

Audio-Experiment mit Wassermusik



Audio-Experiment mit Wassermusik

Eine Idee von:

JFF-Institut für Medienpädagogik

erprobt mit **Inklusives Luise-Kiesselbach-Haus**, München, Deutschland

Alter: 3-5 Jahre

Keywords: #Sprache #Geschichtenerzählen #Geräusche #Umwelt #Kunst

Fragen:

- Welche Geräusche sind in der Umgebung zu finden?
 - Können aufgenommene Geräusche erraten und Gegenstände beim Hören benannt werden?
 - Welche verschiedenen Geräusche kann man mit Wasser erzeugen?
 - Ist es möglich, eine eigene Version von Händels Wassermusik mit Wassergeräuschen zu machen?
-

Ziele:

- Auditive Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten kennenlernen.
 - Eigene Ideen in Audio- und Musikaufnahmen umsetzen (z.B. Klanggeschichten).
 - Lernen Sie den grundlegenden technischen Umgang mit digitalen Medien und Apps für Audioaufnahmen.
 - Üben, Audioaufnahmen zu analysieren und kritisch zu hinterfragen. Z.B. Stimmen und Geräusche anhand von Audioaufnahmen erforschen oder Gedanken, Gefühle und Bilder, die man beim Hören entwickelt, erkunden und teilen.
 - persönliche Fähigkeiten wie die auditive Wahrnehmung der Umwelt und das Hörtraining erweitern
 - Hörfähigkeiten sowie sozialen und sprachlichen Fähigkeiten erweitern
-

Zeit: 3 Aktivitäten mit je 30 Minuten, insgesamt etwa 1,5 Stunden

Material

Im Kindergarten	Zu Hause
<ul style="list-style-type: none">• Tablets oder digitale Aufnahmegeräte• eventuell ein Mikrofon• eventuell ein CD-Player oder Laptop zum Abspielen von Musik• Zugang zu einer Wasserquelle (z. B. in der Küche, im Bad, im Garten)• verschiedene Behälter und Gefäße für Wasser (z. B. Eimer, Schüssel, Tasse, Flasche, Strohhalm)	<ul style="list-style-type: none">• 2 Geräte zur digitalen Aufnahme und Wiedergabe von Musik (z. B. Tablet, Smartphone, Laptop)• Zugang zu einer Wasserquelle (z. B. Wasserhahn in Küche, Bad, Garten)• verschiedene Behälter und Gefäße für Wasser (z. B. Eimer, Schüssel, Tasse, Flasche, Strohhalm)

Software/ Apps:

<p>Sprach Memos</p> <p>Ziel: Audioaufnahme und einfache Audiotbearbeitung</p> <p>Medien: Tablet (iOS und Android)</p> <p>Link: https://apps.apple.com/de/app/voice-memos/id1069512134</p> <p>https://play.google.com/store/apps/details?id=com.simplmobiletools.voicerecorder</p> <p>Alternativen Smartphone oder Tablet mit on-board Diktiergerät</p>	<p>Keezy Classic</p> <p>Ziel: Soundboard für Audioaufnahmen, Abtastung und Mischung</p> <p>Medien: Tablet (iOS)</p> <p>Link: https://apps.apple.com/de/app/keezy-classic/id605855595</p> <p>Alternativen Für Fortgeschrittene Multi-Track-Aufnahme und -Bearbeitung</p> <p>GarageBand https://apps.apple.com/de/app/garageband/id408709785?l=en</p> <p>Hokusai https://apps.apple.com/de/app/hokusai-audio-editor/id432079746</p>
---	---

Kurzbeschreibung

Durch das Hören und Zuhören können Kinder ihre sprachlichen und kognitiven Fähigkeiten, wie z. B. die Konzentration, erweitern. Audio-Puzzle sind für Kinder ab 3 Jahren geeignet und machen viel Spaß. Zunächst werden zufällige Geräusche gesucht und mit einer Audio-App aufgenommen. Beim Lauschen können die Kinder gemeinsam erraten, was sie hören. Zu Hause suchen Eltern und Kinder spezielle Wassergeräusche und nehmen sie auf. Im Kindergarten können die Kinder über ihre Erfahrungen mit Wassergeräuschen sprechen und Händels "Wassermusik" anhören. Inspiriert von der klassischen Musik, können die Kinder ihre eigenen Wassergeräusche mit der klassischen Musik mischen. Am Ende erstellen sie ihre eigene Version von Händels Meisterwerk.

