

SOUNDWALK

INTERAKTIVER HÖRSPAZIERGANG FÜR KINDER AB KLASSE 1

In diesem Schuljahr laden wir Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler zu einem ganz besonderen Abenteuer ein: ab August 2020 wartet ein interaktiver Spaziergang auf Sie, bei dem allein die Ohren die Richtung angeben. Ausgestattet mit einer Wegkarte geht es von der Tonhalle zur Deutschen Oper am Rhein und durch den Hofgarten wieder zurück, vorbei an Straßen und Plätzen, die Sie so vielleicht noch nie gehört haben. Denn begleitend dazu haben wir ein Hörspiel produziert, in dem der bekannte Sprecher und Kinderbuchautor Martin Baltscheit zum Zuhören und Mitmachen einlädt.

Wie funktioniert der Soundwalk?

Der Soundwalk gliedert sich in zehn Stationen, an denen Ihre Schülerinnen und Schüler Zeit haben, ins Hörspielabenteuer einzutauchen (abrufbar auf tonhalle.de). Wo sich die einzelnen Stationen befinden zeigt eine A4-große Wegkarte, die am Anfang jeder Tour an die Kinder verteilt wird. Darauf zu finden: die Zahlen 1 bis 11, mit denen Sie direkt zur jeweiligen Hörszene gelangen, sowie vier Aktionsfelder zum Malen, Kleben oder Basteln. Ziel ist es, den abzulaufenden Weg mit den Ohren zu erkunden und aktiv mitzugestalten.

Wir empfehlen Ihnen die einzelnen Hörszene vorzuhören, um die Kinder auf ihrem Weg bestmöglich zu unterstützen. Weiterführende Anregungen, um u. a. einzelne Aktionen zu vertiefen oder zu ergänzen, entnehmen Sie gern dem nachfolgenden Leitfaden.

Was braucht man für den Soundwalk?

Das Hörspielabenteuer finden Sie auf tonhalle.de und kann auch offline geladen werden – gern gemeinsam vorab in der Schule oder als Hausaufgabe für Zuhause. Es gliedert sich entsprechend der Wegstationen in elf Einzeltracks, damit diese unabhängig voneinander und somit flexibel abgespielt werden können. Track 12 ist ein Musikstück. Darüber hinaus benötigt jedes Kind:

- 1 Wegkarte
- 1 Stift
- 1 Abspielgerät
- 1 Kopfhörer

Wenn sich die Kinder paarweise zusammuntun, genügt ein Abspielgerät pro Gruppe. Entweder nutzen Sie einen Adapter, damit zwei Kinder mit ihren jeweils eigenen Kopfhörern dem Hörspiel folgen können oder zwei Kinder teilen sich einen Kopfhörer.

Wie lange dauert der Soundwalk?

Die reine Spielzeit des Hörspielabenteuers beträgt ca. 40 min. Darin sind bereits einzelne Mitmachaktionen integriert. Der Spaziergang selbst (mit Aktionen, die über das Hörspiel hinausgehen) kann je nach Gruppe und Ausführung bis zu 60 min dauern.



01 HÖRSZENE Auf die Ohren, fertig, los! _ 1:22 min

Inhalt: Der Erzähler begrüßt die Kinder und lädt sie zu unserem Abenteuer für die Ohren ein. In einer kurzen Collage sind bereits Geräusche und Melodien zu hören, die den Kindern im Verlauf des Soundwalks noch einmal begegnen und z. T. bis zum Schluss begleiten werden.

02 HÖRSZENE Die Tonhalle _ 6:49 min

Inhalt: Die Tonhalle ist das Konzerthaus Düsseldorfs. Manchmal wird es auch das „Planetarium der Musik“ genannt. Warum das so ist? Davon erzählt diese Szene. Nach einer kurzen Einführung in die Geschichte der Tonhalle, geht es hinter die Kulissen. Der Erzähler trifft vier Musikerinnen und Musiker der Düsseldorfer Symphoniker, die sich in einer gemeinsamen Probe auf ein Kammerkonzert vorbereiten. In einer Art Interview erfahren die Kinder etwas über das Streichquartett und seine Instrumente sowie das Leben als Profi-Musikerin bzw. Profi-Musiker.

