

Der Hörwurm

Ein Hörspiel erstellen in der Grundschule

Lesefassung eines Edumaps

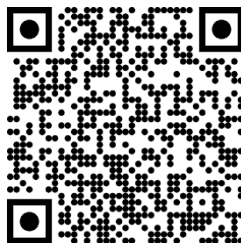
mit Stand vom 04.03.2026, 2. Fassung



Ein Hörspiel erstellen in der Grundschule
Ein Edumap zum Thema von Klasse 1 bis 4 durch Grundschul Medienberaters
© Joachim Weber

Allgemeine Informationen	Vorwort	Der Hörwurm	Was ist ein Hörspiel?	Pädagogische Gedanken	Technische Voraussetzungen
Was ist das hier? <p>Auf diesem Edumap erfahren Sie, wie man in der Grundschule ab Klasse 2 ein Hörspiel produzieren kann, ohne Vorleseband zu haben – und warum man das einzig auch im Keller (bzw. im Medienzentrum) machen kann.</p> <p>Jede Karte ist ausklappbar, so ist es übersichtlicher...</p> <p>Zielgruppen: Lehrer/Lehrerinnen, Eltern, Schulkinder</p> <p>Es lässt sich nicht vermeiden, Programm- und Filminhalte zu nennen. Ich werde daher ausdrücklich darauf hinweisen, dass ich in keinem Kontakt zu den Herstellern dieser Filme stehe und keine Anwesenheit zu zeigen, die sind heruntergeladen und werden nicht weiterverbreitet. Zudem arbeite ich in Niedersachsen, und hier ist die Schulpflicht weitgehend auf Apple-Systeme (bzw. auf Windows-PCs) beschränkt.</p> <p>Sehr gerne darf die Seite geteilt und verwendet werden!</p>	Freude am kreativen Tun Apple und Windows-PC Aus der Praxis heraus	Was ist das? Jury Ablauf Teilnahme Rahmenbedingungen Bewertungskriterien Rechtliches Zum Nachlesen als Download	Kopfkino! Die Geschichte Genres Geräusche Musik Was macht ein gelungenes Hörspiel aus?	Orientierungsrahmen Medienbildung Kompetenzerwartungen im Überblick Aufsatz-/Lehre Klasse? Gruppen? AGs? Jedes Kind kann beitragen! Verwendung vorgefertigter Materialien Technisches Verständnis schaffen Qualität – die Rolle der Lehrkraft KI	Audio-Aufnahmegerte Praktische Hinweise zur Aufnahme Software / Apps Stiller Raum / "Studio"

<https://nds.edumaps.de/75187/31601/nxki9i4on0/ocjhtrxvhd>





Inhalt

Vorwort.....	5
Informationen im Vorfeld.....	6
Was ist der Hörwurm?.....	6
Jury.....	6
Ablauf.....	6
Teilnahme.....	6
Rahmenbedingungen.....	6
Bewertungskriterien.....	7
Rechtliches.....	7
Preisverleihung.....	8
Was ist ein Hörspiel?.....	9
Kopfkino!.....	9
Die Geschichte.....	9
Genres.....	10
Geräusche.....	11
Musik.....	11
Was macht ein gelungenes Hörspiel aus?.....	11
Pädagogische Gedanken.....	13
Orientierungsrahmen Medienbildung.....	13
Aufsatz-„Lehre“.....	13
Klasse? Gruppen? AGs?.....	13
Jedes Kind kann beitragen!.....	14
Verwendung vorgefertigter Materialien.....	15
Technisches Verständnis schaffen.....	15
Qualität – die Rolle der Lehrkraft.....	15
KI.....	16
Technische Voraussetzungen.....	17
Audio-Aufnahmegeräte.....	17
Praktische Hinweise zur Aufnahme.....	17
Software / Apps.....	18
Stiller Raum / „Studio“.....	19
Rechtliche Überlegungen.....	19
Wo wird veröffentlicht?.....	19

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Einverständniserklärung	19
Eigene Geschichte oder fremdes Material?	20
KI.....	20
Auf in die Praxis: Workflow	21
Vorüberlegungen.....	21
Projektstart.....	21
1. Teamsitzung.....	21
Eine Geschichte muss her.....	21
Aufbau des Hörspiels.....	22
Drehbuch / Visualisierung	23
Aufgabenverteilung, noch einmal.....	23
Thematische Tabus?	23
Texte	24
Texte einstudieren	24
Einsprechen	24
Nachbereitung / Kontrolle	25
Geräusche.....	25
Geräusche.....	25
Nachbereitung / Kontrolle	26
Materialien zur Geräuscheerzeugung	26
Musik	27
Musik	27
Persönliche Anmerkung.....	27
Schnitt und Nachbereitung.....	27
Nur doppelte Dateien sind sichere Dateien.....	27
Audiomaterial säubern	28
3 Spuren – oder mehr.....	28
Pegeln	29
Was erzeugt welchen Eindruck?	29
Filter und Effekte?.....	30
No-Go's	30
Veröffentlichen	31
Dateiformat	31
Örtlichkeit und Reichweite	31

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Beispiele im Podcast-Kanal	32
Materialien im Internet	33
Geräusche (und mehr).....	33
Frei zugängliche Musik	33
Software	34
Tutorials	34
Impressum.....	35



Vorwort

Oha. Nun habe ich die Texte unseres Edumaps als Reader zusammengetragen, und bin erstaunt, was da an Seiten zusammengekommen ist. Warum ist das so?

Es gibt zahlreiche Anfragen per Mail, viel Verunsicherung, mitunter auch einfach fehlendes Wissen zum Thema Hörspiel, und nun hatten wir auch einen ersten Workshop, in dem Fragen, Anregungen und Materialien auftauchten.

Die Handreichung muss keinesfalls *durchgelesen* werden! Sie beinhaltet aber alle Informationen, die sich mit der Zeit so gesammelt haben.

Das Inhaltsverzeichnis wird helfen, sich nur die Bereiche herauszupicken, die für Sie relevant sind.

Wer schon etwas vertraut mit der Materie ist und einfach durchstarten will, schaut ab Seite 21 in „Auf in die Praxis: Workflow“. Hier wiederholen sich mitunter ein paar Informationen, bleiben aber eher an der Oberfläche.

Vorab muss deutlich gesagt werden: Hörspiele produzieren kann *jeder* mit vergleichsweise geringem Aufwand, und es macht unglaublich Freude!

Dialoge sprechen, Geräusche machen und sammeln, in eine Phantasiewelt abtauchen oder sich mit Themen beschäftigen, die gerade obenauf liegen.

Ich würde es nicht als „Zusatzarbeit“ betrachten, sondern als ein neues Format, an die Arbeit mit Texten heranzugehen und dabei eine spannende Präsentationsform unter Einbeziehung digitaler Medien auszuprobieren.

Diese Handreichung baut auf die Hardware der Firma Apple und auf Windows-PCs auf. Das ist so, weil sich Apple mit seinen Tablets in Niedersachsen an den Schulen weitgehend als Standard etabliert hat (über das Warum werde ich mich hier und jetzt aber nicht auslassen – es gibt nachvollziehbare Gründe), und weil an Schulen und zu Hause windowsbasierte Computer die größte Verbreitung haben. Für beide Geräte gibt es kostenfreie Programme und Apps, es muss also theoretisch nichts gekauft werden, um ein Hörspiel zu produzieren.

Kommt man aus dem Medien-Bereich von Audio und Film, würde man diese Handreichung vielleicht anders aufbauen – inhaltlich und begrifflich. Ich möchte aber die Zielgruppe Lehrkräfte (bzw. Grundschule) bedienen und nehme den Weg, wie sich die Arbeit praktikabel in den Schulalltag einbauen lässt.

Begonnen hat dieses Projekt als Wettbewerb übrigens 2012.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Informationen im Vorfeld

Was ist der Hörwurm?

Der Hörwurm ist ein Hörspielwettbewerb des NLQ (Niedersächsisches Landesinstitut für Schulische Qualitätsentwicklung) und des Medienzentrums der Region Hannover, der sich ausschließlich an die **Grundschulen in Niedersachsen** wendet.

Teilnehmen können somit auch Horte, die Grundschulkinder nachmittags betreuen.

Grundschülerinnen und Grundschüler haben bei diesem Wettbewerb die Möglichkeit, ein eigenes Hörspiel zu produzieren und können dabei Aufnahmetechnik gewinnen, die sie in der Weiterarbeit unterstützen kann. Jede Einsendung wird gewürdigt, es gibt somit auch Teilnehmerpreise zu gewinnen.

Jury

Eine Jury hört sich alle Einsendungen an, sie setzt sich aus 3 bis 4 Mitgliedern zusammen. Fester Bestandteil sind Joachim Weber als Leitung des Hörwurm-Projektes und Ben Qinkenstein als Teampartner und Podcaster. Zudem war immer noch mindestens eine Grundschullehrkraft im Team, oder auch eine Moderatorin des NDR aus Hannover.

Die Jury hört sich alle Einsendungen an und lobt in den Alterskategorien 1./2. und 3./4. Jahrgang einen 1. und 2. Platz aus.

Ablauf

Mit Beginn eines jeden Schuljahres im August wird im Schulverwaltungsblatt und per Mail an die Schulleitungen der Grundschulen ein neuer Durchgang des Hörwurms gestartet.

Die Schulen haben nun das 1. Halbjahr Zeit, ein Hörspiel zu erarbeiten und digital per Upload auf der Internetseite des Hörwurms (<https://www.der-hoerwurm.de/>) einzureichen.

Die Jury kann erst nach Einsendeschluss die Preise bestellen, versucht aber, alle Benachrichtigungen noch vor den Osterferien auf den Weg zu bringen. Gelingt das nicht, erfolgt die Bekanntgabe und Preisverleihung nach den Osterferien.

Die Preisverleihung der 4 Hauptpreise findet seit 2025 im Medienzentrum der Region Hannover statt und wird in ein Rahmenprogramm aus Podcast zur Preisverleihung und kindgerechten Einblicken in die digitalen Welten der heutigen Bildungslandschaft eingebettet.

Teilnahme

Die Anmeldung zur Teilnahme am Hörwurmwettbewerb erfolgt **allein durch das fristgerechte Einsenden des Hörspiels** über die Internetseite des Hörwurms bis zum 15. Februar des Folgejahres.

Das fertige Hörspiel muss in den Audio-Formaten mp3 oder m4a eingereicht werden.

Eine Anmeldung ist somit **nicht** erforderlich.

