

**Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)**

***Was auf die Ohren?!***

**Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der *Medienpädagogik***



**Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)**

***Was auf die Ohren?!***

**Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der *Medienpädagogik***

**Beiträge aus Forschung und Praxis**

**Prämierte Medienprojekte**

**Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)**  
**Dieter Baacke Preis Handbuch 19**  
**Was auf die Ohren?!**  
**Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der Medienpädagogik**  
**Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte**

**Dieser Band wurde gefördert vom**

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

**Herausgeber**

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur  
in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

**Anschrift**

GMK-Geschäftsstelle  
Obernstr. 24 a  
33602 Bielefeld  
fon 0521/677 88  
fax 0521/677 92  
email gmk@medienpaed.de  
homepage www.gmk-net.de

**Redaktion**

Dr. Friederike von Gross  
Renate Röllecke  
Tanja Kalwar

**Lektorat**

Tanja Kalwar

**Titelillustration**

kopaed

**Druck**

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2024  
Arnulfstraße 205  
80634 München  
fon 089/688 900 98  
fax 089/689 19 12  
email info@kopaed.de  
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-139-5

**Birgit Hock**

## Alle mal herhören!

„Nicht sehen trennt uns von den Dingen, nicht hören trennt uns von den Menschen.“ (Immanuel Kant)

### ***Das Ohr als Tür in viele Welten***

Hier ein Foto, da ein Selfie – seit wir alle unsere Handys ständig mit uns herumtragen, haben Bilder eine ganz besondere Macht. Videoplattformen erfreuen sich einer noch immer wachsenden Beliebtheit, soziale Medien konstruieren, besonders über – oft bearbeitete – Bilder und visuelle Eindrücke, eine eigene Wirklichkeit. Auch in der Medienpädagogik wird viel zu und mit Bewegtbildern und sozialen Medien gearbeitet.

Dem Hören wird dabei meist eine nur untergeordnete Bedeutung zugemessen – zu Unrecht: Geräusche, Stimmen, Musik, aber auch gemeinsame Hör- und Zuhörerlebnisse prägen unser Leben und unsere Identität von Anfang an. Und auch ein Leben lang. Der menschliche Spracherwerb erfolgt in den ersten Lebensjahren ausschließlich über das Hören und Zuhören. Das Ohr ist die Tür in unsere und andere Welten: Seit tausenden von Jahren erzählen sich die Menschen Geschichten, tragen sie weiter, vermitteln Werte und Haltungen übers Hören und Erzählen. Auch Eltern und Pädagog\*innen möchten (ihren) Kindern vieles sagen, sie beschützen, Zusammenhänge erklären, Wissen vermitteln.

Doch wie hören wir, wenn wir hören, und was hören wir genau? Wie geht gutes Zuhören? Und wie schaffen wir es, gutes Hören und

aufmerksames Zuhören zu vermitteln und zu unterstützen?

### ***Hören, Schall und Klang***

Fangen wir zunächst dort an, wo das Zuhören beginnt – beim Ohr. Sind die Ohren gesund, kann jeder Mensch hören. Der Hörsinn ist dabei der menschliche Sinn, der sich bereits beim Fötus entwickelt – ab der 24. Schwangerschaftswoche nimmt das Ungeborene Töne und Geräusche wahr. Nach der Geburt erkennt das Baby Stimmen auch wieder. Und von Anfang an geschieht Hören automatisch. Wir hören alles um uns herum, den Wind pfeifen, einen Bach rauschen, den Lärm von draußen usw. Wir hören auch, aus welcher Richtung sich zum Beispiel ein Auto nähert: Das sogenannte Richtungshören unterstützt unsere Orientierung. Und wer sprichwörtlich „auf der Lauer liegt“, der macht sich die Warnfunktion des Ohrs zunutze – das Ohr schläft nie, um uns zu schützen.

Um diesen grundlegenden, naturwissenschaftlichen Teilbereich des Hörens zu fördern, zu unterstützen und zu trainieren, gibt es bei Ohrensputzer den Themenbereich „Schall und Klang“. Schall ist ein Alltagsphänomen, das sich mithilfe von Experimenten darstellen und nachvollziehen lässt. In der Bedeutung für das gute Hören geht es bei diesen einfachen Versuchen darum, gründlich zu beobachten, neugierig zu hinterfragen, eigene Beobachtungen anzustellen.

