

## I.B.33

### Communicative skills – Speaking

# Voices, sounds, noises – Ein Hörspiel produzieren (Klassen 7/8)

Dr. Petra Schappert



© duncan1890/DigitalVision Vectors/Getty Images Plus

Hörspiele sind unterhaltsam und spannend. Sie entführen durch Musik, Geräusche und fesselnde Stimmen in andere Welten, ohne die Zuhörenden zu sehr in der eigenen Fantasie einzuschränken. In dieser Unterrichtseinheit lernen die Schülerinnen und Schüler, wie man einen Text in ein Skript für ein Hörspiel umarbeitet, mit Geräuschen und Musik ergänzt und somit ein aufregendes Hörspiel erstellt, das dann aufgenommen und präsentiert wird.

#### KOMPETENZPROFIL

<b>Klassenstufe:</b>	7/8
<b>Dauer:</b>	ca. 6–10 Unterrichtsstunden
<b>Kompetenzen:</b>	1. Hör-Seh-Verstehenskompetenz: ein Video anschauen und verstehen; 2. Leseverstehenskompetenz: Auszüge aus einem literarischen Text lesen und verstehen; 3. Schreibkompetenz: ein Skript für ein Hörspiel schreiben; 4. Sprechkompetenz: den Hörspieltext expressiv vorlesen; 5. Medienkompetenz: mit digitalen Tools ( <i>Audacity/GarageBand</i> ) arbeiten, ein Hörspiel produzieren und präsentieren
<b>Thematische Bereiche:</b>	Hörspiel, Medien, Robin Hood
<b>Zusätzlich benötigt:</b>	Aufnahmemöglichkeit für das Hörspiel (die App <i>Audacity/GarageBand</i> oder Smartphone)



## Auf einen Blick

### 1./2. Stunde

**Thema:** Getting started – Talking about auditory media

**M 1** **Can you hear it? – Talking about auditory media /** auditive Medien sammeln (EA, GA)

**M 2** **About the what and the how – An excerpt from a radio play /** einen Ausschnitt aus einem Hörspiel anhören und das Hörverstehen sichern (EA, GA)

**Benötigt:**

- Abspielmöglichkeit für das Hörspiel
- Smartphone/Tablet/Laptop für die digitale Alternative in M 2

### 3./4. Stunde

**Thema:** Collecting facts about producing a radio play – A group puzzle

**M 3** **What makes a good radio play – A group puzzle /** die Vorgehensweise eines Gruppenpuzzles erlesen (EA)

**M 4** **Voice – Expert group 1 /** einen Artikel lesen und die wichtigsten Informationen herauschreiben; Infos auf ein Hörspiel anwenden (EA, GA)

**M 5** **Sound effects – Expert group 2 /** einen Artikel lesen und die wichtigsten Informationen herauschreiben; Infos auf ein Hörspiel anwenden (EA, GA)

**M 6** **Music in a radio play – Expert group 3 /** einen Artikel lesen und die wichtigsten Informationen herauschreiben; Infos auf ein Hörspiel anwenden (EA, GA)

**M 7** **The four elements of a radio play – Expert group 4 /** ein Video anschauen und die wichtigsten Informationen herauschreiben; Infos auf ein Hörspiel anwenden (EA, GA)

**Benötigt:**

- Dokumentenkamera bzw. Smartboard/Tafel für die Erläuterung von M 3 und die Sicherung der Ergebnisse der Stammgruppen
- Abspielmöglichkeit für das YouTube-Video
- Kopfhörer für die Lernenden



## 5./6. Stunde

**Thema:** Selecting a text and creating a script

**M 8** **Robin Hood – Four excerpts for the radio play** / aus vier Texten einen Text für die Gruppenarbeit auswerten (EA, GA)

**M 9** **Turning a text into a script – Working on your chapter** / an einem Beispiel die Vorgehensweise erkennen und auf den eigenen Text anwenden (GA)

**M 10** **Directions, directions – Turning a text into a score** / aus dem bearbeiteten Skript eine Partitur erstellen (GA)

**Benötigt**  M 8 für die Bearbeitung von M 9  
 M 8 und M 9 für die Bearbeitung von M 10

## 7./8. Stunde

**Thema:** Recording the radio play

**M 11** **A lesson in Audacity – Recording the radio play** / das Hörspiel aufnehmen und bearbeiten (GA)

**M 12** **Making your voice sound great – Drama techniques** / die Stimme für die Aufnahme vorbereiten (GA)

**Benötigt:**  M 8–M 10 für M 11  
 Computer/Laptops/Tablets mit installiertem Programm *Audacity/ GarageBand*  
 zur Aufnahme oder Smartphones mit Aufnahmefunktion

## 9./10. Stunde

**Thema:** Presentation of the radio plays

**M 13** **Applause, applause – Giving feedback** / die Hörspiele anhören und mit einem Kriterienraster Feedback geben (EA)

**Benötigt:**  die fertiggestellten Hörspiele  
 Computer/Laptop/Tablets zum Abspielen der Hörspiele

## Minimalplan

Die Zeit ist knapp? Dann können Sie die wichtigsten Inhalte in den folgenden sechs Stunden erarbeiten:

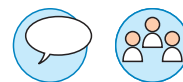
3./4. Stunde: Collecting facts about producing a radio play – A group puzzle M 3–M 7

5./6. Stunde: Selecting a text and creating a script M 8–M 10

7./8. Stunde: Recording the radio play M 11–M 12

# What makes a good radio play – A group puzzle

M 3



Read the following instructions and make yourself familiar with the method “group puzzle”.