Schritt für Schritt

Schritt 1

Im Kindergarten

Gruppe: max. 6 Kinder + 2 Fachkräfte

Zwei Gruppen mit 3 Kindern und einer päd. Fachkraft starten ein Audio-Abenteuer

Um verschiedene Geräusche und Klänge im Kindergarten aufzunehmen, kann ein Tablet und eine Audio-App genutzt werden. Die päd. Fachkraft gibt den Kindern verschiedene Aufgaben als Techniker*innen (Tablet für die Aufnahme verwenden und auf Stopp und Start tippen) und Geräuschsucher*innen (nach Dingen suchen, die interessante Geräusche machen). Die Kinder wechseln sich ab, so dass jede*r die Geräuschaufnahme für sich selbst ausprobieren kann. Die päd. Fachkraft steht für Fragen und Hilfestellungen zur Verfügung.

Nach 15 Minuten kommt die Gruppe zusammen und hört sich die Aufnahmen nacheinander an. Jede Gruppe versucht, die Geräusche der anderen Gruppe zu erraten, wie bei einem Audio-Puzzle.

Distanzlernen

Eltern und Kinder können mit einem Smartphone oder Tablet und einer Diktiergerät-App verschiedene Geräusche und Klänge in ihrer Umgebung aufnehmen und ein Audio-Puzzle erstellen.

Das Kind kann in der Wohnung oder draußen herumgehen und Dinge finden, die interessante Geräusche machen. Die Eltern probieren die Aufnahmefunktion aus und geben dem Kind eine kurze Anleitung (Stopp und Start in der Aufnahme-App). Die Eltern können die Kinder während der Aufnahme begleiten und ihnen helfen (Halten des Geräts, Abspielen der Aufnahmen, um die Lautstärke zu überprüfen).

Wenn die Aufnahme beendet ist, hören sich Eltern und Kinder die Aufnahmen genau an und erraten die Geräusche. Später kann man auch mit Geschwistern oder Großeltern in der Familie ein Hörrätsel spielen.