Rahmenbedingungen

Wir müssen mittlerweile strikt auf die Rahmenbedingungen hinweisen, um faire Bedingungen für die teilnehmenden Kinder zu schaffen.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Wir unterscheiden die Kategorien 1./2. und 3./4. Jahrgang. Sollte es sich um eine Jahrgangübergreifende Arbeit (z.B. einer AG) handeln, entscheiden bitte Sie, welcher Kategorie Sie das Niveau des Ergebnisses zuordnen würden, wir behalten uns aber vor, es im Vergleich mit anderen Einsendungen umzuwidmen.

Es handelt sich bitte um eine Arbeit von Kindern! Erwachsene begleiten die Arbeit selbstverständlich unterrichtlich und strukturell und können gerne beim Schnitt und bei der Suche nach Geräuschen im Internet helfen.

Es muss sich formal um ein „Hörspiel“ handeln, alle anderen Beiträge können leider nicht berücksichtigt werden.

Die „Kernzeit“ darf 10 Minuten nicht überschreiten, wenn nun durch Vor- und Abspann 11 Minuten daraus werden, ist dies noch im Rahmen.

Bewertungskriterien

Besonders wichtig ist uns, dass es sich um eine **Produktion der Kinder** handelt und sich Erwachsene (so weit möglich) im Hintergrund halten. Natürlich ist es für die Kinder kaum leistbar, den Schnitt in einer Audio-Software zu übernehmen, und natürlich müssen die Kriterien eines Hörspiels im Unterricht erarbeitet werden, aber fast alle anderen Aufgaben können (und sollen) die Kinder durchaus eigenständig erbringen. Ja, manchmal gestehen die Kinder auch Erwachsenen eine *kleine* Sprechrolle zu...

Im Idealfall denken sich die Kinder die Geschichte selbst aus, es können aber vorhandene Geschichten (z.B. aus Büchern) vertont werden, hierbei muss auf das Copyright geachtet (und ggf. eine Einwilligung des Verlages oder des Autors eingeholt) werden.

Besonders schön ist es, wenn auch Geräusche und vielleicht sogar die Musik selbst hergestellt wurden, manchmal geht das aber nicht, dann kann natürlich auch auf offizielle Quellen im Internet zugegriffen werden.

Wichtig (und meist die Aufgabe der Lehrkraft) ist auch die technische Seite: eine gute Tonqualität ohne zu viel unerwünschte Hintergrundgeräusche und ein guter Schnitt, durch den z.B. Versprecher entfernt wurden. Bitte belassen Sie es beim Schnitt und lassen Sie sich nicht verleiten, durch viel Technikeinsatz das Hörspiel „aufpeppen“ zu wollen, denn auch das ist keine Leistung, die Kinder erbringen könnten.

Unterstützen Sie bei einem sinnhaften Aufbau der Geschichte: achten Sie auf Spannungsbogen, vielleicht Witz, authentisches, freies Sprechen und einen Vor- und Abspann.

Negativ und ungewünscht ist der Einsatz von KI, zumal dieser bislang nur durch Erwachsene eingebracht werden kann und wir möchte die Kinder mit ihrem Können und ihrer Fantasie erleben – das ist pädagogisch wertvoll!

Genauer: KI soll nicht genutzt werden, Geschichten zu (er)finden, Rollen im Hörspiel zu übernehmen und mit Effekten Audios zu verfremden.

Akzeptabel ist aber, wenn KI Geräusche und Musik beisteuert, sofern Kinder dies nicht eigenständig leisten können.

Rechtliches

Wenn Sie das Hörspiel hochladen, müssen Sie einige Informationen bereithalten, die Sie zum Teil schon im Vorfeld in Erfahrung bringen müssen. Besonders wichtig hierbei:

Sie machen Angaben zu Ihrer Person, mit der Sie die Verantwortung für die Produktion übernehmen. Für den Kontakt ist zwingend eine Telefonnummer und die **Dienstmail** sowie die **Schulanschrift** notwendig.

Private Kontaktdaten können wir nicht berücksichtigen!

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Bereiten Sie eine kurze Inhaltsangabe vor.

Sie müssen versichern, nicht gegen Rechte Dritter verstoßen zu haben.

Zudem muss angesichts der möglichen Veröffentlichung per Podcast sichergestellt sein, dass hierfür die Erlaubnis der Erziehungsberechtigten eingeholt wurde und, soweit für die Veröffentlichung eine Erlaubnis Dritter erforderlich ist, diese von den Inhabern der Rechte bzw. deren Vertreterinnen und Vertretern erteilt worden ist.

Bedenken Sie bitte in dieser Hinsicht auch, im Vor- oder Abspann nicht mehr als die **Vornamen** der Kinder zu nennen (wenn überhaupt), um nicht online unnötig persönliche Daten preiszugeben.

Preisverleihung

Eine mehrköpfige Jury hört sich alle Einsendungen an und entscheidet gemeinsam über die Platzierung. Werden oben genannte Bewertungskriterien nicht eingehalten, können die Einsendungen leider nicht berücksichtigt werden.

Mehrfache Einsendungen derselben Schule werden so gehandhabt:

Handelt es sich um unabhängig voneinander eingesendete Hörspiele verschiedener Klassen und Lehrkräfte, werden sie jede für sich bewertet.

Handelt es sich um mehrere Einsendungen derselben Klasse oder AG bzw. derselben Lehrkraft in verschiedenen Klassen, wird das Beste der eingesendeten Hörspiele berücksichtigt.

Je Schule kann es jedoch nur einen der vier Hauptpreise geben.

Es ist unser Anliegen, möglichst viele Schulen mit Sachpreisen zu erreichen, um deren Arbeit zu fördern.

Nach der Jurysitzung werden Sie per Dienst-E-Mail benachrichtigt. Entsprechend den Gewinnern und der Anzahl der teilnehmenden Schulen kümmern wir uns dann um Haupt- und Teilnahmepreise (jede teilnehmende Schule, die die Rahmenbedingungen erfüllt hat, wird bedacht). Wir sind bemüht, die Preisverleihung bis zu den Osterferien auf den Weg gebracht zu haben. Die Preise gehen jeweils an die Schuladresse, daher sehen wir von einem Versand innerhalb der Osterferien ab.

Aus den erstplatzierten Teams der Kategorien 1./2. Und 3./4. Jahrgang laden wir jeweils stellvertretend für die Gruppe 3-4 Kinder mit Lehrkraft in das Medienzentrum der Region Hannover ein, die Preisverleihung dort vorzunehmen und einen Podcast-Beitrag mitzugestalten, in dem wir etwas über das Hörspiel erfahren möchten und natürlich dann auch das Sieger-Hörspiel als Podcast-Folge einstellen wollen. Leider können wir hierfür aber nicht die Reisekosten übernehmen.

Neu ist ab Sommer 2025, dass dieselbe Schule nicht in zwei aufeinanderfolgenden Jahren in der Preisverleihung berücksichtigt werden kann.

Es gibt mittlerweile Schulen, die zu unserer Begeisterung regelmäßig und in so herausragender Qualität teilnehmen (und technisch so gut aufgestellt sind), dass Neueinsteiger nahezu chancenlos wären.

Wir bitten um Verständnis.

Wir werden allerdings gerne eine Würdigung in der Form vornehmen, dass wir diese Einsendungen als Podcast veröffentlichen, um andere Schulen zu begeistern.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Was ist ein Hörspiel?

Kopfkino!

Ein Hörspiel ist reines Kopfkino! Anhand gut gesprochener Dialoge, einer fesselnden Geschichte (egal welchen Genres), Geräuschen und Musik wird die Fantasie angeregt, es entstehen Bilder im Kopf und man taucht als Zuhörer ab in eine andere Welt.

Alle Altersgruppen hören gerne Hörspiele, aber besonders Kinder können immer wieder die gleichen Hörspiele bis zur Erschöpfung hören, ohne dass es ihnen langweilig wird.

Die Elemente sind also genannt:

- Eine Geschichte
- Empathisch gesprochene Dialoge
- Geräusche
- Musik

Und so wenig das ist, es ist doch eine kleine Kunst, und die Ergebnisse nehmen einen mit auf eine Reise.

Die Geschichte

Eine Geschichte muss her. Wir haben nun zwei Möglichkeiten: eine **eigene Geschichte** erfinden – und die Welt ist voll von Denkanstößen – oder auf **vorhandenes Material** zurückgreifen.

Eigene Geschichte

Eine Eigene Geschichte lässt sich gut mit Kindern erarbeiten. Die Kinder haben genug Fantasie, und manchmal ergeben auch Erlebnisse, das Zeitgeschehen oder Phänomene im Alltag einen Anlass für eine Geschichte.

Ich würde erstmal Ideen sammeln, ein *Mindmapping* machen. Dann grenzen sich schon bestimmte Gedanken ein.

Manchmal geht es aber auch den Weg über ein Genre: Gruselgeschichte, Märchen, Erzählung, Phantasy, Science Fiction, und um diese Klassiker entspinnen sich dann konkretere Gedanken, aus denen sich ein Hörspiel formen lässt.

Selbstredend ist es Teil des Unterrichts, die Genres mit ihren spezifischen Besonderheiten zu thematisieren, das wird eine spannende Deutsch-Stunde!

Vorhandenes Material

Manchmal gibt es Märchen, Kinderbücher, Geschichten von Autorinnen und Autoren, die Kinder gerne zum Leben erwecken würden. Ich hatte z.B. einmal eine Gruppe, die eine Fabel mit ihrer Plattdeutsch-AG übersetzt und zu einem Hörspiel umgearbeitet haben – sagenhaft gut!

Aber!

Erstens sollte man sich schnell einen Überblick über den Umfang / die Machbarkeit machen, und wenn dem dann nichts im Wege steht, das **Urheberrecht** und das **Copyright** beachten und klären!

Der Verlag, bei dem die Geschichte erschienen ist, muss schriftlich sein Einverständnis geben, das ist Voraussetzung! Dieser spricht somit auch für die Autorin oder den Autoren der Geschichte. Wurde die Geschichte nicht verlegt, sondern anders veröffentlicht, ist direkt mit dem Urheber Kontakt aufzunehmen und eine schriftliche Erlaubnis einzuholen.

Macht man das nicht, macht man sich strafbar.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Es gibt auch Geschichten, die nicht mehr dem Urheberrecht unterliegen. In Deutschland erlischt das Urheberrecht im Normalfall nach 70 Jahren nach dem Tod des Urhebers. Die Werke werden somit „gemeinfrei“ und können verwendet werden. Es gibt Ausnahmen (z.B. im 2. Weltkrieg entstandene Werke), man sollte sich also dennoch informieren.

Genres

Genres lassen sich nicht immer ganz scharf trennen, aber wir sollten sie mit ihren typischen Eigenschaften mit den Kindern besprechen.

