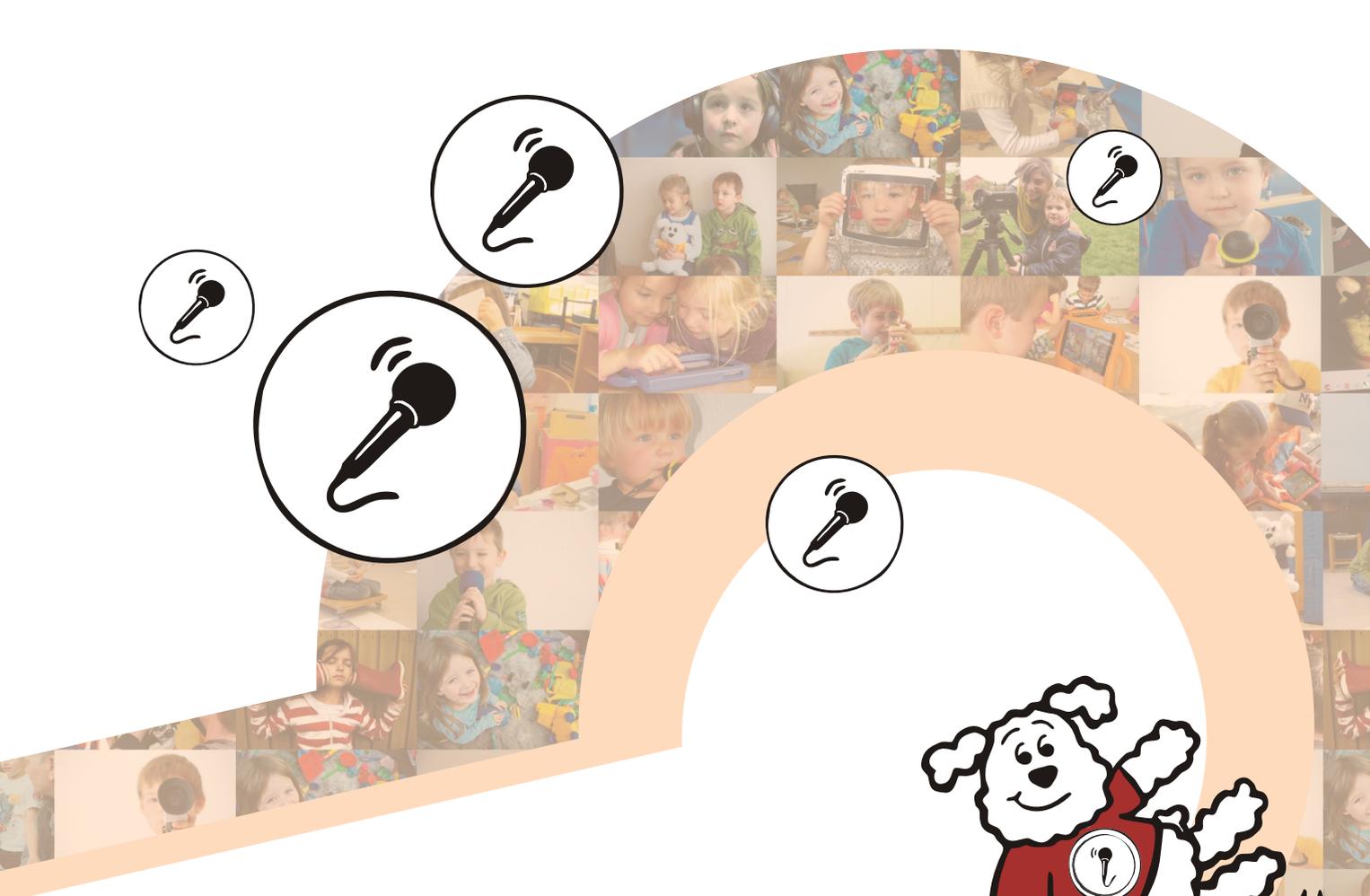


klicken! gestalten! entdecken!

Frühkindliche kulturelle Medienbildung



Medienbereich AUDIO



klicken! gestalten! entdecken!

Ein Projekt von:



filmothek der jugend nrw

IMPRESSUM

HERAUSGEBER UND KONZEPTION:



filmothek der jugend NRW e.V.
Emscherstr. 71
47137 Duisburg
0 203 . 410 58-24, -25
info@filmothek-nrw.de
www.filmothek-nrw.de

Text: Tom Birke, Selma Brand, Rudolf Gier-Seibert, Yvonne Lange-Dengel

Redaktion: Henrike Becklas, Petra Raschke-Otto

Grafik: Nadine Hillebrand

Illustration: Nadine Hillebrand, Stefanie Knorrek

2. überarbeitete Auflage, 2017

Hinweise: Zur Erleichterung des Leseflusses wurde in der gesamten Broschüre die männliche Form von Personengruppen verwendet. Damit sind die weiblichen Personengruppen eingeschlossen, auch wenn diese nicht gesondert benannt sind.

Alle Angaben in dieser Broschüre erfolgen trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr und eine Haftung der Herausgeber und Autoren ist ausgeschlossen. Die Inhalte der Internetlinks unterliegen der Verantwortung der jeweiligen Anbieter. Für eventuelle Forderungen und Schäden können Herausgeber und Autoren keine Haftung übernehmen.

Gefördert durch:

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



In Kooperation mit:



VORWORT



klicken! gestalten! entdecken!

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen, liebe Kunstschaffende,

vor Ihnen liegt eins von vier Heften zur frühkindlichen, kulturellen Medienbildung.

Die Workshop- und Projektideen sind in den Jahren 2011 und 2012 im Projekt klicken! gestalten! entdecken!, gefördert durch das damalige Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen, entstanden. Sie wurden in KiTas in NRW in Begleitung von Künstlerinnen und Künstlern erprobt. Anschließend wurden die entsprechenden Konzepte geschrieben und veröffentlicht. Im Jahr 2017 wurden alle Materialien im Hinblick auf aktuelle Entwicklungen überarbeitet sowie um die Nutzung von Tablets in der praktischen Arbeit erweitert.



Die vier Hefte sind zu den Medienbereichen Audio, Foto, Film und Tablet & Computer erschienen und bei der filmothek der jugend NRW bestellbar.

In jedem Heft finden Sie nach einer fachlichen und technischen Einleitung unterschiedliche Workshops (in kurzer Zeit umsetzbar, 1 – 2 Stunden) und Projekte (können bis zu einem Jahr dauern) zum jeweiligen Medienbereich. Die in den jeweiligen Heften vorhandenen Konzepte bauen nicht zwingend aufeinander auf, sondern können – wie Bausteine – je nach Interessenlage individuell genutzt und den eigenen Bedingungen angepasst werden.

Zusätzlich bieten wir auf unserer Homepage www.filmothek-nrw.de weitere Materialien zum kostenlosen Download an:

- Anleitungen (für einige technische Geräte)
 - Kopiervorlagen (wie z.B. ein Daumenkino zum Selberbasteln)
 - Handouts (zu verschiedenen Apps)
 - Medienprodukte (wie z.B. ein Film ohne Geräusche zum eigenständigen Vertonen)
 - Einbettung aller Workshops und Projekte in die entwicklungspsychologischen Lernziele nach Neuss (s. Anhang)
- Sollten Sie alle Materialien gebündelt wünschen, können Sie diese in Form einer DVD bei uns bestellen.

Viel Erfolg bei Ihren kulturellen Medienprojekten wünscht Ihnen
die filmothek der jugend NRW



Medienbereich
AUDIO

INHALT

AUDIOPROJEKTE IN DER KITA – Einführung in den Medienbereich Audio 04

WORKSHOPS UND PROJEKTE

1. WER BIST DU? – Einführung in die Handhabung des Mikrofons08

2. GERÄUSCHE SAMMELN UND RATEN 11

3. VERSTECKEN MAL ANDERS14

4. WIE KLINGT DAS? – Wir machen ein Gewitter16

5. DA FEHLT DOCH DER TON!19

6. HÖRBILDER – BILDER ZUM HÖREN24

7. TONSPUR FÜR EIN BILDERBUCHKINO28

8. WIR MACHEN EIN HÖRSPIEL32

Anhang:

Einbettung aller Workshops und Projekte in die entwicklungspsychologischen Lernziele nach Neuss37





AUDIOPROJEKTE IN DER KITA – Einführung in den Medienbereich Audio

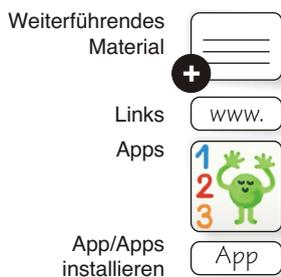
FACHLICH

Das Gehör ist das erste Organ, das im Mutterleib entwickelt wird. Bereits vor der Geburt werden neben den Körpergeräuschen der Mutter auch Umweltgeräusche wahrgenommen und sorgen für verschiedene Empfindungen. In den frühen Lebensjahren werden über Sprache, Lieder, Musik, Klänge und Geräusche in erster Linie Emotionen vermittelt, die Inhalte sind anfänglich zweitrangig. Kinder lieben es, Geschichten erzählt oder vorgelesen zu bekommen, später nutzen sie MP3s oder CDs völlig selbstverständlich. Mit der Fähigkeit des Zuhörens wird die Basis gelegt für die Fähigkeit zu sprechen, zu lesen und zu schreiben. Hieraus ergibt sich die Wichtigkeit, den Hörsinn der Kinder bereits so früh wie möglich zu schulen und zu schärfen.

Mit den Workshops und Projekten des Medienbereichs AUDIO bietet das Projekt klicken! gestalten! entdecken! Vorschläge, wie im Rahmen der frühkindlichen kulturellen Medienbildung das Hören in den Mittelpunkt gerückt und spielerisch aufgegriffen werden kann. Die Projektvorschläge sind unterschiedlich umfangreich und richten sich an kleinere oder größere Gruppen. Da das Erlernen der richtigen Bedienung des Mikrofons für alle Workshops relevant ist, empfehlen wir, immer mit dem Workshop „Wer bist du?“ zu starten. Die in diesem Workshop erlernten Fähigkeiten werden in allen folgenden Workshops als bekannt vorausgesetzt.

