



## Störfaktor Lautstärke

Eine angenehme Atmosphäre ist das Fundament für eine effektive und gewinnbringende Lernumgebung in der Schule. Diese ist aber in der Praxis oft nicht automatisch gegeben: Schüler, die den Unterricht stören und sich gegenseitig ablenken, sind im Alltag in vielen Klassen der Normalfall.



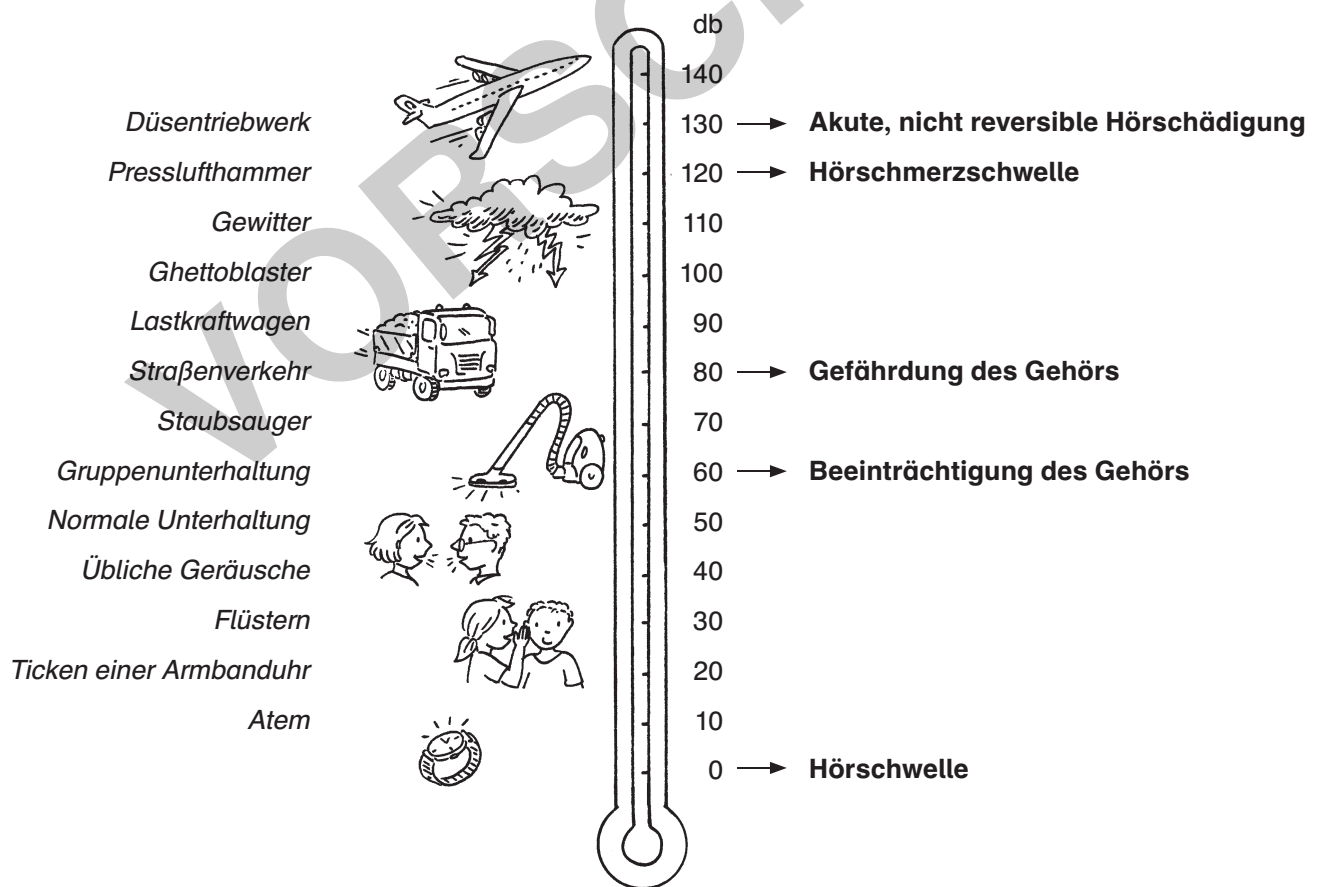
Meist empfinden wir Lehrer<sup>1</sup> in diesem Zusammenhang vor allem die Lautstärke als Störfaktor und Hemmschuh. Ruhe nachhaltig und verlässlich herstellen – diese Aufgabe bereitet uns Lehrkräften oft Mühe und kostet Nerven.