Märchen

sind alte Geschichten, die oft magische Elemente enthalten. Sie handeln von Helden, Prinzessinnen, Drachen und anderen fantastischen Wesen. Meistens haben sie ein glückliches Ende und lehren eine Moral oder Lektion.

Bei **Fabeln** werden Menschen durch Tiere ersetzt, die eine bestimmte Eigenschaft besitzen (der schlaue Fuchs, die dumme Gans, der störrische Esel...). Die Tiere sprechen und nehmen häufig die Rolle von realen Personen ein. Auf diese Weise kann verborgene Kritik geübt werden.

Erzählung

Eine Erzählung ist eine kurze Geschichte, die ein bestimmtes Ereignis oder eine Reihe von Ereignissen beschreibt. Sie kann realistisch oder fiktiv sein und konzentriert sich oft auf die Entwicklung von Charakteren und Handlungen.

So können Kinder Erlebnisse in Geschichten umwandeln und verarbeiten. In einem Beispiel hat so ein Mädchen von ihren Erlebnissen als Flüchtling erzählt, und so wurden sogar ihre gebrochene Sprache und ihr Dialekt zu Gestaltungsmerkmalen.

Phantasy

Phantasy-Geschichten spielen in einer imaginären Welt, die oft magische Elemente, mythische Wesen und übernatürliche Kräfte enthält. Diese Geschichten beinhalten oft Abenteuer, Aufgaben und Missionen. Häufig kann man sie keiner klaren zeitlichen Epoche zuschreiben.

Näher am Kind gedacht vermischt sich das oft mit Märchenwelten und nicht so sehr mit den Assoziationen Erwachsener (Harry Potter, Herr der Ringe, Hobbit, Askir-Saga, Game of Thrones...).

Science Fiction

Science Fiction handelt in der Regel von zukünftigen Technologien, Weltraumreisen, Außerirdischen und anderen wissenschaftlichen Konstrukten. Diese Geschichten thematisieren oft die Auswirkungen von Wissenschaft und Technologie auf die Gesellschaft.

Gruselgeschichte

Gruselgeschichten sind darauf ausgelegt, Angst oder Spannung beim Leser zu erzeugen. Sie enthalten oft übernatürliche Elemente wie Geister, Monster oder unheimliche Ereignisse und haben manchmal ein unerwartetes oder schockierendes Ende.

Gerade Kinder haben eine oft blühende Fantasie und sind (zumindest in den unteren Grundschul-Jahrgängen) von der psychischen Entwicklung noch nicht so weit, Realität und Fantasie scharf voneinander zu trennen.

Kinder erzählen sich gerne Gruselgeschichten, führen sie aber immer zu einem guten Ende.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Geräusche

Zu einem Hörspiel gehören zwingend Geräusche. Dabei ist wichtig, dass diese nicht zu einem komplexen Klangteppich werden, sondern Momente in der Geschichte akustisch verstärken und somit die Bilder im Kopf eindeutig und noch lebendiger machen. Sie sind zwingend notwendig, sollten aber sparsam verwendet werden.

Man stelle sich folgende Situation vor: ein Reiter reitet zu einem Schloss.

Unterlegt man dies lediglich mit einem gleichmäßigen rhythmischen Hufgetrappel, zwitschernden Vögeln, vielleicht Waldesrauschen, entsteht der Eindruck von Idylle.

Unterlegt man die gleiche Szene aber mit schnellem Hufgetrappel, vielleicht auf wechselndem Untergrund, keuchenden Geräuschen von Mensch und Tier, Wind und dem Ruf einer Eule, hastet da ein Reiter wohl bei Nacht unter großem Zeitdruck seinem Ziel zu.

Die Geräusche lenken die Sinneseindrücke.

Geräusche lassen sich selbst erzeugen oder in diversen Datenbanken im Internet als Soundschnipsel kostenfrei und kindgerecht finden. „Leider“ können sie inzwischen auch von KIs generiert werden und nehmen den Kindern die Kreativität und Schaffensfreude.

Musik

Auch Musik schafft Atmosphäre. Hier gilt ebenfalls der Tipp, sie nur akzentuiert einzusetzen, um Stimmungen hervorzurufen.

Außerdem findet sie oft im Intro und am Ende im Outro einen Platz, und, nicht zu vergessen, als eine Art „Trenner“ von Schauplätzen und Szenen.

Man kann Musikthemen Orten und Akteuren zuweisen, aber dann wird das Hörspiel schon komplex.

Es ist auch gar nicht so einfach, an passende Musik zu kommen, wenn man sie nicht selber machen kann. Auch hierfür gibt es wieder mehrere Anbieter im Internet, die ihre Musik kostenfrei zur Verfügung stellen und vielleicht lediglich dafür benannt werden wollen.

Leider kann man sich auch für Musik per KI so ziemlich alles zusammenbauen lassen, was der Phantasie entspringt.

Aber: Grundschul Kinder können das nicht, und daher rate ich gerne davon ab, hier zu tief einzusteigen.

Was macht ein gelungenes Hörspiel aus?

Kurz? Das perfekte Kopfkino.

Ein schneller Einstieg, der dem Zeitgeist entgegensteht, schon nach Sekunden bei Nichtgefallen den Weiter-Button bzw. die Wischgeste ins digitale Nirvana auszuführen.

Rollen müssen frei und empathisch gesprochen werden, sparsam eingesetzte Geräusche die Situationen genau charakterisieren.

Die Gewürze sind z.B. Humor, Sarkasmus, Schlagfertigkeit, Wortwitz, Originalität in den einzelnen Charakteren.

Wenn man den Akteuren kleine „Macken“ und Eigenheiten verpasst, geben diese dem Charakter ein Wiedererkennungsmerkmal und Originalität.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Durch den Schnitt kann viel erreicht werden. Fehler, Nebengeräusche und Längen müssen herausgeschnitten werden, man kann auch gut die Dialoge auf zwei Spuren legen, so dass sich die Sprechrollen überlappen und ins Wort fallen können, so entsteht an gegebener Stelle Tempo.

Und um für die Grundschule zu sprechen:

So wenig wie möglich aus der Konserve und so wenig wie möglich durch Erwachsene und Technik erzeugt!

Erwachsene halten sich im Hintergrund!

Die Kinder brauchen Anleitung, klare Aufgaben, Strukturen, in denen sie in Verantwortung stehen und liefern müssen, das ist der Motor.

Leider findet inzwischen immer mehr Material aus dem Internet seinen Weg in die Hörspiele: KIs konstruieren (in der Regel schlechte) Geschichten, erzeugen Geräusche und Musik, und die Kinder werden von technikaffinen Lehrkräften auf die reine Sprechrolle reduziert. Das wird im Sinne des Hörwurms sicher kein gutes Hörspiel!

Und aus gegebenem Anlass sei noch einmal ausdrücklich darauf hingewiesen:

Es geht um Hörspiele!

Nicht um Erzählungen, mit Orff-Instrumenten untermalte Geschichten, Musicals...

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Pädagogische Gedanken

Orientierungsrahmen Medienbildung

Der „Orientierungsrahmen Medienbildung“ gibt uns seit 2020 vor, *dass* und *wie* digitale Medien bzw. Medienerziehung fester Bestandteil des Unterrichts in nahezu allen Fächern sein müssen.

Die Broschüre findet man unter

<https://bildungsportal-niedersachsen.de/digitale-welt/medienbildung/vorgaben/orientierungsrahmen-medienbildung>

Mit dem Hörspiel setzen wir einige Punkte um, die der Orientierungsrahmen Medienbildung einfordert:

Kompetenzstufe 1

3. Produzieren und Präsentieren

- sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.
- planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten.
- präsentieren, bzw. veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte.
- beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.

Genauso werden in Abhängigkeit davon, wie die Kinder in die digitale Arbeit einbezogen werden, zahlreiche Aspekte der **Bereiche 4 bis 6** berührt.

Sie arbeiten also „top-modern“, und Spaß macht es auch noch!

Aufsatz-„Lehre“

Es ist Bestandteil des Deutsch-Unterrichts, den Kindern Aufsätze, Geschichten, Beschreibungen und Erzählungen beizubringen.

Das beginnt schon früh und ganz klein im „Morgenerzählkreis“. Damit ist die Basis geschaffen, Geschichten zu erzählen.

Die Kinder lernen den klassischen Aufbau einer Geschichte, wie wichtig neben der Überschrift, die Erwartungen weckt, der Dreiklang von Einleitung, Hauptteil und Schluss mit Spannungskurve ist.

Nun kann man ganz klassisch dazu schreiben und die Ergebnisse vortragen. Lässt sich ja auch prima abtesten...

Oder man öffnet den Unterricht, schafft die Präsentationsform des Hörspiels als Ergebnis.

Jetzt wird das Eis dünn für mich... ich bin ein Verfechter offenen Unterrichts und der Förderung von individuellen Fähigkeiten. Ich sehe keinen Sinn darin, von allen Kindern das Gleiche zu verlangen und mit Noten von 1-6 eine scheinbare Vergleichbarkeit der Fähigkeiten zu quittieren. In solchen Projekten entwickeln Kinder Fähigkeiten und teilen sich mit Schwerpunkten auf.

Nicht jeder wird einen „Aufsatz“ abliefern...

Ja, und? Es soll ja auch nicht jeder nachher Schriftsteller werden... Differenzierung ist das Zauberwort.

Und die Kinder bringen sich in die Gesamtgestaltung ja alle ein...

Klasse? Gruppen? AGs?

Alles geht! Es ist nur eine Frage der Herangehensweise.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Natürlich gilt die alte Erkenntnis: je weniger Kinder, desto einfacher für die Lehrkraft / Projektleitung, wenn aber alle beteiligten Kinder eine Aufgabe haben und in der Verantwortung stehen, liefern zu müssen, funktioniert das Projekt auch in Klassenstärke.

Bei einer AG hat man definitiv den Vorteil, dass die Gruppe nicht so groß ist und alle Kinder diese bewusst gewählt haben und entsprechend motiviert sind.

Es fallen verschiedene Aufgabenbereiche an:

- Sprechrollen
- Technik
- Geräusche
- Musik

Die Herangehensweise braucht jedenfalls transparente Projektstrukturen!

Den Kindern muss der **Zeitrahmen** klar sein, die **eigene Aufgabe** / Rolle und es muss **regelmäßige** Treffen (**Redaktionssitzung**) geben, bei denen im gemeinsamen Austausch der Stand, **Fragen, Probleme und Bedarfe** besprochen werden.

Das ist echtes *Projektmanagement*!

Jedes Kind kann beitragen!