Grundsätzlich ist es bei Projekten aus dem Medienbereich AUDIO von Vorteil, wenn die hierfür genutzten Räumlichkeiten möglichst ruhig und abgelegen sind, denn die Konzentration spielt eine zentrale Rolle. Alle

Zeitangaben können den Bedürfnissen und Fähigkeiten der Kinder angepasst werden. Lässt die Konzentration nach, kann das Projekt beendet und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden. Wichtig ist, immer am Ende einer Einheit, die entstandenen Geräusche oder anderweitigen Audioprodukte noch einmal anzuhören, um sich über die „erledigte Arbeit“ zu freuen. Ebenso kann man eine Einheit natürlich auch damit beginnen, die Ergebnisse des letzten Projekttagess anzuhören, denn dies steigert immer die Motivation bei den Kindern und zeigt eine Wertschätzung ihres Schaffens! Außerdem hilft es den Kindern, sich im Projekt zu orientieren und zu erkennen, welcher Teil (z.B. von einem Hörspiel) bereits geschafft wurde und an welchem Teil noch gearbeitet werden muss.



Anleitungen, Kopiervorlagen u.Ä.: Alle weiterführenden Materialien finden Sie auf unserer Homepage (<http://www.filmothek-nrw.de/projekte/fruehkindliche-kulturelle-medienbildung-klicken-gestalten-entdecken/>), die im Text mit dem angrenzenden Symbol gekennzeichnet sind.

Internet-Links mit externen Inhalten weisen das nebenstehende Icon und alle genannten Apps das jeweilige App-Symbol (z.B. 10 Finger) auf.

Einverständniserklärung: Grundsätzlich sollte beachtet werden, dass keine Persönlichkeitsrechte beim Fotografieren, Filmen oder auch bei alleinstehenden Tonaufnahmen verletzt werden. Weisen Sie die Kinder darauf hin, dass Personen, von denen man eine Aufnahme machen möchte, immer um Erlaubnis gebeten werden müssen. Wenn jemandem eine Aufnahme von sich nicht gefällt, muss sie gelöscht werden. Auch wenn die Eltern der KiTa eine Einverständniserklärung gegeben haben, dass das Kind fotografiert, gefilmt oder von ihm Audioaufnahmen gemacht werden dürfen, hat das Kind immer noch die Entscheidungsfreiheit. Die Kinder bereits jetzt hierfür zu sensibilisieren, ist ein wichtiger erzieherischer Aspekt. Dies bedeutet im Umkehrschluss allerdings auch, dass die Eltern der Kinder ihre Erlaubnis erteilen müssen, wenn Aufnahmen von ihren Kindern veröffentlicht werden. Sollte eine entsprechende Erlaubnis nicht schon bei der Aufnahme in die KiTa des Kindes erfolgt sein, muss diese im Vorfeld der Medienarbeit eingeholt werden, wenn eine Veröffentlichung geplant ist. Sie finden eine Vorlage für eine entsprechende Einverständniserklärung auf unserer Homepage.



TECHNISCH

Mikrofon: Zur Arbeit mit Kindern empfehlen wir die Easi-Speak-Mikrofone (Anleitung auf der Homepage), die speziell für die Altersstufe der KiTa-Kinder entwickelt worden sind. Ihre Bedienung ist durch die wenigen bunten Knöpfe simpel und sie können problemlos auch von kleinen Kinderhänden gehalten und bedient werden. Das Aufladen der Mikrofone geschieht über einen USB-Anschluss am Laptop oder am mitgelieferten USB-Steckdosen-

Adapter. Machen Sie sich vor dem Projekt mit dem Mikrofon vertraut, Sie werden merken, dass es manchmal einige Sekunden dauert, bis der Ton aufgenommen wird, die rote Lampe dient hier als Indikator. Es gibt auch die Möglichkeit, die Töne mit einem Tablet aufzunehmen, jedoch hat die Bedienung eines „richtigen“ Mikrofons für Kinder einen besonderen Reiz. Außerdem ist das Tablet empfindlicher und in der Bedienung komplexer als die Easi-Speak-Mikrofone.

TIPP



Die Aufnahme mit dem Mikrofon benötigt eine Vorlaufzeit: Vom Knopfdrücken bis zum Beginn der Aufzeichnung vergehen mindestens zwei Sekunden, erst danach nimmt das Gerät wirklich auf. Um diese Zeit zu gewährleisten, zählt entweder der Betreuer oder ein Kind lautlos fünf Finger ab.

Lautsprecher: Für den schnellen Einsatz vor Ort eignen sich tragbare Boxen (meist als Bluetooth-Box bekannt). Diese können mit einem Klinke-Kabel (meist nicht im Lieferumfang enthalten) mit dem Mikrofon verbunden werden und laufen über einen Akku.

Laptop: Der Laptop sollte nach Möglichkeit ein CD-Laufwerk, im Optimalfall auch einen CD-Brenner haben. Ab Windows 10 können Dateien ohne extra Programm auf CD gebrannt werden, sonst wird ein extra Brennprogramm benötigt.

Software-Audioschnitt: Das Programm Audacity ist kostenfrei und eignet sich sehr gut für den Zusammenschnitt von Audioprodukten. Sollte mit einem Tablet gearbeitet werden, eignet sich die App Hokusai Audio Editor für den Audioschnitt. Es ist Audacity recht ähnlich.



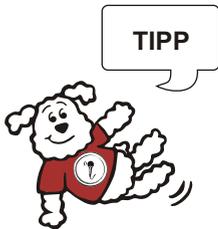
Software-Kombination von Bild und Ton (Workshop: Da fehlt doch der Ton!): Der Windows Movie Maker ist für den Zusammenschnitt gut geeignet und recht einfach zu bedienen.

Sollten Sie über keinerlei Kenntnisse in diesem Bereich verfügen, ist es sinnvoll, sich entweder bei den Projekten professionelle Unterstützung von Medienkünstlern zu holen oder sich im Vorfeld mit der Handhabung der in der Regel einfach zu bedienenden Technik und entsprechenden Software auseinanderzusetzen.

CHECKLISTE

Vor Beginn eines jeden Projekttages sollten Sie sich kurz die Zeit nehmen, folgende Checkliste abzuhaken. Es erspart viel Zeit beim Projekt und verhindert Unruhe.

- > Ist der Raum bereit (Fenster geschlossen, Materialien liegen bereit)?
- > Ist die Technik geladen?
- > Sind die Speichermedien leer?
- > Ist der Laptop hochgefahren und sind die Dateien, die Sie den Kindern vorspielen wollen, in einem gut auffindbaren Ordner?
- > Sind alle technischen Geräte vorhanden und einsatzbereit (Kabel, Akku usw.)



Es ist ratsam, bei den Aktivitäten zu fotografieren. Die Fotos können anschließend gemeinsam mit den Tonaufnahmen für eine PowerPoint-Präsentation genutzt werden.

Neben den hier vorgestellten Workshops gibt es einige Projekte, die sich speziell mit Audioarbeit beschäftigen und die weiteres Material bereithalten. Exemplarisch sei auf folgende verwiesen:

„**Auditorix**“: Ein Projekt der Landesanstalt für Medien NRW und der „Initiative Hören“ für die Grundschule. Viele Materialien sind auch für den KiTa-Bereich einsetzbar.

www.

> www.auditorix.de

„**Arbeitspaket Radio- und Fernsehprojekte für den Kindergarten vom WDR**“: Hier können Projektmaterialien speziell für den Kindergarten als Arbeitsmappe mit einer CD und einer DVD bestellt werden.

www.

> http://www1.wdr.de/unternehmen/profil/bildung/radio_und_fernsehen_in_kita100.html

„**Ohrenspitzer**“: Ein Projekt der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest. Zu finden sind hier Experimente wie „das Bechertelefon“ oder zahlreiche Materialien zur aktiven Audioarbeit.

www.

> www.ohrenspitzer.de

„**Musikarchive**“: Die Website medienpaedagogik-praxis.de hat eine umfangreiche Linksammlung mit Informationen zu GEMA-freier Musik zusammengestellt.

www.

> <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/kostenlose-medien/freie-musik/>

„**Geräuschrezepte**“: Anleitungen, wie man ein bestimmtes Geräusch mit einfachen Mitteln erzeugt, findet man auf

www.

> <http://www.auditorix.de/index.php?id=182>

WORKSHOP



WER BIST DU? – Einführung in die Handhabung des Mikrofons

INHALT

Zunächst demonstriert der Pädagoge den Umgang mit dem Mikrofon, indem er den Kindern eine Handpuppe vorstellt und sich mit ihnen die Aufnahmen anhört. Dann interviewen die Kinder sich gegenseitig. Das wichtigste Ziel ist es, den Umgang mit dem Mikrofon zu erlernen.

DAUER

45 – 60 Minuten

GRUPPENGROSSE

6 – 9 Kinder (zeitweise in 3 Kleingruppen)

ALTER

Ab 4 Jahren

MATERIALIEN

- > 3 Mikrofone mit Aufnahme- und Wiedergabefunktion
- > Lautsprecher zum Anhören
- > eine Handpuppe

RÄUME

Ein ruhiger Projektraum

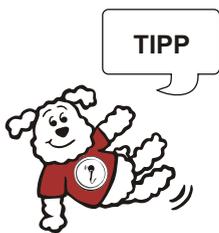
VORBEREITUNG

Die Mikrofone und die Handpuppe sind einsatzbereit. Kontrollieren Sie die Checkliste (siehe Einführung)

Mikrofon erklären:

Die Kinder treffen sich im Sitzkreis. Der Pädagoge demonstriert den Umgang mit dem Mikrofon:

- > Mikrofon einschalten
- > Mikrofon auf sich selbst oder auf die sprechende Person richten
- > Aufnahme starten
- > Leise bis drei zählen
- > Sprache aufnehmen
- > Am Ende der Aufnahme noch mal leise bis drei zählen
- > Aufnahme beenden
- > Abspielfunktion einschalten
- > Aufnahme abspielen, anhören und besprechen



Mit den Mikrofonen kann in zwei Modi aufgenommen werden (WAV und MP3). Gerade bei der erstmaligen Nutzung kann es schnell passieren, dass man aus Versehen zwischen den Modi hin- und herschaltet ohne es zu merken. Machen Sie sich mit der Funktion bekannt (Bedienungsanleitung), damit Sie zwischendurch wieder in den richtigen Modus (wir empfehlen MP3) umschalten können.

Achtung: Wenn Sie eine Datei im MP3-Modus aufgenommen haben, können Sie diese nur abspielen, wenn sich das Mikrofon im MP3-Modus befindet und umgekehrt. So finden sich oftmals „verschollene“ Aufnahmen wieder.