Hinweis: Das Stück, das die Kinder in dieser Szene ausschnitthaft hören, ist Track 12 (in voller Länge). Seine markante Melodie zieht sich wie ein Ohrwurm durch das gesamte Abenteuer.

03 HÖRSZENE Die U-Bahnhaltestelle Tonhalle/Ehrenhof _ 3:03 min

Inhalt: In Szene 03 darf getanzt werden! Ausgehend des gleichmäßigen Ratterns der vorbeifahrenden U-Bahnen sowie der Ursprünge der Wandinstallation „Bildergewitter“ von Stefan Hoderlein, geht es an dieser Station um das Thema „Rhythmus“. Die Kinder machen einen Ausflug in die elektronische Tanzmusik (Techno) und lernen etwas über den Herzschlag, als hör- und spürbares Gleichmaß des eigenen Körpers kennen.

Aktion: Ausgehend des bunten Mosaiks an den Wänden der U-Bahnunterführung können die Kinder die Dias genau inspizieren. Darauf zu finden: Szenen aus Film und Fernsehen der 1990er Jahre – herausgelöst aus ihrem Kontext und nach Farben sortiert. Der Erzähler lädt die Kinder dazu ein, das schönste Bild in das entsprechende Aktionsfeld ihrer Wegkarte zu malen. Oder aber die Kinder fotografieren ihr Lieblingsbild ab, um es später auszudrucken und aufzukleben. Erweitern Sie die Aufgabe, in dem Sie beispielsweise bestimmte Bildmotive von Ihren Schülerinnen und Schülern suchen lassen.



04 HÖRSZENE Die Kreuzung Mühlengasse/Ratinger Straße _ 5:36 min

Inhalt: Wenn sich die Mühlengasse und die Ratinger Straße kreuzen, beginnt sich das „Karussell der Zeit“ zu drehen. In dieser Szene lässt der Erzähler Vergangenheit auf Gegenwart treffen. Er nimmt die Kinder auf einen Streifzug durch die Geschichte von Mühlengasse, Ratinger Straße und Ratinger Tor mit und sensibilisiert gleichzeitig für Geräusche und Klänge, die heute durch diese Straßen schallen.

Aktion: Zum Abschluss dieser Station stiftet der Erzähler die Kinder dazu an, sich mit dem „Karussell der Zeit“ um die eigene Achse zu drehen. Dabei erklingt eine Collage aus Musik- und Geräusche-Schnipseln, die Teil des gerade gehörten Streifzugs waren. Das Aufeinandertreffen von Vergangenheit und Gegenwart wird dadurch „leibhaftig“ spürbar.

05 HÖRSZENE Der Paul-Klee-Platz _ 4:36 min

Inhalt: Der berühmte Maler Paul Klee lebte zwei Jahre in Düsseldorf. Warum er Bilder mit nur einer Linie gemalt hat und was Musik damit zu tun hat, davon erzählt diese Szene. Außerdem werfen wir einen Blick auf die bunte Mosaikwand, ein Werk der englischen Künstlerin Sarah Morris. Angelehnt an die japanische Origami-Kunst stellt es eine Hornisse beim Wabenbau dar.



