohnheiten

Oder: Hören wir überhaupt noch hin?

Die Vögel zwitschern, ein Auto fährt vorbei, die Straßenbahn kommt, Schuhe klappern auf dem Asphalt, eine Tür fällt zu, ein Handy klingelt, Musik dudelt im Kaufhaus, ein Hund jault, ein Baby weint. Welche dieser Geräusche hören wir eigentlich ganz bewusst und welche nicht? Und *wann* und *wie* hören wir sie? Solche Fragen müssen sich der Autor eines Hörspiels, die Regisseurin oder der Regisseur und der Tontechniker oder die Tontechnikerin stellen, wenn sie im Studio bestimmen, wann die Hörer welches Geräusch hören werden! Um solche Fragen beantworten zu können und zu entscheiden, was im Hörspiel wann und wie hörbar wird, muss man erst einmal – **genau hinhören!**

Wir hören hin – und überlegen, welche Geräusche uns wann auffallen.

Mein Schulweg:

Was höre ich auf meinem Schulweg – und vor allem: wann und wie?

Nutzt für eure Beschreibung vielleicht auch die Ausdrücke, die unten aufgelistet sind, wenn sie euch passend erscheinen. Zum Beispiel:

Wenn ich aus der Tür gehe höre ich ...

*... die Tür **laut hinter mir** zufallen. Ich rufe: „Tschüss Mama und Papa!“, gehe ein paar Schritte, und erst **etwas später** höre ich, wie die Tür ins Schloss fällt.*

Wenn ich die Straße entlang gehe, höre ich ...

Wenn ich an der Bushaltestelle/Straßenbahnhaltestelle/dem U-Bahnsteig stehe, höre ich ...

Wenn ich im Bus/in der Bahn/im Zug/im Auto sitze, höre ich ...

Kurz bevor ich die Schule erreiche, höre ich ...

Wenn ich vor der Schule stehe, höre ich ...

***während ich laufe/fahre – hinter mir – ständig – auf mich zukommen – manchmal – plötzlich
in der Ferne – etwas später – nach einer Weile höre ich/höre ich nicht mehr – unerwartet
höre ich immer – laut /leise – kaum hörbar – immer lauter/leiser werden***

Hör-Spiel in der Klasse



Blindenparcours

Wie kommen Blinde ans Ziel? Mit ihrem Gehör!

Probiert einmal aus, wie wichtig das Gehör wird, wenn man nichts mehr sehen kann. Das Spiel geht so ähnlich wie „Topschlagen“ – nur kriecht ihr jetzt nicht auf allen vieren über den Boden, sondern steht auf zwei Beinen und geht ganz vorsichtig. Ihr müsst euch also noch viel mehr mit den Ohren orientieren!

Anleitung:

Das Spiel muss in einem Raum stattfinden, der keine Hindernisse hat.

Einem Schüler werden die Augen verbunden. Haltet ihm kurz die Ohren zu, damit ihr ein Ziel im Raum platzieren könnt – das kann ein Stuhl sein oder ein Schulranzen zum Beispiel.

An die vier Seiten des Zimmers stellen sich nun vier Mitschüler auf, die immer abwechselnd rufen – je nachdem, wohin der Blinde gehen soll. Der Blinde bewegt sich auf den Rufenden zu, so lange bis der Ruf abbricht. Dann muss er sich am nächsten Ruf orientieren.

Die vier Schüler müssen sich also mit Zeichen verständigen, wer als nächster ruft, um den Blinden sicher zum Ziel zu geleiten.

Ihr erschwert das Spiel, indem ihr den Blinden zunächst zwei bis drei Mal in eine falsche Richtung lockt. Statt zu rufen, könnt ihr auch Instrumente als Geräuschquellen verwenden – zum Beispiel Flöte, Triangel, Trommel oder Schelle.