Schritt 2

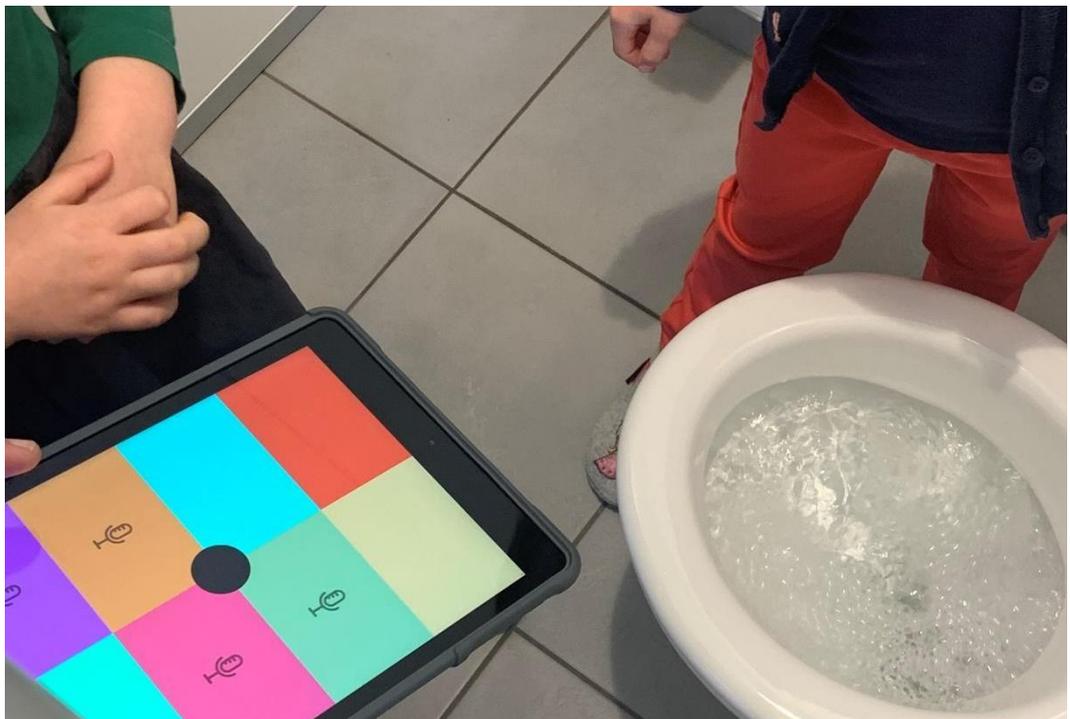
Zu Hause

Eltern und Kinder konzentrieren sich auf ihre Hörfähigkeiten und versuchen, zu Hause verschiedene Geräusche zu finden, die mit Wasser zu tun haben.

Um Geräusche aufzunehmen, können Eltern und Kinder eine einfache Aufnahme-App/Diktiergerät auf dem Smartphone oder Tablet verwenden. Nach einer kurzen Einweisung (Start- und Stopptaste) können die Kinder in Begleitung der Eltern selbst Aufnahmen machen.

Die Kinder erhalten die Aufgabe, so viele Geräusche wie möglich aufzunehmen, die mit Wasser zu tun haben (tropfen, plätschern, rauschen, blubbern ...).

Wenn die Aufnahmen fertig sind, können die Geräusche gemeinsam als Familie angehört und wie ein Audio-Puzzle erraten werden.



Schritt 3

Im
Kinder-
garten

Es wird deutlich, dass Wasser sehr unterschiedlich klingen kann (langsam, ruhig, wild, lustig, laut usw.) und fast wie Musik sein kann.

Der Komponist Georg Friedrich Händel wurde davon inspiriert und komponierte vor 300 Jahren die Wassermusik für eine Bootsfahrt von König Georg I. auf der Themse in London.

<https://youtu.be/Kuw8YjSbKd4> (4 min.)

Die Kinder hören die Wassermusik an und sammeln ihre Eindrücke, Gefühle und Ideen für eine Geschichte, die die Musik erzählen kann.

Aufgabe der Gruppe ist es, mit Hilfe von Wassergeräuschen und ihrer Geschichte Händels Wassermusik zu vertonen und eine eigene Audioversion zu erstellen.

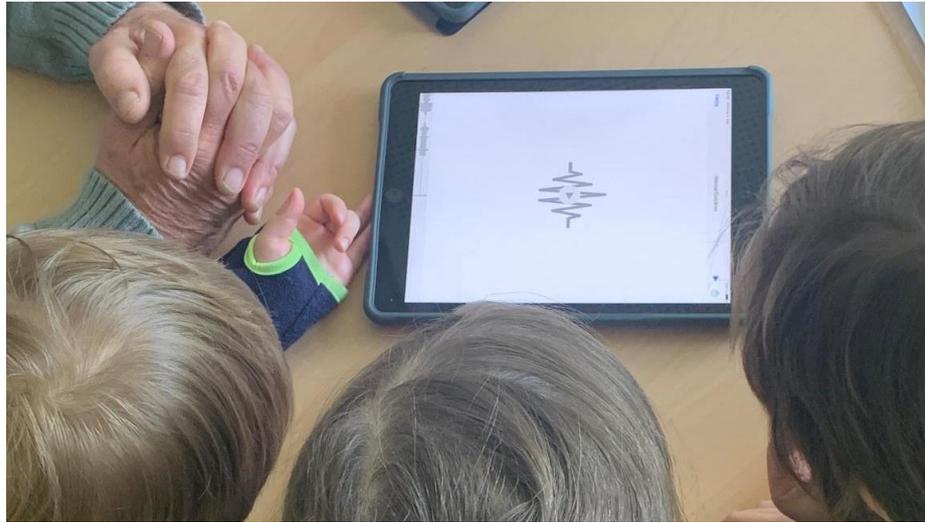
Finden Sie zunächst die richtigen Orte, um passende Wassergeräusche aufzunehmen, z. B. das Badezimmer oder die Küche. Wenn jedes Kind eine Aufgabe hat, kann die Aufnahme beginnen.