Interview mit der Handpuppe:

Der Pädagoge erklärt, was ein Interview ist. Er erklärt, dass er die Handpuppe vorstellen wird.



Jedes Kind bekommt reihum das Mikrofon, bedient es und stellt dem Pädagogen eine Frage über die Handpuppe. Nach jeder Frage wird die Aufnahme gestoppt und der nächste bekommt das Mikrofon in die Hand. Der Pädagoge achtet darauf, dass die Kinder die Frage ins Mikrofon sprechen und es dann auf den jeweiligen Sprecher richten.

DURCHFÜHRUNG

Am Ende werden alle Aufnahmen abgespielt. Fehlerhafte Aufnahmen können reflektiert werden. Die Kinder sollten anschließend die Zeit haben, fehlerhafte Aufnahmen zu wiederholen, um sich am Mikrofon sicher zu fühlen.

Interviews im Team:

Jeweils zwei bis drei Kinder bilden ein Team und bekommen ein Mikrofon. Sie sollen nun eigenständig damit arbeiten und sich gegenseitig interviewen. Fragen können zum Beispiel sein:

- > Wie heißt du?
- > Wer sind deine besten Freunde?
- > Womit spielst du am liebsten?
- > Warum kommst du gerne in die KiTa?



Interviews anhören:

Die Kinder treffen sich im Sitzkreis, um die aufgenommenen Interviews anzuhören. Dazu werden die Mikrofone nacheinander an den Lautsprecher angeschlossen. Falls es bei den Aufnahmen technische Probleme gegeben hat, können die Ursachen besprochen werden. Fehlerhafte Aufnahmen sollten anschließend wiederholt werden.

PRÄSENTATION

Die Aufnahmen sollten für eine spätere Verwendung archiviert werden. Denkbar ist zum Beispiel, sie gemeinsam mit Porträtfotos der jeweiligen Kinder, die im Bereich Foto entstehen, zu präsentieren.

WORKSHOP



GERÄUSCHE SAMMELN UND RATEN

INHALT

Die Kinder nehmen in Kleingruppen selbst erzeugte oder vorhandene Geräusche mit dem Mikrophon auf, übertragen sie mit Hilfe eines Betreuers auf den Laptop und erraten anschließend in der großen Gruppe, um welche Geräusche es sich dabei handelt. Oder sie beschreiben, wie die Aufnahme klingt, und geben den Geräuschen Titel.

DAUER

45 – 60 Minuten

GRUPPENGROSSE

6 Kinder in 3 Kleingruppen

ALTER

Ab 4 Jahren

MATERIALIEN

- > 3 Mikrofone mit Aufnahme- und Wiedergabefunktion
- > Lautsprecher zum Anhören
- > Laptop mit beispielsweise Windows Media Player
- > Gegenstände zum Geräusch-Erzeugen (z.B. Teller, Zeitung, Blechdosen)

RÄUME

Überall in der KiTa und auf dem Außengelände zum Sammeln der Geräusche, ein ruhiger Projektraum zum Hören

VORBEREITUNG

Die Gegenstände werden in die Mitte eines Sitzkreises gelegt und aufgebaut. Kontrollieren Sie die Checkliste (siehe Einführung).

DURCHFÜHRUNG

Einleitung:

Wenn die Kinder noch keine Routine im Umgang mit dem Mikrofon haben, können Sie die Basisfunktionen wiederholen. Um den Kindern das Angebot vorzustellen, fragt der Pädagoge, wofür wohl die Gegenstände in der Mitte des Sitzkreises gedacht sind. Anschließend demonstriert er Probeaufnahmen. Bei der Auswahl von Beispiel-Geräuschen empfiehlt es sich, ein möglichst breites Klangspektrum zu bedienen. Tierlaute imitieren, Tellerklappen, Papierrascheln, fließendes Wasser oder Musikinstrumente – alles ist möglich.

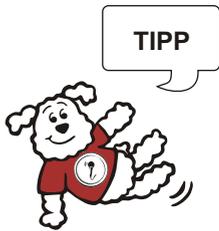
Nachdem die Kinder einen Eindruck von der Klangvielfalt bekommen haben, soll jedes Kind selbst Geräusche erzeugen oder vorhandene Geräuschquellen nutzen und aufnehmen. Jedes Kind sucht sich ein Geräusch, das es machen möchte, der Pädagoge geht mit dem Mikrofon herum und hilft, die Geräusche aufzunehmen. Die Kinder lernen, dass alle anderen ganz still sein müssen, damit ihr Geräusch gut zu hören ist.



Die Rätselaufnahmen beginnen:

Die Teams bekommen eine Farbe als Namen, z.B. Team Rot. Die Kinder sprechen den Team-Namen vor den eigentlichen Aufnahmen gemeinsam in das Mikrofon: „Hier spricht Team Rot.“ Dann bekommt ein Kind das Mikrofon in die Hand (Techniker), das andere ist für die Auswahl des Geräusches und für die Kommentare zuständig (Reporter). Ist das Geräusch z.B. ein Instrument, wird das Mikrofon nah an die Tonquelle gehalten. Während der Aufnahme sollte in der Umgebung Ruhe herrschen. Am Ende der Aufnahme sollte „Stopp“ gesprochen werden, damit noch nicht verraten wird, um welches Geräusch es sich handelt. Nach jeder Aufzeichnung wird eine zweite Aufnahme gemacht, in der das jeweilige Geräusch benannt wird: „Das war unsere Trommel.“ Sind beide Aufnahmen (Geräusch und Lösung) fertig, tauschen die Kinder die Rollen. Hat ein Team alle Aufnahmen fertig, sprechen die Kinder noch „Ende Team

DURCHFÜHRUNG



Rot“ ein. Nun kehren die Kinder zurück in den Kreis oder erstellen weitere zwei Rätsel.

Unter Umständen ist es sinnvoll, die Anzahl der Aufnahmen (auf zum Beispiel zwei pro Kind) zu begrenzen.

So wird geraten:

Die Kinder treffen sich im Sitzkreis, um die aufgenommenen Geräusche zu erraten. Der Pädagoge spielt die erste Aufnahme bis zur Benennung des Teams ab, drückt die Stopp-Taste und übergibt das Mikrofon der jeweiligen Gruppe, so dass die Kinder ihre Geräusche selbstständig abspielen können. Wenn das aufgenommene „Stopp“ ertönt, unterbrechen die Kinder den Abspielvorgang, damit die anderen Zeit zum Raten haben. Sollte das schnelle Pause-Drücken für die Kinder zu kompliziert sein, können auch alle Aufnahmen vom Pädagogen abgespielt und pausiert werden. Ist das Geräuschrätsel gelöst oder fällt den Kindern nichts mehr dazu ein, wird die Aufnahme bis zum nächsten „Stopp“ fortgesetzt, so dass die Auflösung zu hören ist.

PRÄSENTATION

Die Aufnahmen können auf CD vervielfältigt werden oder aber auch in Form einer Rätsel-Ecke im Eingangsbereich der KiTa zum Abspielen für die Eltern aufgestellt werden.



Die gesammelten Geräusche können zusätzlich im Rahmen eines Filmprojektes verwendet werden. Es kann auch eine PowerPoint-Präsentation erstellt werden, bei der die Geräusche nach und nach abgespielt werden. Eine Folie nach jedem Geräusch zeigt ein Foto des Gegenstandes, mit dem es erzeugt wurde.



VERSTECKEN MAL ANDERS

INHALT

Die Kinder verstecken einen Gegenstand und beschreiben den Weg zum Versteck, indem sie mit dem Mikrofon aufnehmen, was sie sehen.

DAUER

45 – 60 Minuten

GRUPPENGROSSE

8 Kinder

ALTER

Ab 4 Jahren

MATERIALIEN

> 2 Mikrofone mit Aufnahme- und Wiedergabefunktion
> 2 Bälle (oder andere Gegenstände zum Verstecken)
> Kreppband

RÄUME

Projektraum (später auch das ganze KiTa-Gelände)

VORBEREITUNG

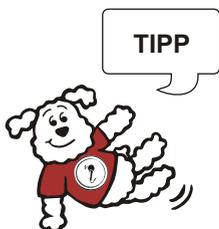
Auf ein Mikrofon wurde ein Beispieltext gesprochen, es ist an den Lautsprecher angeschlossen. Ein Ball ist an dem Lösungsort des Beispieltextes versteckt. Kontrollieren Sie die Checkliste (siehe Einführung).

Probedurchlauf:

Um die Kinder an die Regeln im Umgang mit der Technik zu erinnern, gibt es einen Probedurchlauf. Das Mikrofon wird nach kurzer Wiederholung der Aufnahme- und Wiedergabefunktion der Reihe nach weitergereicht, so dass jeder selbstständig eine Testaufnahme mit anschließender Wiedergabe durchführen kann. Anschließend spielt der Pädagoge die Aufnahme mit dem Beispieltext ab, alle Kinder suchen gemeinsam.

Aufnahme:

Die 8 Kinder werden in 4 Teams eingeteilt. Zunächst verstecken 2 Teams die Gegenstände und nehmen die Wegbeschreibungen auf. In den Teams werden die Rollen aufgeteilt: Ein Kind bedient das Mikrofon, das andere ist der „Versteck-Erzähler“. Die Kinder, die später suchen werden, sollten vor der Tür sein, damit sie nicht vorzeitig erfahren, wo der Ball versteckt wird. Der Startpunkt wird mit Hilfe von Kreppband mit einem Kreuz auf dem Boden markiert. Dann gehen die Kinder fünf Schritte und machen die erste Aufnahme: Sie zählen Gegenstände auf, die sich an ihrem unmittelbaren Standort befinden oder beschreiben den Fußboden (Rasen, Fliesen, Stein etc.). Jede Aufnahme soll stets mit den Worten beginnen: „Ich gehe fünf Schritte und sehe ...“ und mit „Stopp“ enden. Nach diesem Prinzip gehen die Kinder solange vor, bis sie ein geeignetes Versteck für den Ball gefunden haben.



Wenn dieser Workshop zum ersten Mal ausprobiert wird, sollten nicht mehr als 4 Stationen bis zum versteckten Gegenstand aufgenommen werden. Sind die Kinder mit dem Prinzip vertraut, lässt es sich beliebig (auf mehr Schritte und das ganze KiTa-Gelände) ausweiten.