### Tasks

1. Form groups of four students according to the table below. This is your home group.
2. Form new groups. These are expert groups. Each group consists of one person of each home group. Each expert group takes care of one topic. You will collect various information from your groups’ text/video about what makes a good radio play.
3. Each expert goes back to his or her home group. Each expert reports to the other group members what he/she has found out in his/her expert group.
4. Write down your findings in the table below.
5. Talk in class: Is there still anything you need clarification about?

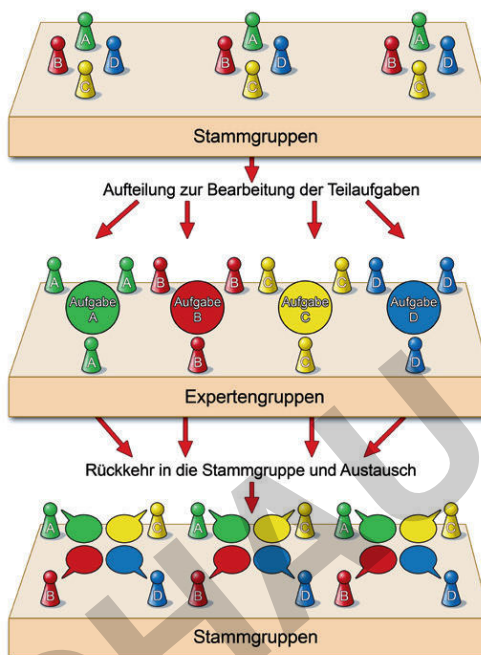


Illustration: Oliver Wetterauer

© RAABE 2023

	Main points mentioned in the text/video
Group 1: Voice	
Group 2: Sound effects	
Group 3: Music in a radio play	
Group 4: 4 elements of a radio play	



## M 7

## The four elements of a radio play – Expert group 4



Find out what the four elements of a radio play are.

## Tasks

1. Watch the video: <https://raabe.click/4Elements> [last access: 08/02/2022].  
Look up words you don't understand.
2. Stop the video when necessary. Write the most important information in the box below.
3. Talk about the video with the other members of your expert group.
4. Listen to the radio play again: <https://raabe.click/RadioPlay> [last access: 08/02/2022]. Compare your results with what you have learned in the video and see how theory was put into practice. Add to your notes if necessary.

Notes from the video:

Theory put into practice in the radio play:



© colourbox



## M 10



## Directions, directions – Turning a text into a score

Now you know what to say – but how do you say it? You need a score (= *die Partitur*).

## Tasks

1. Get together in your group. For the first step: take your text and fill in marks for volume, pauses in speech etc. The following table offers hints on what you can mark.



## Key for marking a text

I	short break	↘	lower your voice
II	longer break	>	speak softly
—	emphasise	<	speak loudly
↗	raise your voice	/	emphasise syllable
→	speak faster	←	speak slower

Look at this example and see how it can be done. Complete the example before working on your text.

< “Wait”, shouted Sir Guy to his men. “One more time, old man. Who and where is Robin Hood?”

“Well, if you kill me, you’ll never find out”, Much answered.

“But if I kill you, perhaps other people around here will talk.”

Source: Macfarlane, Michael: *Robin Hood*. Cornelsen. Berlin, 2003. p. 10

2. The second step is the completion of your score. Now, you highlight the characters to make clear to everyone when it is their turn to speak. Also note down where you want to have which sound/sound effect, where you want to play which music. Decide which sound effects you want to produce yourself (with shoes, household items or other objects) and for which sounds you need the Internet. Choose the music you want to add to your radio play. All these choices need to be written down in your score as well. Look at this example. Then do the same with your text.

((sound of people talking, eating, some music))

“But is there a real Robin Hood?” – “They’re just stupid stories for children. Believe me.”

((door opens, slow steps)) Just then, a knight in armour entered the hall.

“Sir Guy of Gisborne, what’s wrong? You seem tired.” ((slow steps)) “Your face is all dirty

and covered with blood.” ((all sounds are dying; everything is totally quiet))

Source: Macfarlane, Michael: *Robin Hood*. Cornelsen. Berlin, 2003. p. 6