Die Aufgabenverteilung muss an den Fähigkeiten der Kinder ausgerichtet werden.

Sprache

Manche Kinder können gute auswendig lernen und sprechen. wenn sie den Text verinnerlicht haben und emphatisch sprechen. Sprechrolle, klar!

Es gibt aber auch Kinder, die noch geringe Sprachkenntnisse und / oder einen deutlichen Dialekt haben. Das ist keineswegs ein Ausschlusskriterium, eher muss die Geschichte um diese Kinder „gebaut“ werden, dass sie mit genau ihrer Sprache eine Rolle ausfüllen können.

Einzig ein holperiges Ablesen von Text macht ein Kind für eine Sprechrolle eher ungeeignet.

Technik

Manchen Kindern kann man auch technische Aufgaben zuweisen. Mikrofontechnik muss sorgfältig bedient werden (Aussteuerung, Störgeräusche, ggf. das Mitführen eines Mikrofons bei der mobilen Aufzeichnung für Geräusche oder Draußenszenen). Kinder führen diese Aufgaben mit großer Gewissenhaftigkeit durch und die Aufnahmen gelingen!

Auch beim Schnitt können Kinder assistieren, die komplette Bedienung von Audacity würde ich aber keinem Kind zumuten.

Geräusche

Zum Einstieg lohnt sich ein Videoclip über den Beruf „Geräuschemacher“. Die Kinder haben große Freude, mit Geräuschen Illusionen zu erzeugen und passende Geräusche für Szenen zu finden. Es bietet sich dringend ein mobiles Mikrofon an, das kann auch ein Tablet leisten (es kann auch in Medienzentren geliehen werden).

Musik

Wir arbeiten mit Kindern, nicht im Hollywood-Studio. Wenn Kinder mit einfachen Mitteln Musik selbst machen, hat das seinen Charme. Ein kleines Stück mit Klavier, Flöte, Gitarre...

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Soll es aber „professioneller“ klingen, kann im Internet auf freie Musikdatenbanken zugegriffen werden, um eine Titelmusik zu finden, ein Outro zu gestalten...

Man kann auch mit Soundschnipseln arbeiten, die Szenenwechsel kenntlich machen oder einen Akzent setzen sollen.

Ja, und KI ist nicht immer „Teufelswerk“ in der Grundschule bei der Hörspielgestaltung: hier kann man mit den Kindern gemeinsam versuchen, einen kleinen Soundclip generieren zu lassen, wenn man ihn nicht auch mit Hausmitteln erzeugen kann oder will.

Verwendung vorgefertigter Materialien

Theoretisch kann man alles selbst machen.

Hat man aber schon Hörspiele gehört, steigt auch ein bisschen der Anspruch, es professionell wirken zu lassen – auch bei Kindern.

An der **sprachlichen Komponente** ist nicht zu rütteln, die müssen die Kinder leisten, und in Ausnahmefällen können sie auch kleine Sprechrollen Erwachsenen zuteilen.

Die Geschichte selbst kann von den Kindern erfunden sein. Oft greifen sie dabei auf ihnen bekannte Figuren zurück und lieben Phantasie- und Gruselgeschichten, aber auch Märchen.

Manchmal möchten Kinder aber auch eine bekannte Geschichte von einem Autor oder ein Märchen vertonen. Auch das ist möglich, hier ist aber das Copyright zu beachten und ggf. ein Einverständnis schriftlich einzuholen.

Geräusche machen Kinder mit großer Freude selbst. Es wird aber auch Klänge geben, die wir nicht so einfach erzeugen können, z.B. eine zersplitternde Glasscheibe. Zunächst sollen die Kinder kreativ werden, natürlich können sie sich aber auch unter Anleitung Soundschnipsel aus Datenbanken des Internets herunterladen.

Musik wurde schon angesprochen – gerne selbst machen – aber gerade bei Musik ist es akzeptabel, weil es dem Endergebnis einen so ganz anderen Glanz gibt, sich auch hier aus dem Internet in frei zugänglichen Quellen zu bedienen oder sogar eine KI zu bemühen, einer Atmosphäre entsprechend einen kleinen Clip zu erstellen. Beteiligen Sie aber bitte die Kinder an diesem Prozess!

Sammeln Sie bitte jedenfalls die Quellen, sie müssen bei der Einreichung benannt werden!

Technisches Verständnis schaffen

Beteiligen Sie, soweit es Ihnen möglich ist, die Kinder an allen technischen Vorgängen. ab der 2. Klasse ist es möglich und für die Kinder faszinierend und von großem Interesse:

- Internetrecherche
- Audio-Schnitt
- KI-Suche und -Prompts
- Geräusche und Musikauswahl
- Copyright
- Datenschutz

Qualität – die Rolle der Lehrkraft

Manchmal geht mit den Kindern die Phantasie durch oder sie verlieren sich in den Aufgaben.

Sie als Lehrkraft oder Betreuung sind die Projektleitung.

Haben Sie ein Auge darauf, dass den Kindern der rote Faden stets erkennbar bleibt und fordern Sie Qualität ein! Besprechen Sie ggf., warum ein Betrag nicht gut ist und wie man ihn verbessern kann.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Letztlich geht es hier um Medienerziehung, und leider ist es heute jedem möglich, in zahllosen Internetauftritten alles zu posten, was digitalisiert werden kann.

Kritikfähigkeit und Qualitätsmerkmale sind daher ein wichtiger pädagogischer Auftrag!

KI

Nein.

Warum! (?)

Erwachsene bedienen die KI per Prompt, die Kinder haben damit reichlich wenig zu tun.

Wir möchten Kompetenzen vermitteln, Fantasie anregen, Aktivität in die Schülerschaft bringen.

Den Anspruch, das Hörspiel mit KI aufzupeppen, haben wir Erwachsenen. Nicht die Kinder!

Wir hatten von KI generierte Geschichten – erbärmlich schlecht – und die Kinder bleiben bei der Gestaltung außen vor. Ein pädagogisches Desaster!

Inwieweit KI sinnvoll unterstützen kann, schrieb ich bereits: Musikclips und Soundschnipsel unter Beteiligung der Kinder.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Technische Voraussetzungen

Audio-Aufnahmegeräte

Um ein Hörspiel zu produzieren, benötigt man Geräte, die Ton aufzeichnen können. Der Kassettenrekorder ist passé, welch ein Segen!

Wir sind inzwischen umgeben von Geräten, die sich darauf spezialisiert haben, Ton aufzuzeichnen und diesen digital zu speichern.

Smartphones, Tablets, auch Computer, Mikrofone mit integriertem Speicher...

Die Geräte sind oft schon da – oder können in den Medienzentren Ihrer Region ausgeliehen werden.

Mehr braucht es nicht!

Wer eine Hörspiel-AG etablieren möchte, dem sei ein Zoom H2n-Mikrofon empfohlen. Bezahlbar, mobil, Top-Audioqualität.

Praktische Hinweise zur Aufnahme

Aus der Praxis heraus möchte ich Ihnen diese Tipps geben:

Sprechrollen werden am besten in ganz stillen Räumen eingelesen, wo nicht im Hintergrund die halbe Schule lärmt und der Gong stört.

Die Texte dürfen nicht mehr abgelesen werden, aber Spickzettel sind natürlich erlaubt. Man kann sich aus Stellwänden in Schulen leicht eine kleine Aufnahmekabine bauen und innen mit Eierkartonpappen isolieren, so erhält man einen „trockenen“ Klang.

Unerwünschte Nebengeräusche lassen sich hinterher nahezu *nicht mehr herausfiltern*. Dazu gehören auch räumliche Klangcharakteristika wie z.B. Hall.

Hinzufügen lassen sich aber hinterher alle Geräusche und Effekte.

Sprechrollen müssen gut geübt werden und möglichst fehlerfrei ausgesprochen werden. Versprecher lassen sich herausschneiden, besser ist es aber, man hat sie nicht in der Aufnahme.

Kinder mit weniger deutscher Sprachkenntnis können ebenso gut mitmachen, das kann ja ein Stilmittel sein!

Nicht zu nah ans Mikrofon, dann nimmt es auch die Luftstöße auf, die z.B. beim „P“ deutlich entstehen. Man nennt das den „Popp-Effekt“. Diese knallenden Windgeräusche zerstören die Aufnahme. Besser, das Mikrofon ist nahe am Mund, aber man spricht dicht dran vorbei oder verwendet einen Windschutz-Filter („tote Katze“) über dem Mikrofon.

Das Mikrofon sollte auch auf einem Stativ stehen und einen festen Stand haben. Ist es empfindlich, nimmt es nämlich auch die Berührungen durch die Hand als „Rumpeln“ auf.

Action.

Mitunter muss das Mikro mobil eingesetzt werden, um schnelles Atmen, Geräusche und die Umgebung aufzuzeichnen.

Dann empfiehlt sich sicher wieder ein Windschutz und vielleicht eine Stange, an der das Mikrofon nahe an den Geräuschquellen mitgeführt werden kann, ohne dass es direkt berührt wird.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Technische Hinweise:

Wenn die Wahl besteht, das Mikrofon bzw. das Aufnahmegerät manuell einzustellen, sollte man auf diese Dinge achten:

- **Mikrofonposition**
Abstand: ca. 15–20 cm vom Mund, leicht seitlich, Pop-Schutz oder Schaumstoffaufsatz verwenden.
- **Pegel (Aufnahmepegel / Gain)**
Den Eingangspegel so einstellen, dass die **lauteste Stelle der Stimme** knapp unter 0 dB bleibt (z.B. bei -6 dB bis -12 dB).
Ein zu hoher Pegel führt zu Übersteuerung, geht in den „roten Bereich“ und führt zu Verzerrungen. Die Aufnahme ist damit weitgehend unbrauchbar.
Ein zu niedriger Pegel führt zu unnötigem Rauschen.
Jedenfalls eine Probeaufnahme mit lauten und leisen Stellen machen!
- **Abtastrate & Bit-Tiefe**
44,1 kHz / 16 Bit reicht für einfache Sprachaufnahmen und Hörspiele völlig aus und entspricht der CD-Qualität.
48 kHz / 24 Bit ist Standard im Film-/Videobereich und bietet mehr Möglichkeiten der Nachbearbeitung, ist fehlertoleranter. Wenn möglich, also lieber 48 kHz / 24 Bit wählen.
- **Filter**
Mitunter lassen sich Aufnahmefilter aktivieren und einstellen. Das ist dann aber schon gehobenes Niveau.
Low-Cut-Filter (Hochpassfilter) kann man aktivieren, um tieffrequente Störgeräusche (Trittschall, Klimaanlage, Straßenlärm) zu reduzieren.
Kompressor/Limiter kann man aktivieren, um plötzliche Lautstärkespitzen abzufangen. Für Kinderstimmen oder spontane Sprecher ist das oft sinnvoll.