Und so wird gesucht:

Nun liegt es an den anderen Teams, die Gegenstände anhand der aufgezeichneten Beschreibungen zu finden. Gestartet wird am markierten Ausgangspunkt. Bevor die Suche beginnt, muss noch festgelegt werden, wer zuerst das Mikrofon bedienen darf. Ist der Gegenstand gefunden, können die Teams die Aufgaben tauschen und weitere Durchläufe spielen.

VARIANTE

Alternativ besteht die Möglichkeit, lediglich die unmittelbare Umgebung des Verstecks zu beschreiben ohne dabei einen Weg zurückzulegen. Beispiel: Es werden nur Dinge aus einem Regal, indem sich der Gegenstand verbirgt, aufgezählt.



WIE KLINGT DAS? – Wir machen ein Gewitter

INHALT

Die Kinder sollen mit verschiedenen Materialien Geräusche imitieren und eine Sammlung von „Sounds“ zusammentragen.

DAUER

45 – 60 Minuten

GRUPPENGROSSE

10 Kinder

ALTER

Ab 5 Jahren

MATERIALIEN

- > 1 Mikrofon mit Aufnahme- und Wiedergabefunktion
- > Ein großes Tuch zum Abdecken der Materialien
- > Fundus von Dingen, die Geräusche erzeugen wie:
Folien, Papier, getrocknete Erbsen, Bohnen, Nudeln, Wassergefäße, Kleinelektrogeräte (Akkuschrauber, Fön etc.), alles was quietscht (Gummi auf Glas), Plastikbecher, jede Menge Schuhe und Kisten mit Deckel

Weitere Anregungen zu Geräuschen und was Sie dafür benötigen, finden Sie unter:

www.

> http://www.kids.muc.kobis.de/projekte/ohren_auf/00_trickkiste/index.htm#link

RÄUME

Ein ruhiger Projektraum

VORBEREITUNG

Die gesamten Materialien und das Mikrofon werden in dem Projektraum in der Mitte eines Sitzkreises oder auf einem Tisch ausgebreitet. Wünschenswert ist ein Raum mit möglichst wenig Umgebungsgeräuschen. Fenster und Türen sollten geschlossen sein, damit sich die Kinder auf die Geräusche konzentrieren können. Kontrollieren Sie die Checkliste (siehe Einführung).

DURCHFÜHRUNG

Einführung:

Dieser Workshop beginnt ganz ohne Technik. Fragen Sie nach klassischen Geräuschen, die jedes Kind schon einmal gehört hat, z.B. ein Gewitter. Konkrete Fragen sollen die Erinnerungen der Kinder auffrischen und ihnen die verschiedenen Elemente eines Gewitters bewusstmachen. Folgende Fragen können gestellt werden:

- > Wer von euch hat schon einmal ein Gewitter mit Blitz und Donner gehört und gesehen?
- > Wie sieht das aus?
- > Wie hört es sich an?
- > Was hört man noch, wenn es blitzt und donnert (Wind, Regen, Sturm)?

Sind sich alle darüber einig, wie ein Gewitter ungefähr klingt, sollen Ideen gesammelt werden, auf welche Weise man diese Geräusche nachmachen könnte. Um den Kindern Anregungen zu geben, erläutert der Pädagoge die bereitgestellten Materialien.



Materialien ausprobieren:

Als Erklärung genügt an dieser Stelle, dass man mit Hilfe der Materialien die unterschiedlichsten Geräusche erzeugen kann. Die Kinder bekommen Gelegenheit, alle Materialien gründlich auszuprobieren. Vielleicht entwickeln sie schon bald von allein ein Gespür, wonach sich die Gegenstände anhören. Falls nicht, demonstriert der Pädagoge Pferdegalopp

DURCHFÜHRUNG

(mit Plastikbechern) oder ein Gewitter. Dabei sollen die Kinder die Augen schließen. Der Pädagoge imitiert mit Hilfe der Erbsen und dem flachen Wassergefäß Regen. Erst wenn die Kinder das Geräusch erraten haben, dürfen sie die Augen wieder öffnen, um zu sehen, wie der Regen gemacht wird. Je nach Bedarf kann der Pädagoge auf diese Weise ein komplettes Gewitter demonstrieren. Dabei soll den Kindern bewusst werden, dass ein Gewitter aus diversen Klangelementen besteht: Am Anfang eines Gewitters lässt der Wind häufig Gegenstände durch die Luft fliegen. Und in den Bäumen biegen sich die Äste. Besonders laut wird es, wenn es blitzt und donnert.

Geräusche aufnehmen:

Die benötigten Geräusche werden zunächst einzeln, dann in Kombination ausprobiert. Je zwei bis drei Kinder übernehmen ein Geräusch. An dieser Stelle kommt das Mikrofon zum Einsatz. Für die Bedienung wird ein Kind eingeteilt. Zusätzlich wird ein lautloses Signal, beispielsweise eine spezielle Handbewegung, für Start und eines für Stopp vereinbart. Die Kinder bilden einen Halbkreis und stehen möglichst nah am Mikrofon; alle sollen ungefähr im gleichen Abstand zum Mikrofon stehen. Der Pädagoge gibt das vereinbarte Handzeichen für den Start, das Kind mit dem Mikrofon drückt die Aufnahme-Taste, die übrigen Kinder warten ca. 3 Sekunden (Vorlaufzeit bis zur Aufnahme) und beginnen mit ihren Geräuschimitationen. Die Aufnahmen sollen sich dabei im Zeitrahmen von 10 – 15 Sekunden bewegen. Erst danach wird das Handzeichen für „Stopp“ gegeben, so dass durch Drücken der Stopp-Taste die Aufnahme beendet wird. Ist noch Zeit, können weitere Geräusche inszeniert werden.

TIPP



Im Workshop („Da fehlt doch der Ton!“) sind einige Ideen zur Geräuschproduktion beschrieben. Zur Inspiration lohnt es sich außerdem, einen Blick in die Geräuschrezepte von Auditorix zu werfen (der Link dazu befindet sich in der Linkliste am Anfang dieses Hefts)

PRÄSENTATION

Als Zwischenpräsentationen eignet sich ein Ratespiel für die anderen Kinder aus der KiTa. Darüber hinaus können die entstandenen Ergebnisse für spätere Projekte, z.B. Hörspiel oder Film, verwendet werden. Es ist auch denkbar, dass die Kinder Bilder zu den entstandenen Geräuschen malen und die Produkte gemeinsam präsentiert werden.

WORKSHOP



DA FEHLT DOCH DER TON!

INHALT

In diesem Workshop geht es darum, herauszubekommen, wie wichtig der Ton für einen Film ist. Dazu soll ein vorproduzierter Film nachvertont werden. Die Kinder lernen durch „learning by doing“ die Nachvertonung kennen.

DAUER

2 x 45 Minuten

GRUPPENGROSSE

10 Kinder

ALTER

Ab 5 Jahren

MATERIALIEN

- > Beamer mit Leinwand oder Projektionsfläche
- > Laptop
- > Lautsprecher (z.B. Mini Boom Box)
- > Film zum Nachvertonen: <https://vimeo.com/216698351>
- > Mikrofon mit Aufnahme- und Wiedergabefunktion (z.B. Easi-Speak-Mikrofon)
- > Kopiervorlage Filmszenenbilder (auf der Homepage)

www.



Für die Nachvertonung müssen folgende Dinge zusammengestellt werden:

- > Etwas zum Aufziehen, also mit Federwerk, z.B. Spielzeugautos etc.

MATERIALIEN

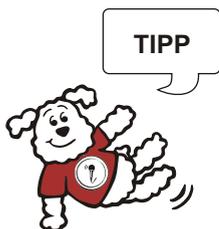
- > Schirm
- > Fahrradklingel
- > Regenrohr oder Schuhkarton mit getrockneten Erbsen, Bohnen o.Ä.
- > Feste Pappe, besser: Plastikfolie ca. DIN A3
- > Seidentuch
- > Luftpolsterfolie, Plastikfolie, Papier
- > 2 stabile Plastikbecher
- > 1 Paar Arbeitshandschuhe
- > Holzkiste mit Deckel oder Hefter
- > 2 Paar Schuhe
- > 2 grobe Bürsten oder Handfeger
- > Holzbretter
- > Kehrschaufel aus Blech
- > Iso-Rohr (Plastikummantelung für Heizungsrohre – Baumarkt)
- > Metallstangen, z.B. Rohre oder Regalleisten, o.Ä.
- > Kamm und Plastikbecher
- > Möbelroller oder Skateboard

RÄUME

Ein großer Raum

VORBEREITUNG

Sollten nicht alle aufgeführten Dinge verfügbar sein, ist das nicht schlimm. Sie können durch alternative Materialien ersetzt werden. Die Materialien für die Geräuscherzeugung werden am besten in der aufgeführten Reihenfolge von links nach rechts ausgelegt, zum Teil auf einem großen oder zwei kleinen Tischen. Die Kinder müssen mit den „Geräuschen“ agieren und gleichzeitig den Film sehen können.



Anleitung zum Bau eines Regenmachers: Ein Regenmacherrohr kann im Vorfeld zusammen mit den Kindern gebastelt werden. Bei der einfachsten Lösung wird eine Stapelchips-Dose mit Spiralen aus Draht gefüllt. Die Drahtspiralen können um einen Besenstiel oder ähnliches gewickelt werden und müssen die Chipsdose von oben bis unten ausfüllen. Jetzt nur noch mit Trockenerbsen und Reis befüllen und mit dem Deckel verschließen und verkleben. Wer einen traditionelleren Regenmacher bevorzugt, greift zu Nägeln und einer langen, stabilen Rolle aus Pappe. Die Rolle wird mit einer Prickelnadel spiralförmig durchstoßen und anschließend müssen die Nägel nach innen ragend hineingesetzt werden. Nun die Rolle an einer Seite mit Alufolie und Klebeband abdichten, Reis einfüllen und die andere Seite verschließen.

Vertraut machen mit den Geräuschen und Aufgabenbeschreibung:

Die Kinder probieren im Wechsel alle Stationen und Materialien aus. Zur Präsentation des Films erzählt der Pädagoge, dass der Ton verloren gegangen ist. Alternativ können die Kinder auch selber herausfinden, was an dem Film fehlt.

Vorgehen in einzelnen Schritten – Erster Durchgang:

Der Film wird ein zweites Mal präsentiert und jeweils mit der Pausentaste bei den Einstellungen angehalten, die auf den beigefügten Bildern zu sehen sind, also zuerst bei der Uhr. Die Kinder sollen dann die fehlenden Geräusche produzieren.

