

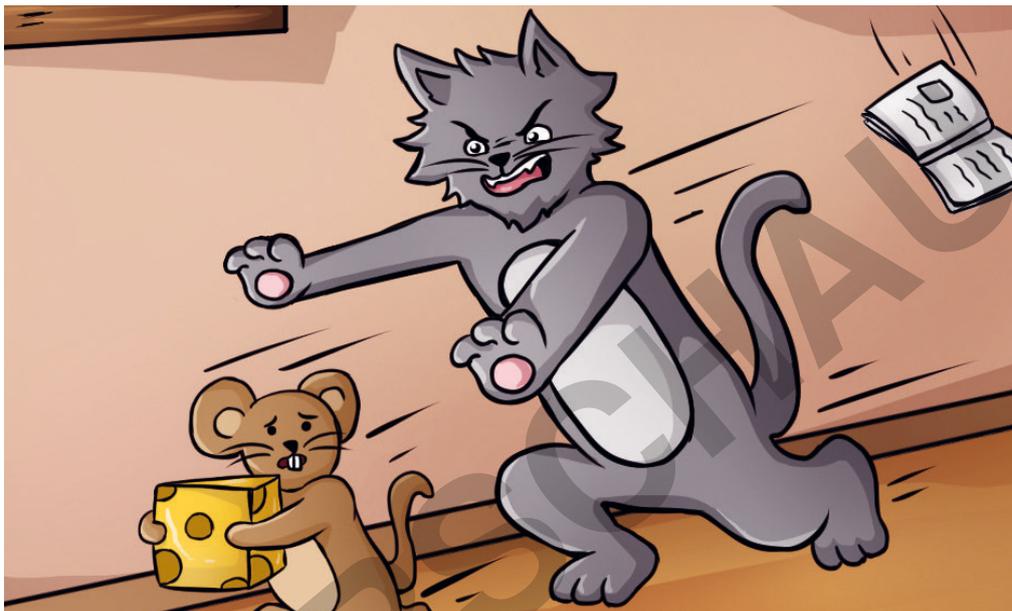
II.40

Singen und Musizieren

Nichts für Leseratten! – Einen Comic nur mit Geräuschen und Klängen erzählen

Marcus Adam

Illustrationen von Julia Lenzmann, Liliane Oser und Katharina Friedrich



© RAABE 2019

Jedes Kind kennt und mag Comics und Bildergeschichten. Sie laden zu fantasievollen Ausflügen ein und dienen so auch im Schulalltag als dankbares und beliebtes Lernmedium. Doch haben Sie sich einmal gefragt, wie man einen Comic mit einfachen Mitteln klanglich zum Leben erwecken könnte? In dieser Unterrichtseinheit bekommen Ihre Schüler die Gelegenheit, anhand verschiedener Geschichten eigene Klangideen umzusetzen und erhalten so ein Ergebnis, das sich hören lassen kann!

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	2–4
Dauer:	3 Unterrichtsstunden
Lernbereich:	Singen und Musizieren
Kompetenzen:	Bilder/Geschichten klangmalerisch umsetzen; Klangergebnisse festhalten und reflektieren
Thematische Bereiche:	Hörerziehung; Geräusche imitieren; klangliche Umsetzung von Bildern
Medien:	Arbeitsblätter, Bildkarten, Beobachtungsbogen
Hörbeispiele:	Geräusche-Ratespiel (Tracks 26–40), Die Apfelschlacht (Track 41), Der fliegende Robert (Track 42), Mäusejagd (Tracks 43–46)
Fächerübergreifend:	Comicstrips zeichnen (Kunst)