Software / Apps

Zwei Sorten von Programmen sind notwendig:

Ggf. für die **Aufnahme** und sicher für den **Schnitt**.

Verwendet man ein Smartphone oder Tablet, braucht man eine App, über die die Aufnahme erfolgt. Bei Apple kann das ganz schlicht die „**Sprachmemo**“-App sein, besser geeignet ist die App „**Garageband**“. Hier kann man auch etwas Einfluss auf die Art der Aufnahme nehmen, allerdings ist ein bisschen Einarbeitung notwendig.

Beide Apps findet man standardmäßig auf den Mobile Devices.

Es entstehen viele kleine Aufnahmen. Die einzelnen Aufnahmen bezeichnet man als Clips oder Soundchnipsel.

Garageband erlaubt uns nun zudem, Clips zu bearbeiten. Man kann sie schneiden, anordnen, den Lautstärkepegel angleichen („normalisieren“) und legt dazu mehrere sogenannte Spuren an, denen man Zuständigkeiten gibt wie Sprechrolle 1, Sprechrolle 2, Geräusche 1, Geräusche 2, Musik.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Besser funktioniert das Arrangieren der Clips aber tatsächlich am Computer auf einem großen Monitor und mit Maus. Das ist übersichtlicher und von der Bedienung her für die meisten Anwender intuitiver.

Hier empfiehlt sich ein inzwischen mächtiges Programm: **Audacity**.

Es ist Open Source, kostet also nichts, und es ist für verschiedene Systeme verfügbar.

Audacity ist in seinen Grundfunktionen sehr schnell erlernt, es gibt unzählige Tutorials zu jeder erdenklichen Fragestellung, und es erlaubt auch mithilfe von Filtern die Nachbereitung des Klangs.

In übersichtlicher Weise lassen sich die Clips anordnen, bearbeiten, filtern...

Stiller Raum / „Studio“

Ja, darauf habe ich bei den praktischen Hinweisen zur Aufnahme bereits hingewiesen. Keine Störgeräusche, keinen Hall, nur das, was man nachher auch wirklich hören soll.

In einer Schule ist das nicht ohne ein paar Tricks und Hilfsmittel so einfach, aber es geht, wie zuvor beschrieben.

Zudem schafft ein kleines „Audiostudio“, und sei es mit Stellwänden und Tüchern gebaut, eine andere Arbeitsatmosphäre und wird von den Kindern mit großer Ernsthaftigkeit betreten und genutzt. Baut man dies aus Stellwänden, hängen sich die Kinder oft ihre Sprechtexte an die Wände, davor steht das Mikrofon auf einem Stativ, an die Pinwand dahinter wird das Skript gehängt.

Will man sich eher dauerhaft so eine „Sprecherkabine“ aus Stellwänden bauen, kann man sich im z.B. Baumarkt spezielle schallschluckende Schaumstoffmatten für wenig Geld kaufen. Die haben unterschiedliche Bezeichnungen: „Absorber“, „Noppenschaumstoff“, „Akustikplatte“...

Links, rechts, vorne, ggf. oben – fertig.

Oder Eierkartonpaletten an die Wände pinnen, das geht auch.

Rechtliche Überlegungen

Wo wird veröffentlicht?

Bedenken Sie, dass ein Hörspiel eigentlich eine gewisse Öffentlichkeit erreichen soll. Klären Sie daher im Vorfeld die Eltern und Kinder hierüber auf.

Es landet sicher nicht mehr auf USB-Sticks sondern eher auf der Schulwebsite, dem Schulradio oder in Podcasts. Wir haben auch schon Hörspiele im Radio ausgestrahlt.

Vielleicht möchten Sie auch ein Cover anfertigen oder ein Erinnerungsfoto der Gruppe machen?

Dann ist auch hierfür genau zu klären, wer auf diese Bilder Zugriff bekommt und wo sie veröffentlicht werden dürfen.

Einverständniserklärung

Lassen Sie sich von den Eltern (und ich finde, auch von den Kindern!) eine Einverständniserklärung geben, die die Veröffentlichung erlaubt.

Achten Sie aber bei der Produktion darauf, dass Kinder nicht mit Ihrem Nachnamen genannt werden, das ist nicht notwendig und schützt die Kinder.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Ein Muster finden Sie auf dem hierzu angelegten TaskCard unter

<https://nibis.taskcards.app/#/board/2d9bf048-9b6c-4b3c-b4ae-cd23ac9c0de5>

Eigene Geschichte oder fremdes Material?

Klären Sie vorab, inwieweit Sie auf Material von Dritten zugreifen möchten / müssen, dann ist zu klären, inwieweit das Copyright zu berücksichtigen ist!

KI

Apropos Copyright.

Befragt man hierzu ChatGPT, erhält man folgende Antwort:

1. Urheberrecht an KI-generierten Werken

EU/Deutschland:

Urheberrecht entsteht nur, wenn ein menschlicher Urheber eine persönliche geistige Schöpfung (§ 2 Abs. 2 UrhG) erbringt.

Rein KI-generierte Werke ohne menschliche kreative Steuerung sind daher in Deutschland nicht urheberrechtlich geschützt.

→ Ein von einer KI selbstständig erstellter Text, ein Bild oder ein Musikstück ist gemeinfrei (public domain).

[...]

2. Vermerkplichten im Endprodukt

Es gibt keine gesetzliche Pflicht, im Endprodukt darauf hinzuweisen, dass eine KI beteiligt war.

Allerdings kann es vertragliche oder brancheninterne Vorgaben geben (z. B. in Journalismus, Werbung, Verlagswesen).

Transparenzpflichten entstehen eventuell durch:

Plattformrichtlinien (z. B. bei Spotify, YouTube, Amazon Kindle – dort oft Pflicht, KI-Nutzung offenzulegen, wenn Inhalte hochgeladen werden).

EU AI Act (ab 2026): sieht eine Transparenzpflicht vor, dass KI-generierte Inhalte als solche erkennbar gemacht werden müssen (z. B. bei Deepfakes, synthetischen Medien).

3. Praktische Konsequenz

Wenn du sichere Nutzungsrechte für kommerzielle Zwecke brauchst, solltest du:

Die Nutzungsbedingungen des KI-Tools prüfen (z. B. bei OpenAI, Midjourney, Adobe Firefly). Viele Anbieter geben den Nutzer:innen weitreichende Nutzungsrechte an den generierten Werken.

Prüfen, ob in deinem Land eine Kennzeichnungspflicht besteht (z. B. im Rahmen von Verbraucherschutz oder bei Werbung).

Ein Hinweis wie „Dieses Bild wurde mit KI generiert“ ist empfohlen für Transparenz, aber nicht immer rechtlich vorgeschrieben.



Auf in die Praxis: Workflow

Vorüberlegungen

Projektstart

Es beginnt damit, dass die Arbeitsgruppe (Klasse, AG...) das Projekt mit den einzelnen Betätigungsfeldern transparent in Kürze vorgestellt bekommt. Besonders wichtig ist, das Ziel zu nennen, zu motivieren, und es ist hilfreich, wenn die Gruppe mit Projektarbeit vertraut ist, denn bei einem Hörspielprojekt müssen „Untergruppen“ eigenständig agieren und nicht nur, wenn sie das Gefühl haben, kontrolliert zu werden.

Es gilt der alte Spruch von Antoine de Saint-Exupéry:

„Wenn du ein Schiff bauen willst, dann trommle nicht Männer zusammen, um Holz zu beschaffen, Aufgaben zu vergeben und die Arbeit einzuteilen, sondern lehre sie die Sehnsucht nach dem weiten, endlosen Meer. Dann bauen sie das Schiff von alleine.“

- Auf ein Genre einigen
- Eine Geschichte(er)finden
- Sprech-Gruppe bilden

und möglich:

- Technik-Gruppe bilden
- Geräusche-Gruppe bilden
- ggf. Musik-Team?

Zudem:

- Zeitrahmen definieren **und visualisieren**: bis wann muss was fertig werden?
- Welche Materialien / Technik / Räumlichkeiten müssen bedacht und organisiert werden?
- Transparenz in der Elternschaft herstellen und schriftlich abklären:
digitale Medien werden eingesetzt, Daten verarbeitet, sicher auch veröffentlicht.

1. Teamsitzung

In der ersten „Teamsitzung“ werden die Rahmenbedingungen besprochen, wie eben aufgeführt.

Die Gruppe einigt sich auf ein **Genre** (oder veranstaltet einen „Wettbewerb“ kreatives Schreiben und einigt sich dann auf eine **Geschichte**).

Außerdem muss ihr bewusst sein, wie sich ein Hörspiel aufbaut, aus welchen Komponenten es besteht.

Eine Geschichte muss her

Es gibt großartige Hilfsmittel, die die Fantasie der Kinder anregen können. Bekannt sind „StoryCubes“, Würfel mit Bildchen, aus denen eine Geschichte gestrickt werden soll. Und auch „Asmodee Dixit“ ist sehr hilfreich. Meines Wissens ist das ein Spiel, bei dem die Spielkarten aus zahlreichen Genres sehr die

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Fantasie anregen. Man braucht aber nicht das Spiel selbst, es reichen die Karten als Erweiterungs-Sets, um ins Gespräch zu kommen.

Aber auch Schreibwettbewerbe, Erlebnisse und die bloße Fantasie sind oft schon ein guter Anlass, eine Geschichte zu schreiben.

Es gibt noch weitere Medien, mit denen man über eine Geschichte ins Gespräch kommen kann, man kann aber auch den Weg über Geräusche gehen und überlegen, an was einen welches Geräusch erinnert. Geräusche regen die Fantasie an und können ebenfalls zu einer Geschichte führen.

Mit der Geschichte steht und fällt das Hörspiel, hierauf sollte Zeit verwendet werden, alle müssen dahinterstehen und sich eindenken können!

Aufbau des Hörspiels

Das Hörspiel für den Wettbewerb darf im Kern 10 Minuten nicht überschreiten. Hinzu kann der Vor- und Abspann kommen.

Der Aufbau des Hörspiels besteht aus

Intro

in dem der Titel genannt wird. Auch eine Melodie kann schon Aufschluss darüber geben, welchen Charakter die Geschichte haben wird.

Ein Sprecher

führt durch die Geschichte, gibt beschreibende Informationen, damit eine Szene schnell eingeordnet werden kann.

Keinesfalls (das ist ein häufiger Fehler!) sollte der Sprecher die Rollen ankündigen und beschreiben:

Sprecher: "Kurt sagt:"

Kurt: "Ich fahre schnell mit dem Fahrrad los!"