**Allgemeine Informationen:** Als medienpädagogisches Projekt ist **Ohrensputzer** vor 20 Jahren, im Jahr 2003, an den Start gegangen. Über die Jahre hinweg wurden die Inhalte kontinuierlich weiterentwickelt: Von der CD über den USB-Stick hin zu im Internet verfügbaren Downloads haben sich die Trägermedien verändert, die Webseite [www.ohrensputzer.de](http://www.ohrensputzer.de) steckt voller Ideen und Anregungen. Das Ziel der Projektarbeit ist aber noch immer dasselbe: Nutzenden jeden Alters Wege aufzuzeigen, sich aktiv und gestaltend mit Medien auszudrücken, so Selbstwirksamkeit zu erfahren und zwischen Schein und Sein unterscheiden zu lernen. Mit Ohrensputzer kann wirklich jeder gut zuhören!

len und diese zu formulieren. Hören und Sprechen geschieht also Hand in Hand. Und es geht auch darum, Klängen nachzuspüren und diese ggf. zu fühlen, um ihre Wirkung zu erleben und

**Info:** Manche Tiere können ihre Ohrmuscheln bewegen, das erleichtert ihnen das Richtungshören.

zu reflektieren. Wer einem gut gemachten Hörspiel lauscht, der erlebt die Wirkung von Geräuschen ganz unmittelbar: Schritte auf einer Kellertreppe, die mit ein bisschen gruseliger Musik, einem Quietschen oder einem Knarzen hinterlegt sind, erzeugen weit mehr Spannung und beim Zuhörenden oft sogar eine Gänsehaut.

**Info:** Noch immer werden in den Schulen etwa 70 Prozent der Inhalte sprachlich vermittelt – gutes Zuhören ist deshalb maßgeblich für den Schulerfolg!

Auch das Richtungshören lässt sich naturwissenschaftlich erklären: Dadurch, dass sich die beiden Ohren an unterschiedlichen Seiten des Kopfes befinden, treffen Schallwellen, die von rechts kommen, früher auf dem rechten Ohr auf als auf dem linken. Wichtig ist diese Fähigkeit vor allem, um uns vor Schaden zu bewahren, im Straßenverkehr zum Beispiel. Die Bedeutung des Richtungshörens, das immer wieder geübt werden muss, ist übrigens auch das ganz, ganz große Pro-Argument für Stereo-Abspielgeräte und gegen Geräte, die nur einen Lautsprecher besitzen, wie z.B. die Tonie-Box und ähnliche Systeme: Denn Fähigkeiten, die nicht trainiert werden, verkümmern. Das gilt auch fürs Richtungshören!

### **Zuhören ist Interaktion**

Doch beim aufmerksamen, gekonnten Zuhören geht es um weit mehr als das physiologische „Hören können“. Zuhören ist Interaktion: Wenn wir zuhören, wenden wir uns einem Gegenüber zu und lauschen bewusst. Oder wir hören konzentriert einer Rede oder einer gesprochenen bzw. musikalischen Darbietung zu, um Inhalte zu erfassen, Sachverhalte zu verstehen oder Musik zu genießen. Zuhören ist immer ein

Zusammenspiel mit der Umwelt und hat eine wichtige psychologische Komponente.

Dieses „Zuhörhandeln“ wird auch auditorische Wahrnehmung genannt. Angelehnt an Margarethe Imhof steht dabei die Frage „Was möchte ich hören“, also die sogenannte **Zuhörabsicht**, am Beginn des Prozesses (vgl. Imhof 2003, 2004; Bernius/Imhof 2010). Hintergrund- und Umgebungsgeräusche sowie die individuelle soziale und persönliche Situation fließen ins Zuhören ein. Wer bereits hier, zu Beginn des Zuhörprozesses, mit Kindern und Lernenden pädagogisch arbeiten möchte, der kann mithilfe von Lärmampeln zu einer Reflexion über die individuelle und soziale Zuhörsituation anregen.