Version 1: Verwenden Sie 2 Tablets. Eines, um die Musik abzuspielen und eines, um Musik und Geräusche live aufzunehmen. Oder verwenden Sie einen CD-Player oder einen Laptop zum Abspielen der Musik und ein Tablet zur Live-Aufnahme von Musik und Geräuschen.

Wenn die Musik und die Geräusche gemischt werden, kann die Sprache zusätzlich mit den Kindern auf die gleiche Weise aufgenommen werden.

Version 2: Nehmen Sie die Wassermusik und die Geräusche mit der iOS-App Keezy Classic auf. Nun kann man alles gleichzeitig auf dem Soundboard abspielen und Klangexperimente machen. Auch der Live-Mix kann mit der App aufgenommen werden.

Am Ende hat die Gruppe ihre eigene Audioversion der Wassermusik erstellt.



Distanzlernen

Eltern und Kinder nutzen einen PC, ein Tablet oder ein Smartphone und hören gemeinsam klassische Musik, die sogenannte Wassermusik.

Welche Wassergeräusche passen zur Musik? Um passende Wassergeräusche zu finden, geht das Kind in Begleitung eines Erwachsenen zu einem Wasserhahn, zum Beispiel im Bad oder in der Küche. Hier können verschiedene Wassergeräusche ausprobiert werden.

Variante 1: Eltern und Kinder können die Geräusche mit einem Tablet aufnehmen. Mit einem zweiten Gerät, z. B. einem Smartphone, können sie dann gleichzeitig die klassische Musik (Playback) und die Wassergeräusche (Tablet) aufnehmen.

Variante 2: Nehmen Sie die Wassermusik und die Geräusche mit der iOS-App Keezy Classic auf. Nun kann man mit dem Soundboard alles gleichzeitig abspielen und mit Klängen experimentieren. Auch der Live-Mix kann mit der App aufgenommen werden.

Variante für Fortgeschrittene: Verwenden Sie eine Mehrspur-Audiobearbeitungs-App wie GarageBand oder Hokusai. Nehmen Sie Wassermusik auf Spur 1, Wassergeräusche auf Spur 2 und die Stimme auf Spur 3 auf. Speichern Sie am Ende einen Song.

Am Ende hat die Familie ihre eigene Variante der Wassermusik geschaffen.

Abschluss

Präsenz	Virtuell
<p>Die von den Kindern erstellten Audio-Puzzles und Wassermusik-Versionen wurden von den päd. Fachkräften auf den Tablets gespeichert und stehen allen anderen Gruppen des Kindergartens zum Spielen und Anhören zur Verfügung.</p> <p>Die Eltern hatten bei einem Elternabend die Möglichkeit, sich die Projektergebnisse anzuhören, die App Keezy Classic selbst auszuprobieren und mit Audioaufnahmen zu experimentieren.</p>	<p>Um die Aktivitäten mit Wassergeräuschen weiterzugeben, wird eine Kurzversion der Schritt-für-Schritt-Anleitung aus dem Kindergarten als PDF per E-Mail an die Eltern geschickt.</p>