

M5.1.4 Geräuschequiz

Im Alltag werden viele Geräusche nicht bewusst wahrgenommen, da sie sich meist überlagern, und so ein ständiger Geräuschemix an unsere Ohren dringt, der unter normalen Umständen ausgeblendet wird. Erst wenn ein Geräusch sich durch seine Lautstärke oder ungewohnte Frequenz von den übrigen abhebt, erhält es unsere Aufmerksamkeit (*Signalwirkung*). Diese Aufgabe soll die Aufmerksamkeit der Jugendlichen auf die vielen kleinen Geräusche des Alltags lenken, sie auffordern, sich einmal nur auf einzelne Geräusche zu konzentrieren.

Beschreibung:

Die Aufgabe ist als Ratespiel konzipiert, bei dem Gruppen von ca. 4 Jugendlichen gegeneinander antreten. Sie nehmen Geräusche auf und spielen sie den anderen Gruppen vor. Sieger ist, wer die meisten Geräusche der anderen Gruppen erraten hat.

Organisationsform:

Unterrichtsgespräch, Gruppenarbeit

Ort:

Klassenzimmer, Schulgelände

Materialien:

Handy mit Tonaufnahme, Diktiergeräte oder andere Tonaufnahmegeräte
Computer, Aktivboxen

Arbeitsblätter M4.1 und M4.2

Schritt für Schritt

Schritt 1:

Materialien:

Handy mit Tonaufnahme, Diktiergeräte oder andere Tonaufnahmegeräte
Computer
USB-Stick

Arbeitsblatt M4.1

Die Schüler bilden Teams von ca. vier Teilnehmern. Jedes Team zieht los – ausgestattet mit einem Gerät zur Tonaufnahme – und sucht fünf Geräusche, die es aufnimmt. Hintergrundgeräusche werden in den seltensten Fällen zu vermeiden sein. Zur Aufnahme sollte das Mikrofon deshalb so nah wie möglich an die gewünschte Tonquelle gehalten werden, dass Hintergrundgeräusche im Vergleich möglichst leise werden.

Die Teams notieren in der Reihenfolge ihrer Aufnahme die Geräusche auf **Arbeitsblatt M4.1**.

Schritt 2:

Die Teams speichern jedes Geräusch auf einen USB-Stick (*unter der Nummer 1 bis 5 in der Reihenfolge der Aufnahme in einen Ordner, den sie selbst anlegen und nach dem Namen ihres Teams benennen*). Diesen geben sie der Lehrkraft zusammen mit ihrem ausgefüllten Arbeitsblatt. Die Lehrkraft sammelt alle Dateien auf ihrem eigenen USB-Stick.

Falls Handys benutzt werden, sollte darauf geachtet werden, dass diese eine Anschlussmöglichkeit für den PC haben oder über Bluetooth verfügen und ein Notebook mit Bluetooth zur Verfügung steht. Einige Handys bieten auch die Möglichkeit, Sounddateien per MMS zu versenden. Meist entstehen dabei aber Kosten.

Schritt 3:

Materialien: Computer, Aktivboxen
Arbeitsblatt M4.2

Zur nächsten Stunde bereitet die Lehrkraft das Quiz vor (benötigte Zeit ca. 15 Minuten) und wählt dazu von jeder Gruppe je nach Klassenstärke die zwei bis drei besten Aufnahmen aus (*insgesamt sollten es nicht mehr als 15 bis 20 Aufnahmen sein*). Diese kopiert sie diese in einen Quizordner.

Zur nächsten Stunde bringt die Lehrkraft die gesammelten Dateien mit. Die Jugendlichen erhalten **Arbeitsblatt M4.2** und füllen es aus, während die Lehrkraft die Dateien über ein Notebook und Aktivboxen abspielt (*für jüngere Klassen kann zur Hilfe auch eine Aufstellung der vorhandenen Geräusche in zufälliger oder alphabetischer Reihenfolge an die Wand projiziert werden*).

Nachdem alle Geräusche abgespielt wurden, tauschen die Jugendlichen ihre Quizbögen aus und werten diese gemeinsam aus. Sieger ist, wer die meisten Geräusche erkannt hat.

Interessant ist dabei auch, ob die Jugendlichen die Geräusche wiedererkennen, die sie selbst aufgenommen haben. Im Anschluss an diese Aufgabe können in einem Unterrichtsgespräch die Gründe erörtert werden, warum die Geräusche im Alltag oft nicht wahrgenommen werden und was passieren würde, wenn das Gehirn die akustischen Reize alle gleichwertig verarbeitete (Stichworte: selektive Wahrnehmung, Reizüberflutung).

M4.1 Alltagsgeräusche

Aufnahmeteam: _____

Sucht gemeinsam fünf Geräusche auf dem Schulgelände, nehmt diese auf und tragt sie nach der Reihenfolge der Aufnahme in die Tabelle ein.

Haltet das **Mikrofon** des Aufnahmegeräts **möglichst nah** an die **Geräuschquelle!**

Geräusch Nummer	Geräusch	Ort der Aufnahme
1		
2		
3		
4		
5		

Wenn ihr alle Geräusche habt, dann speichert sie so auf einen USB-Stick:

1. Legt einen Ordner an und benennt ihn nach eurem Teamnamen.
(Euren Namen habt ihr vorher ↑ hier oben eingetragen.)
2. Speichert die Geräusche in den Ordner.
3. Benennt die einzelnen Dateien nach den Geräuschen, die dahinterstecken.
4. Nachdem ihr alle Geräusche gespeichert und richtig benannt habt, gebt **dieses Blatt und den USB-Stick** ab.