Im weiteren Verlauf des Zuhörprozesses kommt es zu einer **Selektion des Gehörten**; dazu ein Beispiel aus der Praxis: Die Aufforderung, ihre Spielsachen aufzuräumen, hören die meisten Kinder sehr wohl – sie wird aber oft genug als „unwichtig“ eingestuft, sodass auf das Hören kein Handeln folgt. Umgekehrt reicht manchmal ein beiläufiges Wort wie „Schokolade“, um kindliche Aufmerksamkeit und ein Begehren zu wecken. Solches Verhalten zeigt: Je nachdem, wo und in welcher Situation wir uns befinden, werden Schallereignisse, wird Sprache im Gehirn unterschiedlich selektiert, organisiert und bewertet. Formale Aspekte von Sprache – Silben, Laute, Stimmintensitäten usw. – unterstützen den Selektionsprozess, der umso besser verläuft, je geübter eine Person darin ist, diese formalen Eigenschaften von Sprache zu erfassen. Diese sogenannte phonologische Bewusstheit ist eine entscheidende Fähigkeit für einen gelingenden Sprach- und Schriftspracherwerb.

Auf diesen Selektionsprozess folgt der **Vorgang der Bedeutungskonstruktion**: Der Zuhörende überlegt, wozu das gerade Gehörte passt. Wer dabei an gute Vorerfahrungen anknüpfen kann, saugt neues Wissen auf wie ein Schwamm. Umgekehrt werden Informationen, die keine Anknüpfungspunkte an ein Vorwissen finden, nicht registriert und erst recht nicht verinnerlicht. Im pädagogischen Kontext ergibt sich daraus die wichtige Handlungsoption, gleiche Inhalte methodisch verschieden

zu präsentieren, um den Zuhörenden mit ihren unterschiedlichen Vorerfahrungen verschiedene Anknüpfungspunkte zu bieten. Oder auch auf Hilfe von anderen zurückzugreifen, die in eigenen Worten und mit anderen Beispielen den gleichen Sachverhalt anders anschaulich vermitteln (vgl. ebd.).

Am Ende des Zuhörprozesses steht dann die Einordnung des Gehörten in vorhandene, bekannte Schemata und Wissensstrukturen – der Lernende verinnerlicht neues Wissen. Und nach allem, was Sie hier gerade gelesen haben, versteht es sich von selbst, dass ein positives

soziales Klima, das von Offenheit und Neugier geprägt ist, den Verstehensprozess erleichtert. Oder, um Johann Wolfgang von Goethe zu zitieren: „Es hört ein jeder nur, was er versteht!“

## Den Hörsinn schärfen

Den Hörsinn zu schärfen, bringt also viele Vorteile und oft gute Erfahrungen: Es gibt so viel Schönes zu hören. Hier ein Lauschspaziergang, da ein Klangdschungel – die Methoden, die sich auf spielerische Art und Weise, als kleines Ritual oder als bewusste, intensive Methode



### Flüsterpost

#### So geht's:

1. Die Kinder ordnen sich stehend oder sitzend in einem Kreis an. Ein Spieler denkt sich ein Wort oder eine kurze Nachricht aus.
2. Dieses Wort oder diese Nachricht wird nun flüsternd von Mund zu Ohr von einem Teilnehmer zum jeweiligen Nachbarn weitergegeben.
3. Das Kind, das als letztes in der Reihe oder im Kreis sitzt, spricht die Mitteilung laut aus. Was ist angekommen? Das Spielvergnügen ergibt sich durch die – oft lustige – Auflösung. Die zunehmende Verfälschung der ursprünglichen Nachricht kann dadurch dokumentiert werden, dass jeder Teilnehmer die verstandene Nachricht laut für alle wiederholt, was auch die Zahl der Lacherfolge steigen lässt.

### Flüsterpost

Dauer: ca. 5 - 20 Minuten, je nach Anzahl der Spielrunden  
Aufwand: einfach

#### Sie brauchen:

kein Material

#### Sie unterstützen:

- das genaue Hinhören
- die Konzentrationsfähigkeit
- das Bewusstsein für gesprochene Inhalte

#### Variante I (für Kinder ab sechs Jahren):

Der erste Spieler liest seinem Partner eine lange Geschichte laut vor. In der nächsten Runde kommt ein weiterer Partner hinzu, der die Geschichte nicht mit angehört hat, und bekommt sie vom Vorgänger erzählt usw. Die Zuschauer erkennen dabei sehr gut das Interpretations- und Filterungsverhalten.

#### Variante II (für Kinder ab sechs Jahren):

Der erste Spieler schreibt einen Satz auf einen Zettel. Der nächste Spieler malt dann zu diesem Satz ein Bild. Der nächste schreibt zu diesem Bild einen Satz und so geht es immer weiter, bis das Spiel mit einem Satz aufgelöst wird.