Was Sie zu diesem Thema wissen müssen

Comicstrips

Comics und Bildergeschichten erfreuen sich nach wie vor bei Kindern (und auch Erwachsenen) großer Beliebtheit. Der deutlich reduzierte Textanteil ermutigt auch „lesefaule“ Kinder dazu, sich einem Comic anzunähern. Die Bilder regen die Fantasie an und lassen Raum für vielfältige Interpretationen. Comics unterliegen immer einer subjektiven Betrachtung, d. h. jeder Leser verschafft sich z. B. im Hinblick auf eine mögliche Geräuschkulisse eine ganz eigene Vorstellung und wird so ggf. zu einer ganz unterschiedlichen Produktion von Geräuschen angeregt. Eine beeindruckendes Beispiel für die Vielfältigkeit und mögliche Dichte an begleitenden Geräuschen, Klangeffekten und handlungsunterstützender Begleitmusik bieten die klassischen Tom & Jerry-Cartoons, die bereits ab 1940 produziert wurden und sich seit den 1970er-Jahren auch im deutschen Fernsehen anhaltender Beliebtheit erfreuen. Die oft wilden und ausdauernden Verfolgungsjagden der Serie sind meist ein Paradebeispiel für die klanglich-musikalische Untermalung von Cartoons: Klettert die Katze z. B. eine Leiter hinauf, wird das Ganze etwa von einer aufsteigenden Tonfolge eines Xylophons begleitet, rennt die Maus gegen eine Wand, ertönt ein lauter Beckenschlag etc. Wenn es Ihnen möglich ist, sehen Sie sich zur Einstimmung auf diese Unterrichtseinheit unbedingt ein paar der klassischen Tom & Jerry-Filme an.

Hörerziehung und Stimmspiele

Diese Unterrichtseinheit beginnt mit Vorübungen aus dem Bereich der Hörerziehung. Wenn Sie die zu erratenden Geräusche des **Geräusche-Ratespiel (T 26–40)** abspielen, leiten Sie Ihre Schülerinnen und Schüler¹ zu einer entspannten und ablenkungsfreien Hörposition an: Die Hände auf den Beinen ablegen und die Augen schließen. So können sich die Kinder vollständig auf das Gehörte konzentrieren. Eine Höraufgabe sollte immer in einer absolut ruhigen Atmosphäre begonnen werden.

Das Imitieren von Geräuschen setzt wiederum eine innere Klangvorstellung voraus. Dies gelingt am besten, wenn die Schüler vorab gut hingehört haben und das entsprechende Geräusch klanglich „abspeichern“ konnten. Zusätzlich erhalten die Kinder die Möglichkeit, die Gestaltungsfähigkeit ihrer Stimme auszuprobieren und zu vertiefen. Die später in der Einheit folgenden Stimm- und Klangspiele können beliebig durch Gesten und Bewegungen (ähnlich wie bei der klassischen Pantomime) unterstützt werden und sogar in kleine Spielszenen münden.

Worauf Sie bei der Vorbereitung und Durchführung achten sollten

Orff-Instrumente und Geräuscherzeuger

Für diese Unterrichtseinheit benötigen Sie ein Orff-Instrumentarium. Sollten Sie oder Ihre Schule keines zur Verfügung haben, stellen Sie sich ein eigenes „Ensemble“ zusammen, z. B. aus kleinen Glöckchen, Holzstäben, Plastiktöpfen, Pfeifen, Rasseln etc. Außerdem benötigen Sie weitere Gegenstände, um verschiedene Alltagsgeräusche zu imitieren, wie z. B. alte Zeitungen, Blechdosen, Kisten mit rasselndem Inhalt, Sand etc. Hier sind Ihrer und der Fantasie Ihrer Schüler keine Grenzen gesetzt.

Tipp: Vereinbaren Sie mit den Kindern unbedingt Regeln zum gemeinsamen Musizieren. Hilfreich sind z. B. bestimmte Signale oder Handbewegungen, die den Kindern anzeigen, wann sie ihr Instrument ruhen lassen sollen.

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im weiteren Verlauf nur noch „Schüler“ verwendet.

3. Stunde

Thema: Ein Geräusch jagt das andere

Einstieg: SuS versammeln sich im Sitzkreis

Heute beginnen wir direkt mit einem Comicstrip. Dieser Comic erzählt die Geschichte einer frechen Maus, die von einer Katze gejagt wird. Leider sind alle Bilder durcheinandergeraten. Wir müssen sie also erst in die richtige Reihenfolge bringen.



M 6 (BK)

Mäusejagd / L legt BK durcheinander in Kreismitte aus; SuS legen die Bilder in einer Meldekette in die richtige Reihenfolge und erzählen dabei die Geschichte; L gibt ggf. Tipps

Erarbeitung:

In diesem Comicstrip verstecken sich viele Geräusche, die von der Katze und der Maus erzeugt werden. Hast du schon welche entdeckt?



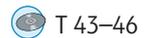
SuS äußern sich zu ihren Eindrücken; L unterstützt, indem sie ggf. auf einzelne Szenenbilder hinweist

Ich spiele euch jetzt Geräuschbeispiele zum Comicstrip vor. Welcher Track könnte zu welcher Szene passen?