Aktion: Zunächst geht es um den Namen von Paul Klee. Der Erzähler fragt die Kinder nach der darin versteckten Pflanze. Sie kann in das leere Aktionsfeld auf der Wegkarte gemalt oder – wird diese im Verlauf des Soundwalks am Wegrand entdeckt – geklebt werden. Später leitet der Erzähler zu einer Mitmachaktion an: Durch das Aneinanderreiben der eigenen Handflächen können die Kinder den Flügelschlag einer Hummel imitieren – mal langsam und leise, mal schnell und wild. Und weil es mit Musik mehr Spaß macht, setzt an dieser Stelle Nikolai Rimsky-Korsakows „Hummelflug“ ein. Die gemeinsame Aktion kann den Ausgangspunkt für weitere Überlegungen bilden: Musik ist nicht nur Teil der Natur, auch wir – ohne ein Zutun von außen – können Musik mit unserem eigenen Körper erzeugen. Sammeln Sie gern weitere Klänge mit den Kindern und probieren Sie diese in einer Ecke auf dem Paul-Klee-Platz direkt aus.



06 HÖRSZENE Die Deutsche Oper am Rhein _ 6:36 min

Inhalt: In der Deutschen Oper am Rhein trifft Musik auf Schauspiel und Tanz. „Das ist wie Magie“, verraten in dieser Szene zwei Mitglieder aus dem Opernensemble. Der Erzähler trifft auf eine Sängerin und einen Sänger, die den Kindern, ähnlich wie in Hörszene 02 (Die Tonhalle), einen Einblick in ihre Profession geben. Diesmal geht es um die Stimme als Instrument.

Aktion: Inspiriert von der Begegnung des Erzählers mit dem Opern-Duo können Sie an dieser Station selbst singen. Vielleicht gibt es ein Lied, das Sie gerade im Unterricht behandeln?

Hinweis: Hörszene 06 wird mit dem Komponisten Felix Mendelssohn Bartholdy eingeleitet, dessen Statue normalerweise am Fuße der Oper steht. Derzeit wird diese restauriert und ist somit nicht vor Ort zu finden. Weisen Sie die Kinder gern darauf hin, um mögliche Irritationen zu vermeiden. Alternativ können Sie – ausgedruckt oder auf einem Tablet – auch ein Bild der Statue oder ein Bild von Mendelssohn Bartholdy selbst zeigen.

07 HÖRSZENE Der Märchenbrunnen _ 5:28 min

Inhalt: Von der Oper geht es über die Goldene Brücke zum Märchenbrunnen. Darauf zu finden: drei Frösche. Bei genauerer Betrachtung scheint es, als würden diese den Kindern am oberen Rand des Brunnens eine Geschichte erzählen. In dieser Szene lädt der Erzähler die Kinder zu einer Klanggeschichte ein: der gemeinsamen Vertonung der Geschichte des Froschkönigs.

Aktion: Mit körpereigenen Klängen können die Kinder an dieser Station die Geschichte des Froschkönigs untermalen. Dafür erhalten sie vom Erzähler drei geräuschvolle Bewegungen. Diese kommen immer dann zum Einsatz, wenn folgende drei Worte erklingen:

- **Frosch** mit den Händen auf die Oberschenkel patschen (rechts, links)
- **goldene Kugel** die Hände aneinander reiben
- **Königstochter** in die Finger schnipsen



08 HÖRSZENE Die Weyhe-Passage _ 1:46 min

Inhalt: In den Mauern der Unterführung der Weyhe-Passage hat sich ein Echo eingenistet, das mit der eigenen Stimme an dieser Station ausprobiert werden darf.

Aktion: Ab jetzt ist es möglich, den Soundwalk einzukürzen. Es folgen Experimente, die die Kinder sowohl für die Möglichkeiten der Stimme sensibilisieren, als auch das eigene Gehör schulen. In dieser Szene geht es um das Echo. In der Unterführung können Sie wunderbar mit den Kindern dazu musikalische Experimente durchführen. Je nachdem an welcher Stelle Sie sich positionieren, klingt die eigene Stimme anders: Mal ist sie rein, mal hallt sie wie im Gebirge.