#### Reflexionsmöglichkeit:

Mit älteren Kindern kann auf diese Weise auch die Entstehung von Gerüchten oder Missverständnissen erklärt werden, da sich Nachrichten durch die subjektive Wahrnehmung bei der Weitergabe stets verändern.

Abb. 1 und 2: Methodenkarte „Flüsterpost“ (Kategorie „Den Hörsinn schärfen“)



### Hier tickt doch was ...

Dauer: ca. 5 - 20 Minuten, je nach Anzahl der Spielrunden  
Aufwand: einfach

#### Sie brauchen:

einen Wecker oder eine Eieruhr, die schön tickt

#### Sie unterstützen:

- die Wahrnehmung der Umwelt übers Ohr
- das Richtungshören
- die Konzentrationsfähigkeit

### Hier tickt doch was ...

Dauer: ca. 5 - 20 Minuten, je nach Anzahl der Spielrunden  
Aufwand: einfach

#### So geht's:

1. Der Wecker oder die Eieruhr wird aufgezogen, der tickende Gegenstand wird versteckt. Ein Kind, das zuvor den Raum verlassen hat, damit es den Vorgang des Versteckens nicht beobachten kann, macht sich dann auf die Suche. Woher kommt das Geräusch?
2. Sobald der Wecker bzw. die Eieruhr gefunden wurde, beginnt das Spiel von vorne, ein anderes Kind darf suchen.

#### Hinweis:

Alle Kinder sollten möglichst leise sein, um das Ticken des versteckten Gegenstands nicht zu übertönen.

#### Variante:

Sie können das Spiel auch als Suchspiel auf Zeit spielen. Im Raum ist immer nur das Kind, das den Gegenstand suchen soll, das Versteck ist immer dasselbe. Die Aufsichtsperson hat eine Stoppuhr und stoppt die Zeit, bis der Wecker oder die Eieruhr gefunden wurde.

#### Reflexionsmöglichkeit:

Ändert sich das Zuhörverhalten der Kinder, wenn sie gegen die Stoppuhr antreten? Sprechen Sie mit den Kleinen darüber, ob und in welchem Maße ein „Wettkampfscharakter“ die Zuhörfähigkeit beeinflusst!

Abb. 3 und 4: Methodenkarte „Hier tickt doch was...“ (Kategorie „Den Hörsinn schärfen“)

in den pädagogischen Alltag einbringen lassen, sind vielfältig und abwechslungsreich. Auf der Webseite von Ohrenspitzer.de findet man unter dem Reiter „Methoden“ die Kategorie „**Methodenkarten**“. Dort können Sie alle Methoden nachlesen und sie am besten selbst ausprobieren. Viel Spaß!

### **Hörbücher, Hörspiele und Podcasts**

Hörmedien bieten zusätzliche, ästhetische Erfahrungswelten an: Unterschiedliche Stimmen, Geräusche, Klänge und Musik bereichern eine Geschichte, die mit und durch ihre Inhalte

zudem die kognitive Entwicklung des Zuhörers unterstützt. Und beim Sprechen über das Gehörte bieten sich viele Möglichkeiten der Sprachförderung und der Aufmerksamkeits-schulung. Hörmedien können also nicht nur unterhalten, sie schulen zugleich die Konzentration und beflügeln die Fantasie. Doch zuerst eine Begriffsklärung: Mit dem Begriff **Hörbuch** bzw. **Audiobuch** bezeichnet man die Tonaufnahme einer Lesung; Lesungen werden meist von professionellen Sprecher\*innen, also Schauspieler\*innen, eingelesen, bei einer Autorenlesung liest ein\*e Autor\*in seinen\*ihren eigenen Text vor.



## Kino für die Ohren

Dauer: ab drei Minuten; je nach Länge der ausgewählten Geschichte  
Aufwand: einfach

### Sie brauchen:

einen Ort zum gemütlichen Zuhören („Lauschecke“), Audio-Abspielgerät, eine altersgemäße Geschichte

### Sie unterstützen:

- das genaue Hinhorern
- die Konzentrationsfähigkeit
- die Reflexion von Inhalten
- die sprachliche Entwicklung

### So geht's:

Wählen Sie eine ansprechende, unterhaltsame Geschichte zum Zuhören aus. Die Kriterien auf der Rückseite helfen Ihnen bei der Beurteilung.