M 6 (BK)

Mäusejagd / L spielt Tracks in beliebiger Reihenfolge ab; SuS ordnen jedem Track eine der 4 Szenen zu und begründen ihre Zuordnung



Jetzt wollen wir wieder eigene Geräusche und Klänge benutzen. Dazu habe ich euch nochmal ein Geräusche-Drehbuch mitgebracht. Hier kannst du dir mit deiner Gruppe genau überlegen, was in eurer Szene alles passiert und wie das klingen könnte. Die Bilder helfen dir dabei.



L teilt SuS in 4 oder 8 Kleingruppen ein, sodass jede der 4 Szenen (mit jeweils 3 Bildern) an eine Gruppe vergeben werden kann

M 7 (AB)

Die vertonte Mäusejagd / SuS vertonen in Kleingruppen Szenen des Comicstrips mit verschiedenen Klangerzeugern und erstellen ein Geräusche-Drehbuch

M 8 (AB)

Mäusejagd / SuS kleben ihre Szenenbilder in ihr Drehbuch

M 9 (AB)

Geräuschemacher für Comics / SuS kleben die Klangerzeuger in ihr Drehbuch

Abschluss:

Die Gruppen führen ihre Vertonungen vor; je ein Kind der Gruppe hält die entsprechenden Bilder hoch, damit der Bezug deutlich wird; L nimmt Arbeitsergebnisse auf; SuS hören diese im Nachhinein an und reflektieren

Vorbereitung:

CD-Player und Aufnahmegerät bereitstellen

M 6 laminieren und ausschneiden

M 7–9 im Klassensatz kopieren

evtl. weitere Räume für die Gruppenarbeit einplanen

Benötigt:

CD-Player

Schere und Kleber (pro Schüler)

Klangerzeuger (Zeitungspapier, Dosen etc.)

Orff-Instrumente

Aufnahmegerät

Einen Comicstrip vertonen – Geräusche-Drehbuch



Aufgabe 1: Denkt euch einen kurzen Comicstrip aus oder verwendet eine bekannte Geschichte.

a) Zeichnet euren Comic in die leeren Kästchen.

Tipp: Eine einfache Skizze reicht. Falls ihr mehr Platz benötigt, nehmt euch einfach ein zweites Blatt.

b) Überlegt gemeinsam, was genau in eurem Comic passiert und welche Geräusche dabei entstehen.

c) Mit welchen Instrumenten oder Geräuschemachern könnt ihr die Geräusche nachmachen? Sucht die passenden Bilder und klebt sie auf.



Aufgabe 2: Übt eure Geräusche anschließend zu den einzelnen Bildern.

Zeichnet hier euren Comicstrip		Welche Geräusche benötigt ihr?	Welche Geräuschemacher braucht ihr?	
1	2	_____	(hier kleben)	(hier kleben)
		_____	(hier kleben)	(hier kleben)
3	4	_____	(hier kleben)	(hier kleben)
		_____	(hier kleben)	(hier kleben)

Geräuschemacher für Comics – Bildkärtchen

M 9



Aufgabe: Schneide die Bilder der Instrumente und Gegenstände aus und klebe diese in das entsprechende Kästchen in deinem Geräushdrehbuch.

Tipp: In die leeren Kästchen ganz unten kannst du eigene Gegenstände oder Instrumente malen, die du auf diesem Blatt nicht findest.

© RAABE 2019

M 10 Comic vertonen – Beobachtungsbogen

Name des Kindes: _____ Klasse: _____

Geräusche imitieren	☺	☹	☹	Anmerkungen
... findet eine geeignete Umsetzung.				
... benutzt Stimme und Körperinstrumente passend.				
... hat eine innere Klangvorstellung entwickelt.				
Geräuschproduktion	☺	☹	☹	Anmerkungen
... hat Freude beim Aufnehmen der Geräusche.				
... hält sich an die vereinbarten Absprachen und Regeln.				
... verhält sich beim Aufnehmen der Geräusche angemessen.				
Mit Instrumenten/Gegenständen musizieren	☺	☹	☹	Anmerkungen
... wählt ein geeignetes Instrument/ einen geeigneten Gegenstand aus.				
... geht sorgsam mit den Instrumenten/Gegenständen um.				
... setzt die Spielweise eines Instruments angemessen um.				
Kreativität/Kooperation	☺	☹	☹	Anmerkungen
... verhält sich innerhalb der Lerngruppe kooperativ.				
... bringt eigene Ideen ein.				
... setzt die in der Gruppe entwickelten Geräusche angemessen um.				