Es ist bereits mehrfach wissenschaftlich nachgewiesen worden: Lärm in Schulklassen verschlechtert den Unterricht und macht auch Lehrer krank.



In vielen Zimmern ist leiser Unterricht unmöglich. Schuld daran ist eine schlechte Raumakustik. Wegen der unzureichend geräuschisolierten Räume herrscht in vielen Klassenzimmern ein durchschnittlicher Lärmpegel von 65 Dezibel. Diese Werte sind für ein gutes Lehren und Lernen viel zu hoch.

In kooperativen Lernphasen oder während offener Unterrichtsphasen kann der Dezibelwert noch höher liegen, wenn es sich um eine eher undisziplinierte Klasse handelt.



1 Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird für die Bezeichnung von männlichen und weiblichen Personengruppen Lehrer bzw. Schüler stets die männliche Bezeichnung verwendet.



## 2. Übungen, Methoden & Tipps für den Unterricht

### 2.1 Stilleübungen und leise Spiele

Wer sich am Schuljahresanfang die Zeit nimmt, Gesprächsregeln und auch Rituale sowie Routinen einzuführen, wird in der Regel erfolgreich Ruhe implementieren. Trotzdem gilt es, auch während des Schuljahres immer wieder den Fokus auf dieses Thema zu setzen. Dabei können Ihnen folgende Spiele und Methoden helfen. Stille erleben, im vermeintlich akustischen Nichts Geräusche wahrnehmen, sich auf den Hörsinn konzentrieren, selbst keine Töne oder Signale erzeugen – das ist nicht einfach.

Im Folgenden finden Sie verschiedene Übungen, bei denen die Stille und das Stillsein im Mittelpunkt stehen. Diese Aufgaben können Sie immer wieder in den Unterrichtsalltag integrieren.

Die meisten Übungen sind für die Arbeit mit der ganzen Schulklasse gedacht und gestalten sich vom Arbeits- und Zeitaufwand her sehr unterschiedlich. Damit Sie besser planen können, sind neben dem Verlauf auch der Zeitbedarf und die benötigten Materialien kurz beschrieben.

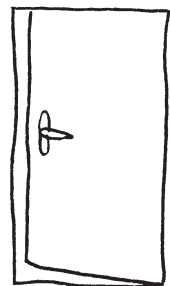
#### Die offene Tür

**Sie brauchen:** Klassenzimmer mit Tür



10 min

- Die Kinder begeben sich in die Kopfkinohaltung (Kopf mit geschlossenen Augen auf die verschränkten Arme ablegen).
- Die Lehrkraft öffnet die Klassenzimmertür.
- Die Schüler sollen eine Minute lang still und gezielt lauschen.
- Im Anschluss werden die Höreindrücke besprochen.  
Welche Geräusche hast du wahrgenommen?



#### Variationen:

- Das Fenster wird geöffnet.
- Eine Störquelle sorgt für Ablenkung (leise Musik). Wer hört trotzdem die Geräusche vor der Tür?
- Die Kinder halten sich die Ohren zu. Was kann man trotzdem noch hören? Ein Kind wird angetippt und soll ein leises Geräusch (summen, schnipsen, ...) erzeugen. Die Schüler müssen nach der Übung nicht nur die Geräusche vor der Tür identifizieren, sondern auch den Geräuschemacher im Raum.



## 2. Übungen, Methoden & Tipps für den Unterricht

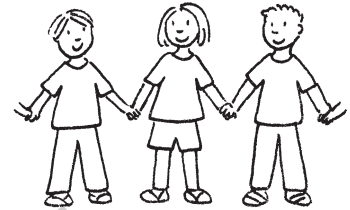
### Einen Briefgruß verschicken

**Sie brauchen:** Stehkreis



3 min

- Die Kinder stehen im Kreis und halten sich an den Händen.
- Der Startspieler schickt einen „stummen Briefgruß“ (in Form eines festen Händedrucks an den Nachbarn) auf den Weg.
- Dieser Gruß wird im stillen Kreis im Uhrzeigersinn von Kind zu Kind weitergegeben.
- Kommt der „Briefgruß“ beim letzten Schüler an, sagt dieser: „*angekommen*“