Folgende Materialien haben sich bewährt:

Uhr: Wie könnte dieses Geräusch erzeugt werden? Wo habt ihr das schon gehört? Wenn die Kinder nicht sofort darauf kommen, nehmen Sie das Aufziehwerk hoch und präsentieren das Geräusch.

Fahrrad und Fahrradklingel: Der nächste Halt ist der Fahrradfahrer: Mit den Händen über den aufgespannten Schirm streichen (auf den Takt des Tretens achten), dazu noch die Fahrradklingel benutzen.

Regen: Wenn im Vorfeld kein Regenrohr gebaut worden ist, können Sie einen Schuhkarton mit Trockenerbsen füllen und diesen vorsichtig bewegen.

Donner: Eine feste Plastikfolie wird am schmalen Ende nach unten hängend gehalten und dann aus dem Handgelenk geschüttelt, fertig ist der Donner.

Gras: Beim Gras kommt das Seidentuch zum Einsatz und wird durch die Hände gezogen.

Feuer: Geknistert wird mit Folie, unterstützt von etwas Papier (alte Zeitungen sind gut geeignet). Falls vorhanden, zusätzlich die Luftpolster in der Folie zerdrücken.

Pferdehufe: Ein Klassiker sind die Pferdehufe. Sie müssen nicht unbedingt mit Kokosnussschalen imitiert werden, stabile Plastikbecher eignen sich ebenso gut.

Schwanenflügel: Das Flügelschlagen wird durch ruckartige Bewegungen der Arbeitshandschuhe erreicht.

DURCHFÜHRUNG

Tür: Die Tür wird idealerweise durch ein Scharnier dargestellt oder, wenn das nicht vorhanden ist, durch das Aufklappen eines Klammerhefters. Sicherheitshalber vorher alle Klammern entfernen!

Schritte auf Holzfußboden: Die ersten Schuhe laufen auf Holz, daher ein Frühstücksbrett o.Ä. auf eine Plastikkiste (als Resonanzkörper) legen und die Schritte möglichst genau treffen.

Schritte im Gras: Dafür die Bürsten oder Handfeger über das Brett schieben, dabei das Brett festhalten.

Schuss: Das Iso-Rohr auf den Tisch oder (noch besser) auf eine Metallplatte schlagen.

Fechten: Mit den Metalleisten oder Rohren wird das Fechten imitiert.

Säge: Mit einem Kamm über einen Becherrand ziehen; die schwere Schiebetür kann mit Skateboard-Rollen oder Möbelrollern nachgemacht werden.

Schafe: Mähen dürfen alle zusammen!



Ratsche



Donnerblech



Stofftuch



Plöppfolie



Plastikbecher



Määähhh!



Auszug aus der Kopiervorlage der Filmszenenbilder

TIPP



Befestigen Sie die Bilder aus der Kopiervorlage auf dem Arbeitstisch neben den jeweiligen Utensilien. So wissen die Kinder genau, was für welches Geräusch genutzt wird.

DURCHFÜHRUNG

Zweiter Durchgang:

Nach dem vorigen Durchgang, der immer wieder angehalten wurde, um die passenden Geräusche zu finden, startet jetzt der erste Versuch, den Film durchlaufen zu lassen. Alle Geräusche werden verteilt. Da es insgesamt 18 sind, müssen die meisten Kinder zwei Dinge übernehmen. Achten Sie auch darauf, wem sie die Schwerter in die Hand geben. Dann kann es losgehen und der Pädagoge gibt wie ein Dirigent die Einsätze. Nach dem Durchlauf gibt es tosenden Applaus. Beim zweiten und den möglicherweise weiteren Versuchen kann der Pädagoge sich zurücknehmen und die Kinder versuchen, ihre Einsätze selbst abzuspielen.

TIPP



Nehmen Sie die Live-Vertonung mit Hilfe des Mikrofons auf und sichern Sie so eine selbstgemachte Tonspur für den kaputten Film. Alternativ können die Geräusche auch einzeln, Schritt für Schritt, aufgezeichnet und per Schnitt (z.B. mit dem Windows Movie Maker) unter den Film gelegt werden.

Falls die Kinder mit dem Tempo des Films nicht mithalten können, erstellen Sie eine Zeitlupenversion und setzen Sie diese ein.

PRÄSENTATION

Das Ergebnis sollte möglichst als Live-Vertonung vorgeführt werden. Als Zuschauer können andere Kinder der Einrichtung und/oder die Eltern eingeladen werden. Feste und Feiern sind hierfür ein schöner Rahmen.



WORKSHOP



HÖRBILDER – Bilder zum Hören

INHALT

Die Kinder suchen sich ein Bild aus, z.B. ein Gemälde aus einem Museum oder ein Foto, und finden heraus, welche Geräusche darauf zu sehen sind. Sie sammeln bzw. produzieren die Geräusche und vertonen das Bild.

DAUER

Ggf. ein Tagesausflug mit Museumsbesuch und 4 Projekteinheiten à 45 – 60 Minuten

GRUPPENGROSSE

8 Kinder, zeitweise in 4 Kleingruppen

ALTER

Ab 5 Jahren

MATERIALIEN

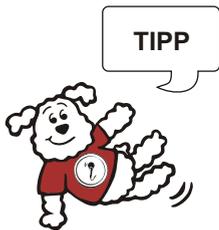
- > 4 Mikrofone mit Aufnahme- und Wiedergabefunktion
- > 2 digitale Fotokameras oder Tablets
- > 1 Laptop mit Videoschnittsoftware
- > 1 Beamer, Wandfläche zum Projizieren
- > 1 Lautsprecher (z.B. Mini Boom Box)
- > evtl. Fotos vom Sommerfest etc.
- > Zeitschriften, Reiseprospekte, Bastelscheren, Stifte, Farben, Papier

RÄUME

Projektraum

VORBEREITUNG

Es ist sinnvoll, sich die in Frage kommenden Gemälde oder Fotos vorher anzusehen und auf ihre Tauglichkeit für den Zweck des Hörbildes zu betrachten. Reine Landschaftsbilder sind schwierig zu vertonen, das Gleiche gilt für Stillleben. Gut eignen sich Bilder oder Fotos mit Menschen in Gruppen und in Aktion (Picknick, Feste, Jahrmärkte etc.). Vor dem Projekt sollte vorher mit Mitarbeitern des Museums geklärt werden, ob die Kunstwerke fotografiert und für das Projektvorhaben verwendet werden dürfen.



www.

www.

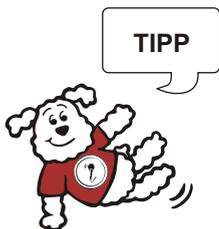
Alternativ können im Internet Bilder bzw. Fotos gesucht werden (die Urheberrechte beachten). Suchen Sie im Internet gezielt nach Creative Commons (CC) Lizenzen, z.B. bei www.flickr.com. Weitere Informationen zu freien Bildern und CC-Lizenzen erhalten Sie unter <https://creativecommons.org/>. Über die „Erweiterte Suche“ von Google kann man ebenfalls gezielt nach Bildern mit CC-Lizenzen suchen.

Es gibt z.B. bei den (Landes-)Medienzentren oder auch in den verschiedenen Museen oft Datenträger mit Sammlungen von Gemälden.

DURCHFÜHRUNG

Besuch einer Ausstellung oder eines Museums: Durch den Besuch eines Museums oder einer Ausstellung werden die Kinder motiviert, nach einem Bild zum Nachvertonen zu suchen. Damit sich alle Kinder im Laufe des Projekts aktiv einbringen können, werden zwei Kleingruppen gebildet, so dass jeweils vier Kinder ein Bild bearbeiten.

Die Kinder können verschiedene Bilder betrachten. Der Pädagoge fragt sie: Welche Geräusche, Stimmen oder Musik seht ihr? Das Kunstwerk, das die Fantasie der Kinder am stärksten anregt, ist für die Umsetzung als Hörbild am besten geeignet und sollte für die Weiterarbeit fotografiert werden.



TIPP

Das Kunstwerk sollte einmal als Ganzes und anschließend auszugsweise fotografiert werden. Vor allem die Details, die später als separate Geräusche aufgenommen werden, sollten möglichst einzeln abgelichtet werden.

VARIANTE

Eigene Fotos verwenden:

Falls es keine geeignete Ausstellung gibt oder ein Tagesausflug in dem geplanten Zeitraum nicht möglich ist, können eigene Fotos genutzt werden beispielsweise vom Kindergartenfest oder mitgebrachte Urlaubs- oder

Familienfotos von den Kindern. In KiTas mit thematisch getrennten Räumen (Werk-, Mal-, Bastelraum) können auch die einzelnen Räume vertont werden.

TIPP



Die Fotos werden falls nötig in einem Fotoprogramm, z.B. Irfan View, bearbeitet. Dafür werden einzelne Ausschnitte aus dem ganzen Bild ausgeschnitten und separat abgespeichert, damit man auch hier die einzelnen Details deutlich herausarbeiten kann. Diese Software ist kostenlos im Internet downloadbar.

Vertonungsvorbereitung:

Die Bilder für die Vertonung befinden sich auf dem Laptop. Das erste Bild (Gesamtansicht) wird an die Wand projiziert, nach und nach können die Detailansichten gezeigt werden. Die Kinder beschreiben, welche Geräusche sie mit dem Bild assoziieren, z.B. einen plätschernden Gebirgsbach, eine Gesellschaft beim Picknick mit klirrenden Gläsern, klappernen Tellern und sprechenden Menschen. Vielleicht ist auch ein Musikinstrument dabei. Notieren Sie die Geräusche und machen Sie mit den Kindern einen Plan, wo man diese Geräusche in der KiTa oder in der Natur finden oder wie man sie erzeugen kann. Unterteilen Sie dabei in Hintergrundgeräusche, die das Gesamtbild betreffen, und spezifische Geräusche der einzelnen Detailaufnahmen.