Sprecher: "Kurt steigt auf sein Fahrrad und fährt los."

Diese Details müssen über Schnitt, Geräusche und per Kopfkino ausgefüllt werden.

Sprechrollen

führen die Dialoge

Geräusche

werden möglichst selbst produziert, sonst aus freien Datenbanken geladen.

Sie werden akzentuiert, fast sparsam eingesetzt, um eine Atmosphäre zu erzeugen (wo spielt die Szene? Am Meer? Im Wald? In der Schule?...) und um Augenblicke anschaulich zu machen. Treppen, Türen und Truhen können knarren, in der Nacht können Nachttiere zu hören sein. ein Fahrzeug kann Geräusche erzeugen usw.

Was Geräusche nicht verdeutlichen können, kann ggf. der Sprecher kurz beschreiben. Dass Nebel über den Friedhof ziehen, der Mond hinter den Wolken hervorlugt, wie die Wellen am Meer, der Eingangsbereich zum Zoo aussehen...

Den Geräuschen kommt somit eine sehr entscheidende Rolle zu.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Musik

kann Stimmungen erzeugen, kann aber auch als Trenner von Szenen eingesetzt werden. Sie sollte bewusst verwendet werden, nicht als Daueruntermalung wie in einer Werbesendung oder schlechten Tutorials...

Outtro

Das Ende kann noch einmal mit Musik begleitet werden und so den Kreis vom Intro schließen. Genannt werden sollten diese Informationen:

- ggf. noch einmal der Titel des Hörspiels
- ggf. Folgen- oder Episodennummer (bei Serien).
- wer war der Autor / die Autorin? (Drehbuch: Klasse / Gruppe / Schule)
- ggf. Schnitt
- Sprechrollen (nur die Vornamen zum Schutz der Kinder)
- ggf. Geräusche- / Technik-Team
- Musik und Klänge (Quellen, ggf. lizenzfreie Musik / Soundbibliotheken erwähnen)
- Copyright-Hinweise, wenn geschütztes Material verwendet wurde

Drehbuch / Visualisierung

Die Geschichte kann an einem Zeitstrahl visualisiert werden. An dieser linearen Darstellung (z.B. in Szenen dargestellt) können die anderen Aufgaben festgemacht werden: Geräusche, benötigte Technik, ggf. Musik.

Dieser Aufbau, diese Visualisierung ist nachher beim Schnitt ausgesprochen hilfreich, den Überblick zu behalten und ggf. Elemente nachzuproduzieren.

Man kann auch ein Script (einen Regieplan) per Tabelle anfertigen. Ich empfehle, dies mit einer Textverarbeitung zu machen, so lassen sich Veränderungen einarbeiten, Farben für Rollen festlegen, und das Dokument wächst über X Seiten, je nach Bedarf.

Das könnte so aufgebaut werden:

Wer spricht?	Text	Wie wird gesprochen?	Geräusche dazu	Benötigtes Material

Aufgabenverteilung, noch einmal...

Jedes Kind *muss* beschäftigt sein, gemäß seinen Fähigkeiten. Jedes Kind muss seine Aufgabe kennen. Leerlauf führt zu Störungen.

Regelmäßige Teamsitzungen sind notwendig, Bedarfe an Unterstützung und Material zu erkennen. Alles kommt auf den Tisch, wird angehört, gewürdigt, Anregungen werden gesammelt und bilden Aufträge für die Weiterarbeit.

Thematische Tabus?

Nein, die sollte es nicht geben, möchte ich nach über 25 Jahren als Grundschulpädagoge sagen. Kinder sprechen alles an, unverblümt, direkt. Sie sind kritisch, aufgeweckt, suchen und finden ihren Humor.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Es gab Hörspiele, in denen sich Kinder mit der für sie mitunter belastenden Realität befassen haben. Und ihre Lebenswelt und Realität kennt

Kriegsbewältigung, Flucht, Drogen, Angst, üble Nachrede, Einsamkeit, zerstörte Familien, Kriminalität, (erfahrene) Gewalt, Tod...

Die Haltung mancher Erwachsenen, Kinder müssten „kindgerecht“, lieblich, bunt denken und ihr Hörspiel entsprechend gestalten, steht uns meiner Auffassung nach nicht zu, wenngleich wir beraten müssen, ob und wie sich eine Gruppe einem solchen Thema nähern sollte.

Kinder üben nicht selten schon in der 3. Klasse Gesellschaftskritik und wollen Einfluss nehmen, mitgestalten. Setzen sie ihre Themen um, ist das gelebte Teilhabe, Demokratie und Meinungsfreiheit.

Halten Sie als Lehrkraft sich aber im Hintergrund, eigene solche Themen platzieren zu wollen, die müssen von den Kindern kommen und von der ganzen Gruppe getragen werden.

Texte

Texte einstudieren

Basis und Voraussetzung für ein gelungenes Hörspiel ist die Sprache!

Falls keine stilistischen oder anderen Gründe dagegensprechen, ist darauf zu achten, dass die Texte

- in fehlerfreiem Deutsch
- sauber, artikuliert
- ("langsam"), deutlich und laut
- empathisch und frei (nicht abgelesen)

gesprochen und aufgezeichnet werden.

Es kann aber auch gerade ein stilistisches Mittel sein, wenn ein Kind gebrochen Deutsch spricht, einen Sprachfehler hat o.ä.

Dies muss aber deutlich werden, damit es als stilistisches Mittel erkennbar ist und nicht als Manko wahrgenommen wird.

Einsprechen

Die Texte werden bei „**trockener**“ **Akustik** aufgenommen. Es darf kein Hall, kein unerwünschtes Nebengeräusch die Aufzeichnung beeinträchtigen.

Zufügen von Effekten geht immer, herausfiltern von Störungen ist für Laien nahezu unmöglich.

Am besten baut man sich ein kleines „Tonstudio“ auf: eine Kammer aus Stellwänden, die mit Decken, Eierkartons oder schallschluckenden Schaumstoffmatten (gibt's im Baumarkt) ausgekleidet werden.

Ein Mikrofon steht auf einem Stativ, der Sprechtext kann an einer Pinwand oder auf einem Notenständer als Unterstützung bereitstehen.

Die **Aussteuerung** (Empfindlichkeit) des Mikrofons muss vorab getestet werden!

Dazu spricht man eine besonders laute Stelle ein und schaut auf den „Pegel“ des Aufzeichnungsgerätes.

Man sollte -6dB nicht überschreiten, nicht in den „roten Bereich“ gelangen. Zu leise Aufzeichnungen

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



kann man lauter machen, zu laute Aufzeichnungen führen aber zu „Übersteuerungen“, der Ton wird schrill, kratzig, hat Aussetzer. Das lässt sich nicht wirklich reparieren.

Einsprechen ist schwer!

- Grundsätzlich lassen wir am Anfang und am Ende leere Zeit in der Aufnahme verstreichen! Es kann sonst passieren, dass Worte abgeschnitten wurden. (Einfach stumm im Kopf jeweils bis 3 zählen).
- Wir sprechen nicht frontal in das Mikrofon, sonst entstehen Störgeräusche durch aus dem Mund gestoßene Luft (besonders beim „P“, das nennt man „Popp-Effekt“). Wir sprechen etwas seitlich daran vorbei und verwenden ggf. einen Windschutz.
- Hat man sich versprochen, halten wir und nicht mit langen Löschprozeduren auf, sondern beenden die Aufnahme mit einem kennzeichnenden Wort („fehlerhaft“ / „kann weg“...), so kann man hinterher in den Soundschnipseln erst das Ende anhören und missglückte Aufnahmen gleich löschen.
- Schafft ein Kind es nicht, seinen Text am Stück fehlerfrei einzusprechen, kann dieser in Abschnitte unterteilt eingesprochen werden, die nachher zusammengeschnitten werden.

Aufnahmen mit Fehlern und Störgeräuschen sollten nicht verwendet werden.

Immer wieder wurde von Lehrkräften vorgeschlagen, Texte gleich im Dialog aufzunehmen. Ja, das ist für's Ohr einfacher, in angemessenem Tonfall einen Dialog zu führen, es hat aber den Nachteil, dass es sich hinterher im Schnitt nicht mehr so flexibel handhaben lässt.

Ein technisch guter Kompromiss kann sein, dass die Sprechrollen immer eine kleine Kunstpause einhalten, wenn es zu einem Sprecherwechsel kommt, das erleichtert die Nachbereitung im Schnitt.

Nachbereitung / Kontrolle

Es lohnt sich, stichprobenhaft die Aufnahmen anzuhören. Die eigene Stimme zu hören hilft, sie bei Bedarf noch anzupassen. Kam es doch zu einer Übersteuerung? Dann muss die Aufnahme wiederholt werden.

Nichts löschen!

Was einmal weg ist, ist weg! Wir arbeiten nachher am Schnittprogramm **mit Duplikaten**, niemals mit Originaldateien!

Geräusche

Geräusche

Sofern möglich, werden Geräusche selbst erzeugt. Anregungen findet man im Internet bei „Geräuschemachern“, das ist ein Beruf!

Für diese Aufzeichnungen kann man sich ebenfalls ein kleines „Studio“ einrichten, in dem Materialien zur Erstellung von Geräuschen bereitliegen.

Man kann aber auch mobil an Originalschauplätzen Geräusche sammeln. Durch die Schule gehen, Schulhof- und Turnhallenlärm aufzeichnen, Verkehr, Waldesrauschen, Fahrradfahren... aufnehmen.

Besonders wirkungsvoll ist es, wenn das Geräusch einen Stereo-Effekt hat. Ein vorbeifahrendes Auto, eine Tischtennisplatte... Das erzeugt nachher einen Raumklang, der dem Zuhörer das Gefühl suggeriert, ganz nah dabei zu sein.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Man benötigt hierfür ein mobiles Aufnahmegerät. Ein Tablet kann das technisch, ist aber oft zu sperrig. ein Handy kann das ebenfalls gut, aber wer haftet bei einem Privatgerät, wenn es zu Schaden kommt? Mobile Mikrofone mit eingebautem Datenspeicher kann man leihen oder auch für einen recht bezahlbaren Preis bekommen.

Zu beachten ist,

- dass die Aussteuerung wieder sorgfältig eingeregelt wird,
- dass das Mikrofon nicht von der Hand berührt werden sollte. Berührungen werden von guten Mikrofonen oft als "Rumpeln" aufgezeichnet.
- dass ein Windschutz zwingend benötigt wird, wenn man draußen aufnimmt,
- dass man viel mehr Geräusch aufnehmen sollte, als man nachher vielleicht braucht, um eine Auswahl zu haben und ggf. Störungen nicht mitverwenden zu müssen.