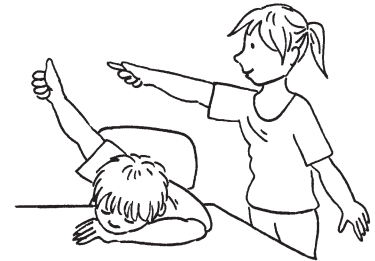
### Abtauchen

**Sie brauchen:** Klassenzimmer



5 min

- Drei Kinder werden ausgewählt. Sie stehen vorne an der Tafel und bitten ihre Klassenkameraden, still abzutauchen.
- Die Kinder legen ihren Kopf mit geschlossenen Augen auf den Tisch, ein Arm wird mit nach oben ausgestrecktem Daumen vor sich gehalten.
- Die drei ausgewählten Kinder laufen durchs Zimmer. Jeder tippt möglichst geräuschlos ein Kind am Daumen an.
- Haben die drei Kinder ihren Auftrag erledigt, stellen sie sich wieder vor die Tafel und bitten ihre Klassenkameraden, wieder aufzutauchen.
- Die angetippten Kinder stellen sich hinter den Schüler, von dem sie glauben, angetippt worden zu sein. Liegen sie richtig, übernehmen sie die Rolle des „Antippers“.



### Flüsternde Begrüßung

**Sie brauchen:** Stehkreis



3 min

- Ein Kind flüstert dem Nachbar einen selbstausgedachten Morgengruß ins Ohr.
- Dieser flüstert den Gruß seinem anderen Nachbarn ins Ohr usw.
- Der letzte Schüler spricht den geflüsterten Gruß laut aus.





## 2. Übungen, Methoden & Tipps für den Unterricht

### Stumme Anweisungen

**Sie brauchen:** Arbeitsanweisungen auf Folie (Beamer, Overheadprojektor) oder Tafel



5 min

- Die Lehrkraft bittet die Schüler, die Aufträge still zu erlesen und dann auszuführen.
- Während des gesamten Spiels wird nicht gesprochen.
- Gut ist, wenn die Aufträge sukzessive aufgedeckt werden.

#### Aufträge:

- Stehe auf und stelle dich hinter deinen Stuhl.
- Drehe dich einmal im Kreis herum.
- Strecke deine linke Hand nach oben.
- Winke.
- Stehe auf einem Bein und zähle im Kopf bis 10.
- Stelle dich wieder hinter deinen Stuhl.
- Schließe deine Augen und zähle leise rückwärts von 10 bis 0.
- Klatsche fünfmal in die Hände.
- Springe zweimal in die Luft.
- Gähne dreimal und strecke dich.
- Setze dich leise auf deinen Stuhl.

### Wo ist das Glöckchen?

**Sie brauchen:** Sitzkreis, Augenbinde, Glöckchen



5 min

- Ein Kind bekommt die Augen verbunden und steht in der Kreismitte.
- Nun bekommt ein Schüler ein Glöckchen und läutet ganz leise.
- Das Kind mit den verbundenen Augen muss erkennen, wo das Glöckchen geläutet wird. Dazu zeigt es mit dem Finger in die entsprechende Richtung.



#### Variationen:

- Das Glöckchen wird möglichst leise weitergegeben. Das Kind in der Mitte soll den Weg nachverfolgen.
- Das Kind in der Mitte soll das Glöckchen bewachen. Ein Kind, das der Lehrer durch Antippen bestimmt, soll dem Wächter leise das Glöckchen klauen.



## 2. Übungen, Methoden & Tipps für den Unterricht

### Der Geräuschespaziergang

Wenn es um Zuhörförderung geht, dient der auch als auch als *Soundwalk* bezeichnete Geräuschespaziergang immer wieder als Paradebeispiel. Meist bekommen Schüler dabei die Augen mit einem Schal verbunden und ein sehender Partner führt sie an der Hand. Danach soll über die wahrgenommene Geräuschkulisse gesprochen werden.

#### Praxistipp

Ein Geräuschespaziergang kann aus meiner praktischen Erfahrung heraus nur dann ergiebig sein, wenn er mit gezielten Höraufträgen kombiniert stattfindet und danach auch ausgewertet wird.



### Klangparcours

Sie können selbst mit Ihrer Klasse einen Klangparcours entwickeln:

Einige Schüler sind die Klangerzeuger und stehen an vereinbarten Orten im Klassenzimmer oder Schulhaus mit ihren klang-erzeugenden Gegenständen.

Die anderen Kinder gehen paarweise zusammen. Einem Kind werden pro Team die Augen verbunden, der sehende Partner führt das „blinde“ Kind durch den Parcours. Im Anschluss werden die Eindrücke verbalisiert. Richtig ergiebig wird es, wenn man klang-erzeugende Gegenstände einsetzt, die das

assoziative Hören anregen, z. B. Klangschale, Glöckchen, Kokosnüsse, ...