Sammeln und Produzieren der Geräusche:

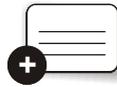
Ausgehend von den erstellten Listen mit den Geräuschen planen die Kleingruppen à vier Kinder, wer für welche Geräusche zuständig ist. Jede Gruppe bildet zwei Teams, so dass zwei Kinder ein Mikrofon zur Verfügung haben. Zunächst sollen die Kinder die Hintergrundgeräusche zusammentragen. Vogelgezwitscher kann z.B. auf dem Außengelände aufgenommen werden. Eine befahrene Straße findet sich in der Umgebung der KiTa. Für zu produzierende Geräusche können die Kinder auf den Materialfundus des Workshops 5 „Da fehlt doch der Ton“ zurückgreifen.

TIPP



Die Aufnahmen sollen relativ lang sein, mindestens 20 Sekunden. Die angemessene Länge ist für Kinder schwer einzuschätzen, deshalb benötigen sie dafür Unterstützung.

In der gleichen Weise werden im nächsten Schritt die spezifischen Geräusche zusammengetragen. Zum Abschluss treffen sich die Kinder aus beiden Gruppen und hören gemeinsam die Ergebnisse an.



Auszug aus der Vorlage des Beispiel-Hörbildes mit Detailaufnahmen

Zusammenfügen von Bild und Ton:

Der Zusammenschnitt ist für die Kinder noch zu schwierig, deshalb übernimmt der Pädagoge diese Aufgabe. Die Bilder werden ins Videoschnittprogramm importiert und jeweils in passender Länge auf der Timeline positioniert. Eine mögliche Abfolge: Der Film beginnt mit Detailansichten, die Ausschnitte werden immer weiter und die letzte Einstellung zeigt die Totale. Dann werden die Tonstücke eingebaut. Je mehr auf dem Bild zu sehen ist, desto mehr Ton-Dateien sind erforderlich. Je nach Schnittprogramm müssen die Audiodateien erst in Audacity übereinandergelegt werden und dann in den das Schnittprogramm eingefügt werden. Zum Teil werden sie in den untereinanderliegenden Audiospuren positioniert, so dass sie beim Abspielen des Films gleichzeitig zu hören sind. Zum Schluss wird noch die Lautstärke der verschiedenen Geräusche angeglichen.

TIPP



Diese Einheit kann auch im Gruppenraum in der Freispielzeit erfolgen, so dass interessierte Kinder die Arbeit verfolgen und mithelfen können.

Optional und mit anderen Kindern – Unser eigenes Museum:

Die Ergebnisse können für eine zusätzliche Einheit genutzt werden. Kinder, die am Hörbild nicht beteiligt waren, bekommen die Toncollagen ohne die dazu gehörigen Bilder vorgespielt und werden anschließend aufgefordert, zu den Tönen passende Bilder zu gestalten. Mit Hilfe von Reiseprospekten, Zeitschriften, Papier und Stiften gehen die Kinder der Frage nach: Was höre ich? Was kann das sein? Die Kinder können Fotos ausschneiden und aufkleben, dazu malen und das Gehörte in ein neues Bild umsetzen. Auf diese Weise entstehen Werke für das eigene KiTa-Museum.

PRÄSENTATION

Die Hörbilder können in Form einer Endlosschleife im Eingangsbereich der KiTa (z.B. auf einem digitalen Bilderrahmen mit Kopfhörern) laufen. Daneben werden auch die von den Kindern neu geschaffenen Bilder ausgestellt.

PROJEKT



TONSPUR FÜR EIN BILDERBUCHKINO

INHALT

Die Kinder wählen ein ihnen bereits bekanntes Bilderbuch aus, zu dem sie eine Tonspur für ein Bilderbuchkino produzieren. Mit der Bearbeitung eines Bilderbuches steht ein Gegenstand im Mittelpunkt, der unmittelbar mit dem Alltag der Kinder zu tun hat. Entgegen den bisherigen Workshops, bei denen die Beschäftigung mit Geräuschen im Vordergrund stand, soll hier die Sprache stärker (Erzähltext und Dialog) einfließen.

DAUER

6 Einheiten à 45 – 60 Minuten

GRUPPENGROSSE

8 Kinder

ALTER

Ab 5 Jahren

MATERIALIEN

- > 2 Mikrofone mit Aufnahme- und Wiedergabefunktion
- > 1 Laptop mit Videoschnittprogramm
- > 1 Lautsprecher
- > Geräusch-Utensilien (siehe Workshops 5 „Da fehlt doch der Ton“)
- > 1 digitale Fotokamera zur Projektdokumentation oder Tablet mit Adapter für den Beamer
- > 1 Beamer mit Leinwand oder Projektionsfläche
- > 1 Video- oder Fotokamera zum Präsentieren von Bilderbuchseiten
- > Bilderbücher aus der KiTa, die den Kindern bekannt sind

MATERIALIEN

> Handpuppe

> Internetzugang um atmosphärische Musik herauszusuchen, alternativ kann der Pädagoge einige Musikstücke im Vorfeld herunterladen und sie den Kindern vorspielen.

RÄUME

Ein ruhiger Raum

VORBEREITUNG

Je nach Einheit werden die erforderlichen technischen Geräte vorbereitet und die Materialien bereitgestellt. Kontrollieren Sie die Checkliste (siehe Einführung).

DURCHFÜHRUNG

1. EINHEIT: WELCHE BILDERBÜCHER KENNT IHR?

Beim ersten Treffen gibt es ein Gespräch zum Thema Bilderbücher. Die Kinder erzählen auf Nachfrage, welche Bilderbücher sie kennen und schätzen, und bekommen den Auftrag, mehrfach genannte Titel aus der Bücherecke zu holen. Die favorisierten Bücher werden in die Mitte des Sitzkreises gelegt, so dass sie jedes Kind sehen kann. Durch Abstimmung wird entschieden, welcher Titel zu einem Bilderbuchkino bearbeitet werden soll. Per Tablet, Foto- oder Videokamera, die an den Beamer angeschlossen ist, präsentiert der Pädagoge die einzelnen Seiten des Buches. Zu jedem Bild können die Kinder die Handlung nacherzählen, wobei sich verschiedene Beiträge ergänzen. Am Ende erläutert der Pädagoge, dass die Kinder in den nächsten Einheiten zu dem Bilderbuch eine Tonspur gestalten können.



2. EINHEIT: AUFNAHMEPLANUNG

Wie bei der letzten Einheit werden die Bilder per Foto- oder Videokamera und Beamer projiziert. Diesmal sammelt die Gruppe zu jedem Bild Ideen, welche Inhalte und Dialoge wichtig sind und welche Geräusche dazu produziert werden sollen. Im nächsten Schritt werden die Aufgaben verteilt. Den Erzähltext können sich mehrere Kinder teilen, die Dialoge

übernehmen einzelne Kinder für jeweils eine Figur. Außerdem wird festgelegt, wer welche Geräusche aufnimmt bzw. mit Hilfe der Geräusch-Utensilien produziert. Zur Auflockerung kann ein Bewegungsspiel mit Musik eingeschoben werden. Hierbei können die Kinder sich in Figuren und Stimmungen der Bilderbuchgeschichte hineinversetzen und nachahmen. Dabei entstehen Ideen für die Realisierungsphase.

3. – 4. EINHEIT: AUFNEHMEN DER STIMMEN UND GERÄUSCHE

Da in diesen Einheiten verschiedene Aktivitäten parallel laufen, ist es hilfreich, wenn neben dem Pädagogen eine weitere Betreuungsperson unterstützend zur Verfügung steht.

Folgende Aufgaben stehen an:

Aufnahme der Erzähltexte: Hierzu betrachten die Erzählkinder die entsprechenden Bilderbuchseiten und versuchen, die dargestellte Handlung zu schildern bzw. den Text nachzuerzählen. Häufig kennen Kinder durch wiederholte Beschäftigung ein Bilderbuch ziemlich genau. Ein Technik-Kind bedient das Mikrofon. Da zu diesem Zeitpunkt vermutlich bereits mehrere Audio Workshops durchlaufen sind, kann eine höhere Kompetenz im Umgang mit dem Mikrofon vorausgesetzt werden. (In dem Workshop „Wir machen ein Hörspiel“ finden sich weitere Tipps zur Aufnahme von Stimmen und Geräuschen.)

Aufnahme der Dialoge: Je nach Figur können die Kinder versuchen, ihre Stimme zu verstellen, um bestimmte Charaktereigenschaften zu betonen. Verstellte Stimmen wirken zudem meist humorvoll und tragen zu einem wirkungsvollen Ergebnis bei.

TIPP



Wenn die Kinder ihre Stimme verstellen, sollten vorher Testaufnahmen gemacht werden, um sicherzustellen, dass man den Inhalt der Aufnahme noch verstehen kann.

Sammeln von atmosphärischen Geräuschen: Hierzu können sich die Kinder, ausgerüstet mit dem Mikrofon, in der KiTa und (in Begleitung eines Betreuers) in der Umgebung umhören und Aufnahmen machen.

Produktion und Aufnahme von Geräuschen mit Hilfe von Geräusch-Utensilien: Diese Aufgabe dürfte den Kindern aus vorangegangenen Workshops nicht fremd sein.

Foto- oder Videoaufnahmen der Bilderbuchseiten: Je nach Vorkenntnissen aus dem Bereich Foto oder Video können die Kinder hierbei

DURCHFÜHRUNG

mithelfen; der Pädagoge sorgt aber dafür, dass die Bilder ordentlich aufgezeichnet werden. Wichtige Bildteile können zusätzlich in einer näheren Einstellung festgehalten werden; verschiedene Detailansichten sind aber nicht erforderlich, und die filmische Gestaltung soll hier keine große Rolle spielen.

Am Ende werden die Ergebnisse, zumindest exemplarisch, angehört und die Audio-Clips von den Mikrofonen auf den Laptop übertragen.



5. – 6. EINHEIT: SCHNITT UND FILMVORFÜHRUNG IN DER GRUPPE

Diese Aufgabe übernimmt weitgehend der Pädagoge. Damit interessierte Kinder zusehen und zeitweise mitwirken können, erfolgt zumindest ein Teil der Schnitarbeiten in der KiTa. Die aufgenommenen Bilderbuchseiten sind auf den Laptop übertragen worden. Die erstellten Audio-Clips sind ebenfalls verfügbar. Alle erforderlichen Dateien werden ins Schnittprogramm importiert und können auf die Timeline gezogen und zu einem Bilderbuchfilm arrangiert werden. Einzelne Sequenzen werden mit Musik unterlegt. Durch Filmtitel und Abspann, beispielsweise mit einem Foto und den Namen aller mitwirkenden Kinder gestaltet, wird das Projekt abgeschlossen. Am Ende schaut sich die Gruppe den fertigen Film an und überlegt, wie er präsentiert werden kann.