Nachbereitung / Kontrolle

Sind die Geräusche erfasst worden, auf die es nachher ankommt? Kam es doch zu einer Übersteuerung? Dann muss die Aufnahme wiederholt werden. Und wieder gilt:

Nichts löschen!

Was einmal weg ist, ist weg! Wir arbeiten nachher am Schnittprogramm mit Duplikaten, niemals mit Originaldateien!

Materialien zur Geräuscherzeugung

Die Palette ist so unermesslich groß, dass man eigentlich erst Materialien auswählen kann, wenn man die Geschichte kennt. Aber natürlich lassen sich Klassiker sammeln und Tipps geben, die Kinder leicht umsetzen können:

- 2 halbe Kokosnuss-Schalen: Pferdehufe auf Stein. Auf Stoff oder Kissen: weicher Untergrund (Waldboden).
- Glockenspiel Schellen(-Ring)
- Rainmaker
- Hartes Cellophanpapier (Nudelpackungen, Getreidepackungen, aber auch Zigarettenschachteln): Knistern von kleinem Feuer
- Harte Borsten auf Stoff: Meeresrauschen
- Sand und Kies: Untergrund für Schritte
- Luftballon: Knall, Quietschen
- Speisestärke in dichtem Stoffbeutel: Laufen auf Schnee (knirscht schön)
- Schlüssel / Schlüsselbund (immer und überall...)
- ein Stück schwere Metallkette (Knastszene)
- Trinkhalm im Wasserglas: Chemielaborblubbern
- Stoffe aneinanderreiben: Windgeräusch
- trockene Laubblätter: Laubrascheln
- Fülliges Kissen: hineinboxen klingt wie Box-Schläge
- großes Metallblech: hängend schütteln klingt wie Donnerrollen
- Wasser in Schüssel
- In hohle Hand pusten: Uhu / Eule
- Leder: kann knarrende Geräusche erzeugen
- Wasserpfeife: Vogelgezwitscher (nicht die Dinger vom Wasserkocher, das ist auch ein Instrument!)

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Es ist ausgesprochen effektiv und motivierend, eine große Materialauswahl bereitzustellen. Eine geschätzte Kollegin hat hierfür einen großen alten Lederkoffer verwendet.

Musik

Musik

Wenn ich jetzt „Filmmusik“ sage, ist eigentlich alles gesagt. Musik schafft Assoziationen, Atmosphäre und weckt Emotionen. Bei einem durch Kinder produzierten Hörspiel sollten wir aber auf dem Teppich bleiben!

Können die Kinder vielleicht Musik selbst machen? Eine kleine Melodie mit Klavier, Gitarre, Flöte...? Wenn die Kinder das zu simpel finden, und eher *professionell* wirken wollen, dann muss auf die „Konserven“ zurückgegriffen werden.

Sie können eine KI (Suno) beauftragen, eine passende Musik und Soundschnipsel zu generieren, oder sie bedienen sich in Foren von Musikern, die ihre Musik frei zur Verfügung stellen.

Die Aufgabe und Funktion von Musik und Soundschnipseln habe ich auf Seite 11 näher beschrieben.

Beachten Sie jedenfalls, dass die Quelle angegeben werden muss!

Beherzigen Sie den Tipp: Musik muss bewusst und akzentuiert verwendet werden, wir produzieren ein Hörspiel, kein Musical.

Persönliche Anmerkung

Es ist interessant, wie professionelle Medienschaffende mit Geräuschen und Musik umgehen. Der NDR z.B. ist der Auffassung, dass es niemals einen Moment der Ruhe geben darf, weil sonst die Aufmerksamkeit des Zuhörers abreißt. Das ist der Grund für die nie abbreißenden Klangteppiche.

Andere Sender sehen das anders (z.B. der Deutschlandfunk), und gehen mit der permanenten Reiz(über)flutung sensibler um.

Ich empfinde auch Momente der Ruhe in einem Hörspiel als Stilmittel, sie können Spannung aufbauen, entschleunigen. Man lauscht aufmerksam auf das, was die Stille brechen wird...

Schnitt und Nachbereitung

Nur doppelte Dateien sind sichere Dateien...

...dreifach gesichert ist noch sicherer.

Darauf sei dringend hingewiesen! Wir haben hier Dateien, die wir verändern! Was gelöscht ist, ist gelöscht. Was wir vielleicht „kaputtgefiltert“ haben, ist in der Regel unwiederbringlich kaputt.

Alle Dateien, mit denen wir arbeiten, sollten daher zwangsläufig eine Kopie sein, die Originale rühren wir nicht an!

Und haben wir einen gelungenen Zwischenstand unserer Arbeit, speichern wir ihn z.B. als Version 1 oder Zwischenstand 1 und arbeiten dann unter neuem Namen weiter, um gegebenenfalls auf den alten Stand zurückgreifen zu können.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Audiomaterial säubern

Zu empfehlen ist **Audacity**. Es arbeitet unter Windows und Apple am Computer gleichermaßen, eine App für das iPad gibt es aber nicht. Audacity ist „Open Source“ und kostenfrei. Das Programm stellt die Audio-Clips in „Kurven“ dar.

Im ersten Arbeitsdurchgang wird das Material gesichtet (bzw. probegehört). Was ungeeignet ist, wird verworfen.

Die Dateien werden bereinigt, damit meine ich, dass nur der brauchbare Teil mit der gewollten Aufnahme erhalten bleibt. Was davor und dahinter ist, wird gelöscht. Sollten Versprecher enthalten sein, kann man diese markieren und entfernen.

Dazu kann man bei gedrückter CTRL bzw. STRG-Taste auf Play drücken, und hört vor, wie sich die Stelle ohne den markierten Bereich dann anhören würde.

Die Clips sollten nach dieser Bearbeitung als WAV-Datei exportiert werden.

Eine überlegte Namensgebung hilft, nachher den Überblick zu behalten. Da die Sprache in ihrer Reihenfolge festgelegt ist, stellt man eine fortlaufende Nummer hintenan. Zum Beispiel:

Sprache 001... Sprache 002...

Hier wird nach Name sortiert, die Sprachdateien liegen zusammen.

Entsprechend kann man die Geräusche benennen und dabei mit den Nummern schon eine Zugehörigkeit vermerken:

001, Klirren... 002, Ballprellen...

Hier wird nach Nummern sortiert und man erkennt, in welcher Folge bzw. bei welchem Sprachclip das Geräusch Verwendung finden kann.

Legen Sie sich, wenn es viel Material ist, Ordner an.

3 Spuren – oder mehr

In Audacity erzeugt man einzelne Spuren, in denen man die Clips frei anordnen kann. Man puzzelt sich also das Hörspiel zurecht, arrangiert.

Legen Sie sich mehrere Spuren an.

Spur 1

enthält natürlich das Kernstück, die gesprochenen Dialoge.

Spur 2

kann die zugehörigen Geräusche enthalten, die dann an passender Stelle platziert werden.

Spur 3

kann für die Musik verwendet werden.

Das ist die Minimal-Fassung.

Wollen Sie mehr „Dichte“ erzeugen, und es sollen sich Kinder vielleicht ins Wort fallen, die zuvor einzeln aufgenommen wurden, legen Sie 2 Sprachspuren an und lassen Sie die Audioclips etwas überlappen. Somit wäre Sprache auf 2 Spuren gelegt.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Sollen mehrere Geräusche gleichzeitig stattfinden, liegen aber in einzelnen Clips vor, können hierfür auch mehrere Spuren angelegt werden. Eine für den sekundären Klang (Autohupe), einen für den atmosphärischen Klang (Straßenverkehr).

Dann kämen wir auf 5 oder mehr Spuren. Kein Problem.

Pegeln

Unter „Praktische Hinweise zur Aufnahme“ (Seite 17) sind schon die Voraussetzungen beschrieben, die man kennen sollte.

Es ist normal, dass Aufnahmen unterschiedlich laut sind und die lauteste Stelle, der „Spitzenpegel“, sehr unterschiedlich ausfallen kann. Schneide ich nun alle Klangschnipsel zusammen, sind manche Aufnahmen lauter, manche leiser, es hört sich nicht schön an.

Um sie einander anzugleichen und insbesondere leisere Aufnahmen lauter zu machen, muss man sie (Aus-)pegeln, bzw. „normalisieren“.

Man kann die Schnipsel markieren und automatisch "normalisieren". Dabei legt man den lautesten Pegel fest, das kann -1 dB sein, und die Aufnahme wird angepasst.

Sollte es trotzdem zu einer Unstimmigkeit kommen, weil z.B. ein lauter Knall in einer Aufnahme einen angenommenen Durchschnittswert völlig verschiebt (der Rest wäre zu leise, weil allein der Knall schon -1 dB hat), ist etwas Handarbeit gefragt.

Man kann auch Soundschnipsel (Clips) ganz oder teilweise markieren und den Pegel von Hand angleichen, aber das ist dann wirklich Arbeit...

Wenn sich laute und leise Bereiche in der Aufnahme so weit voneinander entfernen, dass es als störend empfunden wird (ein Kind spricht extrem leise, andere sind sehr laut; Geräusche wirken unausgewogen), dann nennt man das den „Dynamikumfang“. Bevor man jetzt jede einzelne Stelle von Hand anpasst, kann hier ein Filter helfen: der „Compressor“. Er reduziert diesen Dynamikumfang. Oftmals muss man dann einige Parameter definieren, damit er sinnvoll arbeitet. Im Internet findet man hierzu Unterstützung, kurz gesagt gibt es aber oft solche Parameter:

Threshold: Ab welcher Lautstärke der Compressor arbeitet

Ratio: Wie stark laute Signale „zusammengedrückt“ werden (z. B. 4:1)

Attack: Wie schnell er reagiert

Release: Wie schnell er wieder loslässt

Was erzeugt welchen Eindruck?

Das ist ein weites Feld... dennoch, ein paar Tipps:

Abgesehen von der Art, wie die Dialoge eingesprochen wurden, kann man im Schnitt auch einiges bewirken.

Stille

kann ein Stilmittel sein. Ist aber eine Aufnahme durchsetzt von kleinen Pausen, besteht kein Hörfluss, es wirkt unangenehm. Wenn eine Stille nicht bewusst eine Spannung aufbauen soll, empfehle ich, diese Momente zu markieren und herauszuschneiden.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Tempo / Überschneidungen

Legen wir Sprecher A und Sprecher B auf zwei Spuren, können sie sich ins Wort fallen, und wir können beim Schnitt bestimmen, wie dicht der Dialog werden soll. So eine Verdichtung kann Tempo, Action, Stress, Anspannung erzeugen.