### Was wird erzählt? – Inhaltliche Kriterien

- Passt das Thema zum Entwicklungsstand und dem Erfahrungshorizont der Kinder?
- Ist das Thema dem Alter der Kinder angemessen? Hinweis: Eine linear erzählte Geschichte ist leichter nachvollziehbar und eignet sich daher schon für die jüngsten Zuhörer/-innen. Ältere Kinder können auch Zeitsprünge oder Parallelhandlungen erfassen, sofern diese nachvollziehbar erzählt sind.
- Sind die Figuren glaubwürdig und bieten Sie den Kindern Identifikationsmöglichkeiten?
- Wie werden Probleme und / oder Konflikte gelöst? Hinweis: Einseitige oder fehlende Konfliktlösungen können Kinder umso mehr belasten, je jünger sie zuhören!
- Bietet die Geschichte ein ausgewogenes Verhältnis von Spannung und Entspannung, von Hektik und Ruhe?

### Wie wird erzählt? – Sprachliche Kriterien

- Ist der zur Sprache kommende Wortschatz dem Alter der Kinder angemessen? Hinweis: Klären Sie schwierige Begriffe, bevor Sie mit dem Zuhören beginnen. Bedenken Sie dabei auch, dass Kinder, die mehrsprachig aufwachsen, ggf. über einen besonderen Erfahrungshorizont verfügen!
- Bietet die Wortwahl den Kindern ausreichend Möglichkeit, den eigenen Wortschatz zu erweitern und mit richtigen Satzkonstruktionen vertrauter zu werden?
- Ist die Sprache verständlich, lebendig und bildhaft?
- Ist die Wortwahl figurentypisch?

### Wie ist die Geschichte akustisch gestaltet?

- Sind die Sprecher/-innen gut zu verstehen? Klingen die Stimmen angenehm?
- Passen Figurenbeschreibung und die jeweilige Stimme zusammen? Sind die verschiedenen Figuren gut unterscheidbar?
- Sind die Geräusche, die eine Geschichte untermalen, realistisch und passend?
- Passen die Hintergrundgeräusche, die sogenannten Atmos, zum angegebenen Schauplatz?
- Ist der Einsatz von Musik ästhetisch ansprechend, d. h. nicht mit Effekten überfrachtet?

### Wie passt die Geschichte zur Lebenswelt der Kinder?

- Bestehen thematische Bezüge zu den Interessen und der Lebenswelt der Kinder? Lässt sich das (Hör-)Medium gut an vorausgegangene Lernerfahrungen bzw. an Sach- oder Bildungsthemen anknüpfen?
- Bietet die Geschichte ausreichend Gesprächsanlässe?
- Lädt das Thema zu Anschluss-handlungen ein, eventuell auch auf sprachlicher Ebene?
- Ist die Länge des Hörstücks dem Alter der Kinder angemessen bzw. lässt sich die Geschichte sinnvoll in kürzere Etappen unterteilen? Hinweis: Je jünger die Zuhörer, desto kürzer ist die Aufmerksamkeitsspanne. Variieren Sie die Dauer eines Hörstücks je nach Entwicklungsstand der Kinder!
- Inwieweit unterstützt das Hörstück aktuelles Geschehen, jahreszeitliche bzw. historische oder allgemeinbildende Themen?

Abb. 5 und 6: Methodenkarte „Kino für die Ohren“ (Kategorie „Worte und Geschichten“)

Hörbücher werden in unterschiedlichen Formaten angeboten, früher z.B. auf Schallplatten, Kassetten, Tonbändern oder CDs, heute meist im mp3-Format als Download oder Stream. Die wichtigsten *Hörbuch-Gattungen* sind das *belletristische Hörbuch*, das *Sach-Hörbuch*, das *Lehr-Hörbuch*, das auf einer strukturierten Methodik aufbaut, und der **Podcast**. Anfänglich waren Podcasts kurze Audiobeiträge, die wesentliche Informationen zu einem Thema zusammenfassten. In der Zwischenzeit gibt es auch lange und sehr lange Podcasts, auch in dialogischen Formaten, sowie ganze Podcasts-Festivals. Weitere Gattungen sind zudem das

*Feature*, eine ausführliche, dokumentarische Lesung, der *Audioguide*, der gerne in Museen und Ausstellungen zum Einsatz kommt, und schließlich der *Live-Mitschnitt* einer Lesung, z.B. vor Publikum. Die Grenzen zum Hörspiel können in allen Gattungen allerdings auch fließend sein.