PRÄSENTATION

Es gibt sehr viele Möglichkeiten, den Bilderbuchfilm vorzuführen, z.B. im Rahmen einer KiTa-Feier oder einer organisierten kleinen Filmpremierre mit anderen Kindern der KiTa und/oder mit Eltern. Bei einer Veröffentlichung des Bilderbuchkinos, beispielsweise auf einer Internetseite oder DVD, ist unbedingt die Rechtefrage zu klären u.a. mit dem Verlag, Illustrator und Autor!

PROJEKT



WIR MACHEN EIN HÖRSPIEL

INHALT

Kinder lieben Geschichten. Sie hören MP3s oder CDs mit ihren Lieblingsfiguren vor dem Einschlafen oder beim Spielen. Mit diesem Projekt schlüpfen die Kinder vom Zuhörer in die Rolle des aktiven Produzenten. Beim Entwickeln einer Geschichte oder Erstellen von Effektgeräuschen können die Kinder ihre Fantasie entfalten und ihr bereits in anderen Audioworkshops erlerntes Wissen einbringen. Das Besondere am Hörspiel: Die Bilder werden durch Töne und Sprache im Kopf erzeugt.

DAUER

8 Einheiten à 45 – 60 Minuten

GRUPPENGROSSE

8 Kinder

ALTER

Ab 5 Jahren

MATERIALIEN

- > 2 Mikrofone mit Aufnahme- und Wiedergabefunktion
- > 1 Laptop mit Audacity
- > CD- oder MP3-Player
- > Verschiedene Hörspiele (CD oder MP3)
- > 1 Lautsprecher
- > Geräusch-Utensilien (vgl. Workshop „Da fehlt doch der Ton“)
- > 1 digitale Fotokamera zur Projektdokumentation
- > 1 Beamer mit Projektionsfläche oder Leinwand

MATERIALIEN

- > Papier und Stifte
- > evtl. CD mit Musik für Bewegungsspiel
- > evtl. Handpuppe

RÄUME

Ein ruhiger Raum

VORBEREITUNG

Je nach Einheit werden die erforderlichen Materialien und technischen Geräte im Projektraum ausgelegt bzw. aufgebaut.

DURCHFÜHRUNG

1. EINHEIT: WAS WIRKT BEI EINEM HÖRSPIEL?

Zum Einstieg erzählen die Kinder, welche Hörspiele sie kennen.

Fragen für den Einstieg:

- > Was ist ein Hörspiel?
- > Welche Geschichten kennt ihr als Hörspiel?
- > Wer und was kommt in den Hörspielen vor?
- > Sind euch besondere Geräusche aufgefallen? Welche?
- > Wie werden diese Geräusche gemacht?

Dann hört sich die Gruppe ein Beispiel oder Ausschnitte aus verschiedenen Hörspielen an, um die Gestaltungsmöglichkeiten zu erlauschen. Es geht vor allem darum, herauszufinden, aus welchen Elementen ein Hörspiel besteht: Erzähler, die Stimmen der Figuren, Geräusche und Musik.

TIPP



Auf jeden Fall ein Hörspiel und kein Hörbuch verwenden! Bei einem Hörbuch gibt es nur einen Erzähler, der die Geschichte vorliest. Bei einem Hörspiel hingegen wird die Geschichte durch Geräusche, Musik und verschiedene Sprecherstimmen lebendig. Man kann die Eltern der Kinder auch im Vorfeld bitten, zum ersten Treffen die Lieblings-CD der Kinder mitzugeben.

2. EINHEIT: GESCHICHTE ERFINDEN

In dieser Einheit muss die Geschichte für das Hörspiel ausgedacht, entwickelt und in eine hörbare Version gebracht werden. Im Gegensatz zum Workshop „Tonspur für ein Bilderbuchkino“ besteht hier der Reiz darin, mit den Kindern eine eigene Geschichte zu erfinden, zu der noch keine Bilder existieren. Die Bilder sollen beim Produzieren bzw. später beim Hören in den Köpfen der Kinder entstehen. Um die Fantasie in Schwung zu bringen, kann der Pädagoge ein Thema vorschlagen, z.B.:

Als die Spielzeugfiguren in der KiTa lebendig wurden. Oder er nimmt eine Handpuppe zur Hilfe und lässt sie den Anfang des Spielzeugabenteuers erzählen, den die Kinder dann weiterspinnen können. Zur Anregung holen die Kinder Figuren, mit denen sie gerne spielen, aus der Spielecke. Jedes Kind darf sich eine Figur aussuchen, die in der Geschichte vorkommen soll.

Es kann ein grober Handlungsverlauf für die Story mit Anfang, Mitte und Ende mit den Kindern erarbeitet werden. Die Ausformung der Geschichte sollte der Pädagoge übernehmen. Er muss darauf achten, dass die Geschichte nicht zu lang wird und in drei bis vier Stunden realisierbar ist.

Zur Auflockerung kann ein Bewegungsspiel eingeschoben werden. Die Kinder versetzen sich in die Figuren des geplanten Hörspiels und spielen typische Charaktermerkmale. Mit Musikuntermalung macht es besonders viel Spaß und kann in den folgenden Einheiten wiederholt oder variiert werden.

3. EINHEIT: GERÄUSCHE UND STIMMEN AUSPROBIEREN

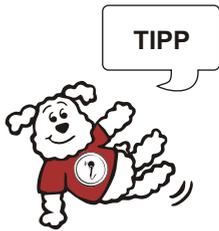
Der Pädagoge hat die Geschichte vorbereitet und liest sie den Kindern vor. Der Erzähltext, die Dialoge der Figuren und die erforderlichen Geräusche sind ungefähr festgelegt, aber noch veränderbar. Zunächst können die Kinder experimentieren. Was sind das für Figuren, die sie sprechen? Wie klingen sie? Welche Geräusche passen zu den Figuren oder Szenen? Wie kann man seine Stimme verändern, so dass sie zu der Figur oder der atmosphärischen Stimmung passt?



Eine Stimme klingt dumpf, wenn eine Hand vor den Mund gehalten wird; sie klingt wie aus einem Verlies oder einem großen leeren Raum, wenn in ein Gefäß (Schale, Eimer) gesprochen wird. Aus einem Stück Pappe kann eine Flüstertüte gedreht werden, mit der aus etwa einem Meter Entfernung in Richtung des Mikrofons gerufen wird. Wie leise kann man flüstern? Zum Ausprobieren von Geräuschen steht der Materialfundus zur Verfügung. Probieren Sie es gemeinsam mit den Kindern aus. Der Kreativität sind hier kaum Grenzen gesetzt!

Um zu hören, wie die Stimmen und Geräusche klingen, können die Kinder Test-Aufnahmen machen. Zuerst wird ein Techniker-Kind bestimmt, das das Mikrophon bedient, während andere Kinder einsprechen oder Geräusche machen. Mit der Abspielfunktion hören die Kinder sich ihre Aufnahmen an. Sie lernen schnell, welche Fehler passieren können und ob man die Aufnahmen mit verstellter Stimme inhaltlich noch verstehen

kann. Falls schon brauchbare Aufnahmen entstanden sind, werden sie vom Pädagogen auf dem Laptop gespeichert.



Um nicht den Überblick über die Dateien zu verlieren, sollten Sie von Anfang an übersichtliche Ordner anlegen. Sehr praktisch sind Unterordner zu einzelnen Szenen oder Aufnahmetagen. So finden Sie später alle Szenen schnell wieder.

Machen Sie für eine Projektdokumentation oder ein Making-Of regelmäßig Fotos.

4. – 5. EINHEIT: AUFNEHMEN DER STIMMEN UND GERÄUSCHE

In diesen Einheiten werden Szene für Szene die Stimmen und Geräusche der Geschichte aufgenommen und jeweils am Ende gemeinsam angehört.

Bei den Aufnahmen müssen Regeln eingeführt und beachtet werden. Es darf nur das zu hören sein, was für die Szene relevant ist. Die Kinder, die nicht aufnehmen, müssen sich zurückhalten und können darauf achten, ob die Akteure alles richtigmachen. Wie funktioniert die Kommunikation zwischen dem Techniker und den Akteuren? Woher wissen sie, wann sie ihren Einsatz haben? Der Techniker kündigt die Aufnahme an, drückt den Aufnahme-Knopf und gibt den Sprechern mit einem Signal, z.B. Kopfnicken oder Winken, ihren Einsatz. Sind die Akteure fertig, wird der Aufnahme-Knopf noch einmal gedrückt und der Techniker ruft „Danke!“. Danach dürfen alle husten, lachen oder sich unterhalten. Über den Play-Knopf kann die Aufnahme kontrolliert werden. Falls die Konzentration der Kinder nachlässt, kann die Produktion durch ein Bewegungsspiel (siehe oben) unterbrochen werden. Oder die Arbeit wird für diese Einheit beendet und beim nächsten Mal fortgesetzt.

6. – 7. EINHEIT: NACHBEARBEITUNG

Die Nachbearbeitung des aufgenommenen Materials kann mit dem vorhandenen und kostenlos im Internet erhältlichen Programm Audacity oder einem anderen Audio- oder Videoschnittprogramm erledigt werden. Den Schnitt übernimmt weitgehend der Pädagoge. Interessierte Kinder können jedoch dabei sein und unter Umständen einzelne Bearbeitungsschritte unter Anleitung selbst ausführen. Es ist auch denkbar, einzelne Teile in Kleingruppen zu produzieren. Dann nimmt erst die eine Hälfte der Kinder etwas auf, während die andere beim Freispiel ist. Anschließend wird getauscht. Das Ende sollte gemeinsam in der großen Gruppe stattfinden, hier ist Raum, um die entstandenen Aufnahmen anzuhören

DURCHFÜHRUNG

und zu berichten, was besonders gut geklappt hat oder wo es lustige Pannen gab.

8. EINHEIT: FERTIG IST DAS HÖRSPIEL

Für die letzte Einheit sollte das Hörspiel fast fertig geschnitten sein und wird mit der Gruppe angehört. Der letzte Arbeitsschritt ist der Abspann. Dazu spricht jedes Kind seinen Namen und seine Projektaufgaben ins Mikrofon; z.B.: „Hallo, ich bin die Lena. Ich war das Waldmonster und auch Technikerin!“ Diese Dateien werden an das Ende des Hörspiels gehängt, was gemeinsam mit den Kindern erfolgen kann, so dass jeder einen Eindruck von der Nachbearbeitung eines Audiostücks erhält.