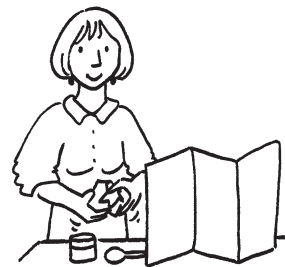


### Ratespiele

Geräusche raten – das lieben Kinder. Spiele eignen sich dazu prima für die Einstimmung. Basteln Sie sich fürs Geräuscheraten einen Pappaufsteller als Sichtschutz, zum Beispiel mithilfe eines geknickten Kartons. Die Kinder können sich bei den Lauschratespielen aber auch einfach im Kreis nach außen drehen, sodass sie nicht sehen, welches Material die Lehrkraft in der Kreismitte zum Erzeugen des akustischen Signals verwendet.

Im Anschluss können Sie im Gespräch unter anderem folgende Fragen stellen:

- „Wie viele Geräusch hast du gehört?“
- „Zähle die Geräusche in der richtigen Reihenfolge auf.“
- „Was war das dritte Geräusch?“
- „Welches Geräusch hat dir am besten gefallen und wieso?“



### Zuhörspiele-Sammlung

Das spielerische Üben und Lernen ist in der Grundschule ein fest verankertes Unterrichtsprinzip. Folgende Spiele (S. 17–28) können immer wieder in den Alltag integriert und genutzt werden.



## 2. Übungen, Methoden & Tipps für den Unterricht

### Kimspiele mit Geräuschen

**Sie brauchen:** 6 Gegenstände, die Geräusche machen;  
Decke



10 min

- Die Kinder sehen sich die Gegenstände (z. B. Glöckchen, Besteck, Milchaufschäumer, Schlüsselbund, Wecker, Jacke mit Reißverschluss) 30 Sekunden an, dann werden sie mit der Decke zugedeckt.
- Nun macht die Lehrkraft mit fünf der sechs Gegenständen Geräusche.
- Die Schüler schreiben auf, welche Gegenstände sie gehört haben und finden heraus, welcher Gegenstand nicht verwendet wurde.
- Die Lehrkraft sollte außer Sichtweite der Kinder sein, während sie die Geräusche erzeugt.



#### Variationen:

Die Kinder lauschen unter folgenden Gesichtspunkten:

- ⇒ *Wie oft hast du die Geräusche gehört?*
- ⇒ *Welches Geräusch hast du mehrmals gehört?*
- ⇒ *Welches Geräusch war besonders laut/leise?*

### Blinder Hund

**Sie brauchen:** Stehkreis, Augenbinde, Musikinstrumente  
(Trommel, Triangel, o. ä.)



5 min

- Alle Schüler stellen sich in einem Kreis auf.
- Ein Kind übernimmt die Rolle des Hundes, der sich ganz auf sein Gehör verlassen muss. Der „Hund“ trägt daher eine Augenbinde.
- Ein weiterer Schüler wird als Hundeführer ausgewählt. Dieser muss den „blinden Hund“ mit einem Geräusch zur Futterstelle locken. Er erzeugt z. B. mit einer Trommel Töne.



- Sobald der „blinde Hund“ die Futterstelle bzw. die Geräuschquelle erreicht hat, werden die Rollen getauscht.



## 2. Übungen, Methoden & Tipps für den Unterricht

### Silbensalat mit Geräuschewörtern

**Sie brauchen:** Sitzkreis



10 min

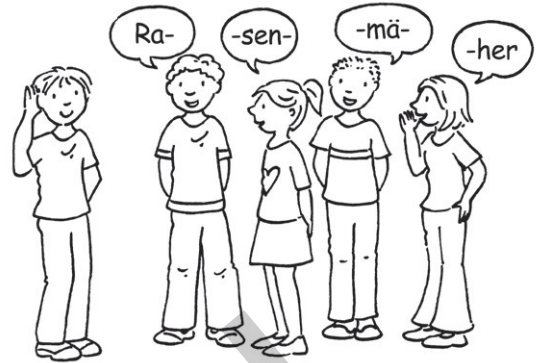
- Ein Schüler geht vor die Tür.
- Die restliche Klasse überlegt ein Wort, das möglichst lang sein sollte und als Geräuschquelle akustische Signale erzeugt, zum Beispiel:

*Ra-sen-mä-her, Ket-ten-sä-ge,  
Fo-to-ap-pa-rat, ...*

- Nun werden die Kinder im Kreis in etwa gleich große Gruppen eingeteilt.