Ich würde generell empfehlen, die Clips in mehreren Spuren zu arrangieren. Man hat die Möglichkeit Sprache zu verdichten und Geräusche unterzulegen. Nimmt man alles gleichzeitig auf, ist in einer Nachbereitung kaum noch etwas zu verändern.

Akzente setzen

Ein Hörspiel ist kein Film. Zwar entwickeln wir auch Hörgewohnheiten, oft mehr unbewusst durch Radio und Fernsehen vermittelt, und es etablieren sich Stile, „man macht das halt so“, aber das bedeutet nicht, dass es handwerklich auch gut ist.

Geräusche können als Akzente punktuell eingesetzt werden und unterstreichen das Entstehen von Bildern im Kopf. Es ist nicht nötig, während des ganzen Hörspiels konsequent Geräusche zu unterlegen, sie verschwimmen zu einem Nebengeräusch. Und aus meiner Sicht sollte man es vermeiden, ein Hörspiel mit einem konsequenten Klangteppich zu unterlegen. Diese Unsitte greift in Tutorials bei YouTube um sich, unterbindet aber die Akzente, die ausgewählte Geräusche bewirken können. Damit sind wir bei der

Musik,

auch diese ist wichtig. Eine Titelmusik, ein Soundschnipsel um auf eine Gefahr hinzuweisen, auf Spannung oder Entspannung. Oder man verwendet charakteristische Erkennungsmelodien für Orte und Figuren, aber in einem Hörspiel von und mit Kindern führt das zu weit.

Filter und Effekte?

Wir haben eine „trockene“ Aufnahme erzeugt. Jetzt kann man Effekte einsetzen (Hall, Echo, Raumklang), um Räumlichkeit und Fülle zu erzeugen. Aber bitte mit Bedacht!

Auch Stimmverzerrungen sind möglich, es gibt da oftmals Effekte in den Schnittprogrammen.

No-Go's

Viele Dinge sind Stilmittel, aber wir haben auch klassische „Fehler“, die einem das Zuhören verleiden.

Vermeiden Sie Längen! Musik z.B. kann kurz sein. Sprechpausen sollten herausgeschnitten werden.

Versprecher gehören gar nicht in eine Aufnahme.

Man kann in Clips die entsprechenden Bereiche markieren und entfernen. Für Audacity gibt es hier eine schöne Funktion:

markieren sie den Fehler / Versprecher..., halten Sie die STRG-Taste fest. Der Play-Button bekommt eine Lücke. Nun wird der Clip vor und hinter der Markierung abgespielt und man hört, wie es klänge, wäre der Bereich weg. Er lässt sich bei Bedarf anpassen, bis es gut klingt.



Veröffentlichen

Dateiformat

Fertig? Speichern wir in Audacity, wird eine Projektdatei erzeugt. Die kann man aber nur in Audacity hören. Wollen wir eine reine Audiodatei erzeugen, müssen wir das Dateiformat auswählen. Es gibt so ein paar Klassiker, die ich vorstellen möchte:

- **WAV** (Waveform Audio File Format)
ist unkomprimiert, speichert das Audio in Rohform (PCM-Daten) und ist daher eine sehr große Datei. Die Qualität ist hoch und es wird keine "Komprimierung" vorgenommen, die Audioqualität bleibt also 1:1 erhalten, was auch für eine weitere Bearbeitung sinnvoll sein kann. Das ist ideal für professionelle Aufnahmen, Schnitt und Archivierung. Diese Dateien sind mit nahezu jeder Anwendung kompatibel.
Der Nachteil: diese Dateien sind groß, sie brauchen viel Speicherplatz.
- **MP3** (MPEG-1 Audio Layer III)
ist eine verlustbehaftete Kompression. Die Dateigröße ist klein, das ist von Vorteil. MP3 ist ein interessantes Format und war früher sehr umstritten, weil hier bewusst Bereiche aus der Datei / dem Klang entfernt werden, die wir nicht hören und wahrnehmen können. Für uns klingt so eine Datei also recht "gut", hat aber nicht den Anspruch, wirklich "hochwertiges HiFi" zu liefern. Die Kompressionsraten lassen sich konfigurieren. Reine Sprache kann dabei höher komprimiert werden, ohne dass man es hört, als komplexe klassische Musik.
Reichen Sie ein Hörspiel ein, sind hier 192 oder 224 kbps ein sehr guter Kompromiss für ein sehr gutes Hörerlebnis bei kleinen Dateien.
MP3 ist sehr verbreitet bei Musikdownloads, Streaming und portablen Playern.
Eine Nachbearbeitung ist aber nur mit mehr oder weniger großen Einbußen möglich.
- **M4A** (MPEG-4 Audio, meist AAC)
Ist ein "Containerformat", meist mit AAC (Advanced Audio Coding) komprimiert. Die Kompression ist noch höher als bei MP3, die Klangqualität dabei gleich gut bis besser. M4A ist Standard bei Apple. (iTunes, iPhone, iPad und typisch für Podcasts, Hörbücher, Streaming und mobile Geräte.

MP3 und M4A können zudem noch Coverbilder und Metadaten (Beschreibungen) enthalten.

Verwenden Sie bitte für den Hörwurm MP3 oder M4A.

Örtlichkeit und Reichweite

Früher hat der Hörwurm Dateien auf einem Server bereitgestellt. Man konnte sie anklicken und anhören... heute wird "gestreamt". Um dem Rechnung zu tragen, haben wir einen Podcast-Kanal eingerichtet. Zu beachten bleibt dabei aber:

die Hörspiele werden öffentlich! Jeder kann sie hören. Und sie sind nicht selten allein das geistige Eigentum der Kinder, vielleicht unter Verwendung von Fremdmaterialien, für die eine Erlaubnis eingeholt werden musste.

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Schon bei der Planung müssen die Kinder und die Eltern darüber informiert werden, dass die Stimmen der Kinder (und ihre Geschichten) öffentlich zu hören sein werden, hierfür brauchen wir eine schriftliche Genehmigung, die bei der Anmeldung beim Hörwurm bestätigt werden muss.

Bei den Hörspielen sollten wir konsequent darauf achten, nicht unnötig persönliche Informationen preiszugeben, denn das Internet vergisst nicht.

Nur Vornamen der Kinder nennen reicht!

Trotzdem bitte nicht vergessen, jedem Kind sollte eine Kopie seines Werks als Datei übergeben werden!

Beispiele im Podcast-Kanal

Wie gesagt: heute wird gestreamt.

Gelungene Hörspiele werden nun im Podcast des Hörwurms veröffentlicht.

<https://podcasts.apple.com/de/podcast/der-h%C3%B6rwurm/id1822168381>



Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Materialien im Internet

Ja, da gibt es wirklich viel. Auch hierzu findet sich auf dem zugehörigen TaskCard eine Sammlung, was aktuell dort vermerkt ist, sei aber hier gerne aufgeführt.

Geräusche (und mehr)

Auditorix

Geräusche und viele Anregungen rund um's Hörspiel.

<https://www.auditorix.de/index.php?id=183>

Salamisound

Lizenzfreie Geräusche

<https://www.salamisound.de>

Hörspielbox

Kostenfreie Geräusche

<https://hoerspielbox.de>

BBC Sound Effects

umfangreiches Archiv mit über 33.000 authentischen Geräuschen der BBC, das für nicht-kommerzielle Nutzungen wie private, bildungs- oder forschungsbezogene Projekte kostenlos zugänglich ist. Allerdings komplett auf Englisch...

<https://sound-effects.bbcrewind.co.uk>

Geräuschesammler

Kostenfreie Geräusche

<https://geraeuschesammler.de/>

Frei zugängliche Musik

filmmusic

Freie Filmmusik

<https://ende.app/de>

AudiYou

Aus den AGBs: Alle Audiofiles sind ausschließlich zur nicht-kommerziellen Nutzung frei gegeben (z.B. für Schulen, Hochschulen u.ä.)

<https://www.audiyou.de/home/>

Suno KI

Musik nach einer textlichen Beschreibung erstellen lassen (erfordert Nutzeraccount)

<https://suno.com/home>

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Software

Audacity

„Audacity ist ein benutzerfreundlicher Mehrspur-Audioeditor und -recorder für Windows, macOS, GNU/Linux und andere Betriebssysteme. Audacity ist kostenlose Open-Source-Software.“

Das Programm ist überaus mächtig, aber schon die Grundfunktionen sind dank zahlreicher (auch deutscher) Tutorials im Internet schnell gelernt.

<https://www.audacityteam.org/download/>

Tutorials

Online-Kurs Hörspielproduktion

Ausführlicher Online-Kurs zur Hörspielproduktion in Beta-Phase.

<https://daw.web.leuphana.de/courses-archive/ein-horspiel-produzieren/>

Der Hörwurm

Handreichung zur Erstellung eines Hörspiels in der Grundschule



Impressum

Joachim Weber – wer bin ich?

Ich bin in Hannover an verschiedenen Grundschulen tätig gewesen, gegenwärtig an der „Grundschule Wasserkampstraße“.

Autodidaktisch habe ich mich seit 1990 in die Welt der Einzelplatz-PCs in allen möglichen Einsatzbereichen eingearbeitet und das kontinuierlich ausgebaut. Ich bin SmartBoard-Nutzer und zertifizierter Multiplikator der ersten Stunde, Fotograf, zunehmend auch Filmer und ein bisschen auch Musiker. Alle diese Einflüsse sind konstante Bestandteile meines alltäglichen Unterrichts bereits ab der 1. Klasse. Seit 2020 kam der Einsatz von Tablets im Unterricht hinzu. Mein Beratungsschwerpunkt liegt beim kritischen Einsatz oben genannter digitaler Medien in der Grundschule.

Seit August 2021 bin ich im Auftrag des NLQ als medienpädagogischer Berater im Medienzentrum der Region Hannover tätig und habe hier das Projekt „Hörwurm“ von Uwe Plasger, dem Begründer des Projekts, übernommen.

Kontakt:

Joachim Weber
Medienpädagogischer Berater
**Niedersächsisches Landesinstitut
für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ)**
Fachbereich 35 Medienbildung
Keßlerstraße 52
31134 Hildesheim
Tel.: 05121 / 1695-000
Dienstort:
Medienzentrum Hannover
Joachim.Weber@nibis.de



Diese Handreichung ist für jene gedacht, die keine Lust haben, Stunden vor einem Monitor zu verbringen und ein Edumaps zu lesen. Also die Papiervariante. Wer Links zum Anklicken braucht, besuche dann bitte das Edumaps.

Bearbeitungsstand ist der 21.01.2026