09 HÖRSZENE Der Hofgarten I _ 2:28 min

Inhalt: Der Hofgarten steckt voller Geräusche. Doch nicht jedes ist „aufs erste Ohr“ zu entdecken. Deshalb stellt der Erzähler den Kindern in dieser Szene die „Hörbrille“ vor.

Aktion: Etablieren Sie die „Hörbrille“ als Methode des konzentrierten Hörens. Dafür können Sie in Vorbereitung auf den Soundwalk Tücher besorgen oder die Kinder bitten, jeweils einen Schal von Zuhause mitzubringen. Natürlich können sich die Kinder die Augen auch einfach zuhalten. Durch das Verschließen der Augen intensiviert sich das Hörerlebnis; Geräusche und Klänge werden stärker wahrgenommen. Die Kinder können nun hören, was sie allein mit den Ohren entdecken. Für die fünf schönsten Geräusche ist Platz im Aktionsfeld auf der Wegkarte.

Um das Ganze spielerischer zu gestalten kann die „Hörbrille“ auch in einem Ratspiel auf ihre Tauglichkeit getestet werden. Dafür finden die Kinder paarweise zusammen. Ein Kind bekommt die Augen verbunden, das zweite sucht nach Dingen in der Natur, um sie geräuschvoll am Ohr des anderen zum Klingen zu bringen. Das können Blätter sein, Steine, kleine Äste usw. Ziel ist es, allein mit den Ohren zu erraten, um was es sich dabei handelt. Danach wird gewechselt.

Hinweis: Szene 09 und Szene 10, sollten Sie selbst die Moderation übernehmen, können aufgrund ihrer Inhalte auch zusammengezogen werden.



10 HÖRSZENE Der Hofgarten II _ 1:24 min

Inhalt: Wir bleiben weiterhin im Hofgarten. Der Erzähler macht deutlich, dass die Ohren niemals schlafen und leitet – mit dem Ohrwurm der Melodie des Streichquartetts vom Anfang – zur letzten Station auf unserem Soundwalk über.

Aktion: Auch an dieser Station können Sie ergänzend oder vertiefend auf die Hörszene eingehen. Probieren Sie mit den Kindern aus, wie sich das, was wir hören, verändert, wenn wir uns die Ohren zuhalten. Testen Sie: Was passiert mit den Klängen aus unserer Außenwelt? Und was passiert mit den Geräuschen in uns? Ergänzend dazu fragt der Erzähler – als Reminiszenz zum Anfang – aus welchen vier Instrumenten ein Streichquartett besteht. Die Antwort können die Kinder auf dem letzten, noch leeren Aktionsfeld auf ihrer Wegkarte eintragen.

Hinweis: Am Ende dieser Szene stiftet der Erzähler die Kinder dazu an, in Richtung Tonhalle zu laufen. Sein Aufruf: „Wer zuerst an der Tonhalle ist!“. Im Hörspiel versuchen wir damit noch einmal Aufmerksamkeit zu wecken. Doch Vorsicht: Der Übergang vom Hofgarten zur Tonhalle führt über eine stark befahrene Straße. Weisen Sie die Kinder unbedingt darauf hin, an der Ampel bzw. am Fußgängerübergang stehen zu bleiben, damit Sie gemeinsam und sicher die Straßenseite wechseln können.



11 HÖRSZENE Die Tonhalle _ 1:13 min

Inhalt: Das Hörspielabenteuer ist zu Ende. Der Erzähler verabschiedet sich und lädt die Kinder zum Schluss in die Tonhalle ein. Hier tritt nun das Streichquartett auf, das wir am Anfang des Soundwalks kennengelernt haben.

Aktion: Hören Sie sich zum Abschluss das Stück an (Track 12). Oder: Verlegen Sie diese Aufgabe als Nachklapp zu unserem Soundwalk ins Klassenzimmer.

12 KONZERT Luigi Boccherini: Streichquartett Nr. 3 op. 33, 2. Presto Assai _ 3:17 min