Spannend zu beobachten ist dabei der Boom, den insbesondere Podcasts in den letzten Jahren erfahren haben: Keine Mediathek kommt ohne Podcasts aus, die Download- und Streamingzahlen wachsen weiter. Wir haben also auf der einen Seite eine ganz ordentliche Gruppe von insbesondere jungen Menschen, die viel und lange Podcasts hören. Dagegen nimmt die Länge



## Ohrenspitzer Hörhäppchen

### Der Audiofisch

Dauer: ca. 45 Minuten  
Aufwand: etwas aufwändiger

#### Sie brauchen:

Geräuschemacher im Raum, ein Blatt Papier, Stifte, ein oder mehrere iPads (je nach Anzahl der Kinder) und eine Audioaufnahme-App, z.B. Sprachmemos

#### Sie unterstützen:

- das Verständnis für laute und leise Töne
- die auditive Wahrnehmungsfähigkeit
- den Umgang mit digitalen Geräten und Aufnahmetechnik



## Ohrenspitzer Hörhäppchen

### Geräuschejagd mit dem Tablet

Dauer: je 20 Minuten (für Umsetzung und Präsentation)  
Aufwand: einfach

#### Sie brauchen:

ein oder mehrere iPads und die App „Book Creator“

#### Sie unterstützen:

- Fantasie und Kreativität
- den Umgang mit digitalen Geräten und Aufnahmetechnik
- die Kommunikationsfähigkeit in der Gruppenarbeit
- mediengestalterische Fähigkeiten



Bildquellen: www.shutterstock.com (Figuren),  
Hintergrundbild: Jennifer Madelmond

Abb. 7 und 8: Tutorials fürs iPad: „Der Audiofisch“ und „Geräuschejagd mit dem Tablet“  
([www.ohrenspitzer.de/methoden/tutorials/tutorials-fuers-ipad](http://www.ohrenspitzer.de/methoden/tutorials/tutorials-fuers-ipad))

der sogenannten Wortbeiträge im „klassischen“ Radio ständig ab – Unterbrechungen beim Abspielen von Musik dauern heute kaum länger als 1 Minute und 30 Sekunden.

**Hörspiele** beruhen auf einem Drehbuch, die Geschichte wird dramatisiert und mit verteilten Sprecherrollen dargeboten. Geräusche und Musik sind wesentliche Elemente dieses

literarischen Genres, sie werden bewusst eingesetzt, um die Stimmung der Geschichte zu untermalen. Hörspiele wurden für die Übertragung im Rundfunk in den 1920er-Jahren „erfunden“. Seine Glanzzeiten hatte das Hörspiel im Deutschland der Nachkriegszeit, als viele Theater und Kinos noch zerstört waren: Zwischen 1945 und 1960 sendeten die öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten jährlich ca. 500 Hörspiele.

Das Hörspiel ist eine eigene Kunstform, vergleichbar einem Roman, einer Novelle oder einem Drama. Eine spezifische Hörspiel-Gattung ist das **Worthörspiel**, das mit nur wenigen Geräuschen auskommt und auch als „Hörspiel der Innerlichkeit“ bezeichnet wird. Es entstand in den 1950er-Jahren als Reaktion auf die Schrecken des Zweiten Weltkrieges und sollte den inneren Vorstellungen des Zuhörers Raum lassen – auch, um die Vergangenheitsbewältigung zu unterstützen. Ein ganz bedeutender Vertreter dieses sogenannten Worthörspiels, das sich auf wenige symbolhaft eingesetzte Geräusche stützte, war der Schriftsteller Günter Eich.

Hörspiele gibt es als *Kurz-Hörspiel*, das bis zu 20 Minuten dauert, als *Originalton-Hörspiel*, bei dem direkt aufgenommenes, unbearbeitetes Tonmaterial zum Einsatz kommt, oder auch als – meist dialogisches – *Kriminal-Hörspiel*, und beim *Live-Hörspiel* werden Hörspiele mit professionellen Sprechern auf einer Bühne aufgeführt.