Beispielsweise sprechen immer fünf Kinder, die nebeneinandersitzen, die erste Silbe, die nächsten fünf Kinder die zweite Silbe, etc.

- Kommt der Schüler von außen in den Kreis, rufen alle auf Kommando gleichzeitig immer wieder ihre Silbe. Der Schüler muss nun aus dem Silbensalat das richtige „Geräusche“-Wort herausfinden und laut sagen.



### Du bist meine Geräuschquelle

**Sie brauchen:** Partnergruppen



5 min

- Immer zwei Kinder bilden ein Spielerpaar.
- Alle sind still, es darf während der ganzen Übung nicht gesprochen werden.
- Jeweils ein Kind sitzt im Schneidersitz oder steht regungslos wie eine Puppe.
- Das andere Kind macht mit dem Körper des Partners Geräusche. Es klopft zum Beispiel auf den Rücken des Partners, klatscht auf dessen Knie oder reibt mit der Handfläche über dessen Arm.
- Nach einiger Zeit wird auf ein akustisches Signal hin die Positionen in den Zweiergruppen gewechselt.
- Danach werden die Eindrücke im Klassenverband verbalisiert.





## 2. Übungen, Methoden & Tipps für den Unterricht

### **Anknüpfungsmöglichkeiten:**

Für Blinde ist das Hören neben dem Tasten der wichtigste Sinn zur Orientierung im Alltag. Folgende Spiele bieten sich zum Vertiefen und Erschließen dieses Themas an:

#### **Blinder Spaziergänger:**

Ein Kind führt ein anderes „blind“ durch das Schulhaus. Nach einigen Minuten wird getauscht. Im Klassenzimmer sprechen die Kinder über ihre Eindrücke.

#### **Blinder Gast:**

Ein Kind mit verbundenen Augen ist Gast und darf Trinken, Essen, einen Stuhl oder eine Zeitschrift ordern. Nach einigen Minuten wird über die Erfahrung gesprochen, nur hören und nicht sehen zu können. Diese Übung lässt sich auch gut in Kleingruppen umsetzen.

#### **Gegenstände blind ertasten:**

Die „blinden“ Kinder holen nach Anweisung Gegenstände aus ihrer Schultasche oder dem Federmäppchen. Im Anschluss wird thematisiert, dass auch der Tastsinn für Blinde sehr wichtig für die Orientierung ist.

#### **Blinde lotsen:**

Die Lehrkraft spannt vorab eine Schnur quer durch den Raum. Gut ist es, wenn das Spiel in der Turnhalle stattfinden kann. An die lange Schnur werden Wäscheklammern mit Zetteln gehängt. Nun werden Zweiergruppen gebildet: Einer bekommt die Augen verbunden. Der andere lotst den „Blinden“ zu den Zetteln, die blind abgenommen werden sollen.

Noch schwieriger wird es, wenn die Kinder nur eine Hand benutzen dürfen.

Variation: Das Kind, das die meisten Zettel gesammelt hat, ist Sieger. Die Zettel können auch farblich unterschiedlich sein. Jedes

Kind muss drei verschiedenfarbige Zettel sammeln.

#### **Blinder Zug:**

Auch dieses Spiel sollte man am besten in der Turnhalle spielen.

Es können zusätzlich Hindernisse (Weichbodenmatten, Langbänke, Kästen, ...) aufgebaut werden, um es noch anspruchsvoller zu machen.

Immer fünf Kinder stehen hintereinander und halten sich an ihrem Vordermann fest. Alle Kinder außer das vorderste bekommen eine Augenbinde.

Das Kind ganz vorne führt die Lokomotive an und läuft durch den Raum.



Sobald Hindernisse auftauchen, gibt der Anführer entsprechende Anweisungen, damit alle seine Waggons (die anderen Kinder hinter ihm) gefahrlos folgen können. Nach einigen Minuten wird getauscht und das nächste Kind übernimmt die Position der sehenden Lokomotive.

#### **Blinde Disko:**

Immer zwei Kinder gehen zusammen. Ein Kind hat die Augen verbunden. Nun wird nicht mehr gesprochen, sondern die Kinder tanzen zu Musik.

Der sehende Partner versucht, Zusammenstöße mit anderen Tanzpaaren zu vermeiden.

Nach einigen Minuten wird die Augenbinde getauscht.

Im Anschluss verbalisieren die Kinder ihre Erfahrungen.