Um das Hörspiel auf CD zu brennen, wird es als MP3-Datei aus dem Schnittprogramm exportiert und ist damit fertig. Am Ende wird es noch einmal angehört und dann sollte nicht mit Applaus gespart werden.

TIPP



Die Kinder können ihr persönliches Cover für die CD-Hülle malen. Auch ein CD-Label können die Kinder gestalten, sofern ein Scanner und ein Drucker für Labeldruck vorhanden sind.

PRÄSENTATION

In der Produktion eines eigenen Hörspiels steckt viel Arbeit und Engagement. Deshalb sollten die am Projekt beteiligten Kinder ihr Ergebnis anderen Kindern der Gruppe oder der Einrichtung vorstellen, z.B. in einer Morgenrunde. Vielleicht finden auch Eltern die Zeit, sich das Werk anzuhören, wenn es im Eingangsbereich mit CD-Player und Kopfhörer ausgestellt ist. Zur Dokumentation können Projektfotos dazu gehängt werden.

WEITERFÜHRENDES MATERIAL

www.

Mit Auditorix haben die Landesanstalt für Medien NRW und die Initiative Hören ein Projekt mit einer umfangreichen Materialsammlung zum Thema Hören und der Umsetzung von Hörspielprojekten für Kinder im Grundschulalter ins Leben gerufen. Auf der entsprechenden Webseite (<http://www.auditorix.de/>) findet man Material zum Thema und ein lizenz- und GEMA-freies Geräusche- und Musikarchiv. Auf einer kostenlos bestellbaren CD wird das Programm audacity mitgeliefert. Einige der Materialien lassen sich auch im KitTa-Bereich einsetzen.

Einbettung in entwicklungspsychologische Lernziele der Medienbildung im Kindergarten nach Neuss:

AUDIO

Titel	Erfahrungsspiegel	Sensibilisierung	Verantwortungsvoll agieren	Erinnerungshilfe	Medien durchschauen	Medien sinnvoll nutzen	Gesprächsanlass
WER BIST DU? Der Umgang mit den Aufnahmegeräten eröffnet einen spielerischen Umgang mit der eigenen Stimme und Sprache.	👉	👉👉	👉	👉	👉	👉👉	👉
GERÄUSCHE SAMMELN UND RATEN Besonderer Reiz dieses Moduls ist das Agieren im Kinderteam. Jeder beteiligt sich entsprechend seiner Ideen. Alle erleben sich als selbstwirksam. Denn das Geräusch, das sich das einzelne Kind ausgedacht oder ausgesucht hat, klingt plötzlich laut, präsent und für alle wahrnehmbar im Raum. Bei Beitrag jedes Einzelnen ist wertvoll für die Gruppe. Die Förderung der auditiven Wahrnehmung steht bei diesem Modul im Vordergrund.	👉	👉👉	👉	👉	👉	👉👉	👉
VERSTECKEN MAL ANDERS Sich miteinander im Team zu überlegen, welche Hinweise die Kinder des anderen Teams zum Suchen benötigen, ist eine Herausforderung. Hinzu kommt die Kooperation im Team, die Förderung der Sprachfähigkeit und die Sensibilisierung der visuellen Wahrnehmung.	👉	👉	👉	👉	👉	👉👉	👉
WIE KLINGT DAS? Geschult werden in diesem Modul vor allem die auditiven Fähigkeiten. Um die Wirkung eines selbst gemachten Geräusches zu überprüfen, müssen die Kinder Sehen und Hören von einander trennen und sich nur auf ihren Hörsinn verlassen. Daneben setzen sie sich mit der Authentizität von Geräuschen auseinander und reflektieren den Zusammenhang von Bild und Ton. Dadurch wird die auditive Intermodalität gefördert: Die Kinder rufen beim Hören Gesehenes in Erinnerung und können dabei das jeweilige Geräusch interpretieren und einem Geschehen zuordnen.	👉	👉👉	👉	👉	👉	👉👉	👉
DA FEHLT DOCH DER TON! Das Erlebnis, einen Film sinnvoll zu ergänzen, unterstützt das Selbstbewusstsein der Kinder. Jedes Kind übernimmt sichtbar für andere eine Aufgabe und erlebt sich als Teil eines großen Teams. Gefördert wird auch die Freude am Entdecken und Ausprobieren.	👉	👉	👉	👉	👉	👉👉	👉
HÖRBILDER – BILDER ZUM HÖREN Ein besonderer Reiz dieses Bausteins ist der Museumsbesuch. Den Kindern wird der Bezug des Museums zur Kunst deutlich. Sie werden dazu angeregt, Kunstwerke genauer zu betrachten und das Gesehene und Entdeckte mit dem eigenen Erleben in Verbindung zu bringen.	👉	👉	👉	👉	👉	👉👉	👉
TONSPUR FÜR EIN BILDERBUCHKINO Bilderbücher sind ein wichtiges Element der kindlichen Erfahrungswelt. Diese zu thematisieren und ihnen mit Hilfe der Aufnahmegeräte eine neue Dimension zu verleihen, kann ein weiterführender Gesprächsanlass sein. Die Kinder entdecken kreative Möglichkeiten im Umgang mit ihrer Stimme und trainieren intensiv ihr Sprachvermögen.	👉	👉	👉	👉	👉	👉👉	👉
WIR MACHEN EIN HÖRSPIEL Die Produktion eines eigenen Werkes ist für die Kinder ein großes Erlebnis. Nach dem Projekt nehmen sie Hör- und Musikstücke bewusster wahr und verknüpfen das neu Gehörte mit eigenen Erfahrungen. Die Komplexität von Audiowerken wird für sie nachvollziehbar. Es entsteht eine neue Qualität der Wahrnehmung.	👉	👉	👉	👉	👉	👉👉	👉

Einbettung in entwicklungspsychologische Lernziele der Medienbildung im Kindergarten nach Neuss:

FILM

Titel	Erfahrungsspiegel	Sensibilisierung	Verantwortungsvoll agieren	Erinnerungshilfe	Medien durchschauen	Medien sinnvoll nutzen	Gesprächsanlass
OPTISCHE SPIELZEUGE	👂	👂👂👂👂	👂👂	👂	👂👂	👂👂👂	👂👂
In diesem Modul werden die Feinmotorik und die visuelle Serialität gefördert. Zudem wird der Übergang vom Stand- zum Bewegtbild erfahrbar.							
DAS KREATIVE OBJEKTIV	👂	👂👂👂👂	👂	👂	👂👂	👂👂	
In diesem Modul steht die visuelle Wahrnehmung im Mittelpunkt. Die Aufmerksamkeit der Kinder wird auf verschiedene Bildausschnitte gelenkt, was eine hohe visuelle Konzentration erfordert. Durch die Papierrolle, die als "Objektiv" fungiert, verändert sich der Sichtkreis und die Kinder übertragen durch Experimentieren ein "technisches" Prinzip in die Praxis. Anschließend können sie die gewonnenen Erkenntnisse in verschiedenen Zusammenhängen anwenden.							
AUF DEN SPUREN DER FILMPIONIERE	👂	👂👂👂👂	👂	👂	👂👂	👂👂	
Teamarbeit ist für Kinder dieser Altersstufe eine Herausforderung. Nacheinander in verschiedene Rollen schlüpfen und vor der Kamera agieren, stärkt das Gruppengedühl, die Videokamera eigenständig zu bedienen, das individuelle Selbstbewusstsein.							
KINDER IN DIE KISTE!	👂	👂👂👂	👂	👂	👂👂👂	👂👂👂	
Besonderer Reiz dieses Moduls ist das Agieren im Kinderteam. Jeder konzentriert sich und läuft nicht ins Bild, wenn die Kamera läuft. Schließlich sitzt er doch für die Zuschauer in der Kiste! Gestik, Mimik und ein gewisses schauspielerisches Talent werden gefördert, da hiermit die Illusion des Tricks verstärkt werden kann. Das Gefühl, die Kamera und damit auch die späteren Zuschauer auszutricksen, ist für die Kinder sehr motivierend. Zudem werden eine Erhöhung der Selbstsicherheit und die Grobmotorik gefördert.							
ALLES TRICK!	👂👂👂👂	👂👂👂👂	👂👂👂	👂	👂👂👂	👂👂👂	👂👂👂
Der Schritt vom stehenden zum bewegten Bild macht Film erst möglich. Dies ist eine schwierige wie elementare Transferleistung, die Kinder dazu anregt, das Wesen des Filmes und damit des bewegten Bildes zu verstehen. Dieses Modul bedarf daher einer intensiven Betreuung. Aus pädagogischer Sicht bietet sich die Arbeit mit Trickfilmen an, um Kindern Einblicke in die Medienproduktion und -nutzung zu geben. Durch die gemeinsame Arbeit am Trickfilm werden Teamgeist und kommunikative und soziale Kompetenzen geschult. Das Einbringen von eigenen Ideen und Zuhören wird ebenso gefördert wie das Fällen von Entscheidungen, Kompromissbereitschaft und Durchsetzungsvermögen.							
ANIMierter KURZFILM MIT DEM TABLET	👂	👂👂👂👂	👂	👂	👂👂	👂👂	👂👂👂
Die Kreativität der Kinder wird gefördert. Sie werden angeregt, sich phantasievolle Geschichten auszudenken und diese umzusetzen. Sie erkennen, welche Bestandteile zu einem Trickfilm gehören und sind selbst in der Lage, diese zu produzieren. Sie können Figuren einen Charakter geben und mit einer passenden Stimme vertonen.							
WAS IST LOS BEI UNS?	👂👂👂👂	👂👂👂👂	👂👂👂	👂	👂👂	👂👂	👂👂👂
Der besondere Reiz liegt in der Komplexität des Projektes. Hier empfindet es sich, kompetente Erwachsene wie beispielsweise Eltern mit einzubinden. Das Medium Film bzw. Video wird vor und hinter der Kamera erprobt. Das fördert die Selbstwahrnehmung und die Auseinandersetzung mit der eigenen Stimme.							

Gefördert durch:

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



In Kooperation mit:



Geschäftsstelle:
filmothek der jugend NRW e.V.
Emscherstraße 71
47137 Duisburg

fon: 0 203 . 410 58-24, -25
fax: 0 203 . 410 58 27

info@filmothek-nrw.de
www.filmothek-nrw.de