|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hörspielfabrik** | Hörspiel: Was ist das? | M+I |

**1. Fülle die Lücken mit den passenden Begriffen.**

Rollen | Geschichte | Hörspiel | Manuskript | Theaterstück | wichtig | Geräusche | Atmosphäre | Ablauf | nichts | Bilder | Zeitungen | Bücher | Filme

Eine \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ kann man auf verschiedene Arten erzählen. Journalisten schreiben Artikel für \_\_\_\_\_\_\_\_\_, Autoren verfassen \_\_\_\_\_\_, Regisseure drehen \_\_\_\_\_. Eine weitere Form, Geschichten zu erzählen, ist das \_\_\_\_\_\_\_\_. Man hört bei einem Hörspiel meist mehrere Sprecher und verschiedene \_\_\_\_\_\_\_\_\_. Beim Hörspiel sollen die \_\_\_\_\_\_ im Kopf der Hörerin oder des Hörers entstehen. Ein Hörspiel lässt sich vergleichen mit einem \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, bei dem man die Augen geschlossen hat. Man sieht \_\_\_\_\_\_, kann aber alles genau hören was die Schauspieler sagen, oder was für Geräusche entstehen. Geräusche sind deshalb sehr \_\_\_\_\_\_\_ in einem Hörspiel, damit eine gewisse \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ entstehen kann.

Das \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ bildet die Grundlage des Hörspiels. Darin werden die \_\_\_\_\_\_, der Text und die jeweiligen Töne/Geräusche in der richtigen Reihenfolge aufgeschrieben und so der \_\_\_\_\_\_ geregelt.

**2. Um beim Hörspiel eine Umgebung oder eine gewisse Stimmung darzustellen, braucht es zusätzlich zu der passenden Stimme, Musik oder Geräusche.** a) Stellt euch vor, ihr wollt der Hörerin bzw. dem Hörer folgende Atmosphären vermitteln (nur durch Ton 🡪 auditiv). Schreibt für die abgebildeten Situationen mögliche Geräusche auf. b) Wie könnten sich die Stimmen anhören? Notiert je ein passendes Adjektiv in die grauen Felder.

eigene Beispielsituation:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lösung Hörspielfabrik** | Hörspiel: Was ist das? | M+I |

**1. Fülle die Lücken mit den passenden Begriffen**

Geschichte | Zeitungen | Bücher | Filme | Hörspiel | Geräusche | Bilder | Theaterstück | nichts | wichtig | Atmosphäre | Manuskript | Rollen | Ablauf

**2.** Beispiellösung: (individuelle Lösungen)

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Kühe, Kuhglocken, andere Tiergeräusche, Bauer, Bach, Traktor
 | 1. Adjektive: ruhig, gemütlich, langsam, urchig
 |
| 1. Fangesänge, Applaus, Pfiffe, Spieler, Trainer, Stadionspeaker, Pfostenschuss
 | 1. Adjektive: laut, motivierend, singend, johlend
 |
| 1. Züge, Menschenmenge, Smartphones, Durchsage
 | 1. Adjektive: gestresst, nervös, laut
 |







Textquelle:

* direkt-wissen.com, verfügbar unter: <https://direkt-wissen.com/a/das-hoerspiel> (abgerufen am 03.05.2017)

Bildquellen:

* emmental.ch:

<http://emmental.ch/fileadmin/_processed_/csm_Emmental_Keyvisual_Bauernhof_Tiere_Kuehe_58e68730ca.jpg>

* jgu.ch:

<http://www.jgu.ch/de/A_Polysportive-Turnverein-Aesch/fussball-20100720-fcb-zh/fussballmatch-20100720-fcb-zh-06spezial.jpg>

* luzernerzeitung.ch:

<http://static2.luzernerzeitung.ch/storage/image/4/8/8/8/1208884_cms2image-fixedwidth-640x0_1oQeJ9_bos7NN.jpg>

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hörspielfabrik** | Ein (fast) perfekter Plan | M+I |