Das **Kinderhörspiel** hat seit der Mitte des 20. Jahrhunderts in allen deutschsprachigen Ländern eine eigene, breitgefächerte Tradition, die nicht nur fortbesteht, sondern neue Wege geht und sich beständig erweitert und erneuert. Seit der Jahrtausendwende wächst, verflochten mit dem Hörbuchmarkt, eine neue Generation von literarisch und ästhetisch wertvollen Kinderhörspielen heran.

Doch was ist ein gutes Hörbuch, ein gutes Hörspiel? Nun, alles, was Spaß macht, bleibt in guter Erinnerung – Hörmedien sind da keine Ausnahme. Kinder, die beim Zuhören positive Erfahrungen sammeln können, bilden dabei ihre generelle Zuhörfertigkeiten besser aus. Abgesehen davon, dass am Ende immer auch

das persönliche Empfinden und eigene Vorlieben maßgeblich sind, gibt es einige Qualitätskriterien, die helfen, Hörmedien qualitativ zu beurteilen.

### ***Hören selbst gestalten***

Jetzt wird es endlich kreativ! Die Möglichkeiten, die aktive Audioarbeit im pädagogischen Alltag einzusetzen, sind breit gefächert. Hier gibt es Raum zum Experimentieren und viele Möglichkeiten, mediale Wirkungen emotional zu erfahren. Außerdem werden schon Kinder beim kreativen Erstellen von Hörwerken von Konsument\*innen zu Gestalter\*innen. Sie spüren ihre Selbstwirksamkeit und erhalten die Möglichkeit, Produktionsbedingungen und Mediensprache durchschauen zu lernen (Deonstruktion von Medienwirklichkeit). Aufnahmegerät oder Tablet werden als Werkzeug und Speichermedium für die Ausgestaltung von eigenen Ideen erfahren und als Medium künstlerischen Ausdrucks genutzt. Weiterführende Gespräche zu den eigenen Medienerfahrungen und der eigenen Erlebniswelt bleiben dabei nicht aus und können bewusst mit den Kindern behandelt werden.

Auditives aufzunehmen und auszugestalten, macht einen besonders großen Sinn, denn alles, was man hört, vergeht sofort, noch im Moment der Darbietung. Eine „Live“-Aufführung hat deshalb ihren ganz eigenen Reiz. Will man Auditives jedoch festhalten, ausgestalten, weiterbearbeiten und zur Repräsentation für sich und andere aufbereiten, ist dies nur durch eine Aufnahme möglich. So wie beim bildnerischen Gestalten das Papier oder anderes Material (z.B. Ton, Knete etc.) zum Speichermedium des eigenen künstlerischen Ausdrucks wird, kann ein digitaler Speicher auditive Ausdrucksformen festhalten und zusätzliche Bearbeitung ermöglichen. Ganz egal, ob hier Geschichten, Hörspiele oder Geräuschcollagen entstehen, es ist immer ein wenig auditive Kunst, die gespeichert und mit weiteren Medienformaten kombiniert, vorgeführt und immer wieder angehört werden kann.

Die Ohrenspitzer-Webseite bietet hier eine Fülle von Methoden. Schauen Sie sich unsere Tutorials an, lesen Sie unsere Publikationen und legen Sie einfach los! Viel Spaß!

### **Autorin**

**Birgit Hock:** Hat sich schon als Kind für Medien – anfangs vor allem für Bücher – begeistert und mit der Taschenlampe unter der Bettdecke gelesen; dann Literatur und Pädagogik studiert; als Lehrerin an einem Gymnasium gearbeitet und zahlreiche Lernhilfen veröffentlicht; arbeitet seit vielen Jahren bei der Stiftung Medien-Kompetenz Forum Südwest als Referentin für medienpädagogische Projekte und entwickelt für Ohrenspitzer Methoden, Spiele und Konzepte, mit denen das aufmerksame Zuhören spielerisch geübt werden kann.

### **Literatur**

- Bernius, Volker/Imhof, Margarete (Hrsg.) (2010): Zuhörkompetenz in Unterricht und Schule – Beiträge aus Wissenschaft und Praxis. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Imhof, Margarete (2003): Zuhören. Psychologische Aspekte auditiver Informationsverarbeitung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Imhof, Margarete (2004): Zuhören und Instruktion – Empirische Zugänge zur Verarbeitung mündlich vermittelter Information. Münster: Waxmann.

---

### **Lizenz**

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Der Name der Urheberin soll bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter [www.gmk-net.de/publikationen/artikel](http://www.gmk-net.de/publikationen/artikel) veröffentlicht.