



## Hörmedien

Hörmedien gehören zu den ersten wichtigen Medien für Kinder. Sie sind Vermittler von Wissen und regen die Fantasie der Kleinen an, sie sind eine Schatzgrube zum Entdecken, Staunen, Lachen, um das Leben zu begreifen. Hörspiele unterstützen das genaue Hinhören, die Konzentrationsfähigkeit, die Reflexion von Inhalten und die sprachliche Entwicklung. Sie erweitern das Wissen und die Kreativität und vermitteln unverzichtbare Werte. Die Hörer(innen) erwerben aber auch literarische Kenntnisse: „Sie lernen unterschiedliche Gattungen und Genres kennen. So hören sie beispielsweise schon am Sprechgestus, ob es sich um ein Märchen handelt, ob ein Gedicht oder auch ein Sachtext vorgetragen wird“.<sup>1</sup>

Die Arbeit mit ästhetisch hochwertigen Hörmedien, in denen Sprache durch auditive Gestaltungsmittel ergänzt und unterstützt wird, ist besonders geeignet, die Aufmerksamkeit und die Neugier auf nonverbale Ausdrucksmittel zu lenken, den Hör-Sinn auszubilden und Medien in ihrer Wirkung und Form verstehen zu lernen.

## Woran erkennt man ein gutes Hörspiel?

Die Qualität eines Hör-Mediums lässt sich über verschiedene Kriterien bestimmen. Man sollte dabei folgende Punkte beachten:

### 1. Die Geschichte

- Bestehen thematische Handlungsbezüge zu den Interessen und der Lebenswelt der Kinder? Lässt sich das Hörspiel gut an vorausgegangene Lebenserfahrungen bzw. an Sach- oder Bildungsthemen anknüpfen?
- Ist die Handlung für den Zuhörer nachvollziehbar? Hat die Handlung einen roten Faden, den Kinder nachvollziehen können?
- Ist die Geschichte spannend gestaltet und lädt zum(Zu-)Hören ein?
- Sind Thema und Länge des Hörspiels dem Alter der Kinder angemessen?
- Sind die Figuren glaubwürdig und bieten sie den Kindern Identifikationsmöglichkeiten?
- Bietet die Geschichte ein ausgewogenes Verhältnis von Spannung und Entspannung, von Hektik und Ruhe?

---

<sup>1</sup> Gudrun Schulz: Wozu eine Hör-CD im Lesebuch? IN: Lesefreunde 2. Texte und Lieder. Berlin 2006, S. 8.



## 2. Die Sprache

- Ist der zur Sprache kommende Wortschatz dem Alter der Kinder angemessen?
- Bietet die Wortwahl den Kindern ausreichend Möglichkeit, den eigenen Wortschatz zu erweitern?
- Ist die Sprache verständlich, lebendig und bildhaft?
- Ist die Wortwahl figurentypisch?

## 3. Die Stimmen und Geräusche

- Sind die Stimmen und Geräusche authentisch gewählt und angenehm?
- Ist die Stimme des Sprechers abwechslungsreich und nicht zu monoton? Gibt es vielleicht sogar mehrere/unterschiedliche Sprecher/Stimmen?
- Sind die Sprecher/innen gut zu verstehen?
- Passen die Stimmen zu den Figuren? Sind die verschiedenen Figuren gut unterscheidbar?
- Passen die Hintergrundgeräusche (Atmos) zum angegebenen Schauplatz?
- Ist der Einsatz von Musik ästhetisch ansprechend (z. B. nicht mit Effekten überfrachtet)?

## 4. Die Fantasie

- Regt das Hörspiel die Fantasie an, sodass im Kopf des Hörers eine eigene Welt entstehen kann?
- Kann sich der Hörer in die Protagonisten hineinfühlen und sich mit ihnen identifizieren?
- Bietet die Geschichte ausreichend Sprachanlässe?

## 5. Die Hinweise

- Findet man auf dem Cover eine Inhaltsangabe?
- Gibt es eine Altersempfehlung?



## Umgang mit Hörmedien

### 1. Hörmedium einführen

- Hörgeschichte vorher selbst hören
- In einzelne Abschnitte einteilen – je nach Entwicklungsstand der Kinder
- Interesse der Kinder wecken: z.B. Rituale einführen, Raum gestalten, Figuren als Handpuppen verwenden, etc.
- Vorab durch die Kinder Fragen oder Rätsel zum Thema entwickeln lassen
- Zuhöratmosphäre gestalten: Raum, Zeit

### 2. (Anschluss-)Kommunikation

- Kinder nach ihren Vorstellungen zu den Inhalten und Figuren des Hörspiels fragen
- Mit Kindern über die im Hörspiel dargestellte Welt philosophieren: Was hat den Kindern gefallen/nicht gefallen?
- Was können sie nacherzählen? Gibt es Möglichkeiten des Weitererzählens?
- Perspektiveinnahme, Identifikation mit den Figuren: Was hat die Figur erlebt, wie hat sie sich gefühlt?
- Was war sonst noch zu hören: Stimmen, Musik, Geräusche ...? Woran konnte man hören, dass man an einem bestimmten Ort war?

### 3. Kreative Anschlusshandlungen

- Welche kreativen Möglichkeiten bietet die Geschichte um sich mehr damit zu befassen? Was kann man malen oder basteln?
- Kann man Inhalte auf andere Medien übertragen (z.B. ein Buch oder ein Theaterstück machen)?
- Lässt sich ein Rollenspiel anknüpfen?
- Kann die Geschichte Anlass sein, weiter zu forschen?
- Können Geräusche nachgemacht werden? Oder z.B. eine Geräuschcollage für Lesungen erstellt werden?
- Lässt sich eine eigene Geschichte aus dem Gehörten (weiter-)entwickeln?