



maerchenpaedagogik.de

Service-Paket: Vom Märchen zum Märchenhörspiel

Zusammengestellt von Oliver Geister

	Inhalt:	Seite
1.	Allgemeine Hinweise: Wie produziere ich mit Kindern ein Hörspiel auf CD?	3
	Grundregeln für die Gestaltung einer Hörspielproduktion	4
2.	Todo-Liste und Materialliste	5
3.	Arbeitsblatt: Projektorganisation	6
4.	Arbeitsblatt: Grundfunktionen audacity	7
5.	Praxisbeispiel: Der Rattenfänger von Hameln	8
	Sagentext mit Arbeitsauftrag	
	Beispiel eines umgestalteten Hörspiel-Drehbuchs	9
6.	Märchentext: Die Bremer Stadtmusikanten (KHM 27)	12
7.	Literatur und Links	14

1. Allgemeines

Wie produziere ich mit Kindern ein Hörspiel auf CD?

Allgemeine Ideen und Tipps, wie man mit Schülerinnen und Schülern ein Märchen zu einem Märchen-Hörspiel oder MMM (Märchenminimusicals) umgestaltet, finden Sie in meinem Buch „Kleine Pädagogik des Märchens“. Hier sollen nun, da konkrete Beispiele und Skripte für MMMs vorliegen, vor allem technische Hilfestellungen gegeben werden.

I. Bei Aufnahmen gilt: Je hochwertiger das Aufnahmegerät und das Mikrofon sind, desto besser wird die Qualität. Mittlerweile kann man mit fast jedem Handy, Smartphone, Laptop oder MP3-Player digital aufnehmen, die Qualität ist dabei jedoch unterschiedlich gut. Sinnvoll ist die Anschaffung eines hochwertigen Kondensatormikrofons, das an einem Mehrspurgerät angeschlossen wird oder direkt an einem Rechner, der über eine passende Soundkarte verfügen muss. Einfacher zu handhaben sind so genannte Handyrecorder, portable digitale Aufnahmegeräte mit integriertem Mikrofon (z.B. von der Marke Zoom).

Die Audiospuren werden grundsätzlich nacheinander aufgenommen, um akustische Störungen so gering wie möglich zu halten. Beachten Sie, dass der Raum immer auch „hörbar“ ist. Das bedeutet, dass eine Szene, die im Wald spielt, nicht in einem halligen Klassenraum aufgenommen werden sollte, weil das dann sehr unnatürlich klingt. Man kann ausprobieren, eine solche Szene wirklich im Wald einzusprechen. In der Praxis ist das aber oft schwierig, da neben dem großen logistischen Aufwand auch hier häufig Störgeräusche zu hören sind (z.B. durch Straßenlärm, Flugzeuge oder Spaziergänger). Insgesamt habe ich die Erfahrung gemacht, dass man bei der Arbeit mit Schulklassen am besten am Wochenende in der Schule die Aufnahmen machen kann, weil dann die Störgeräusche am geringsten sind. Je kleiner der Aufnahmeraum (am besten mit einem Teppich ausgestattet) ist, desto besser. Für einen möglichst trockenen Sound kann man sich eine Ecke mit Decken abhängen. Professioneller ist die Anschaffung eines Micscreen, das ist eine Abschirmungsvorrichtung für das Mikrofon, die unerwünschte Raumeinflüsse und Nebengeräusche reduziert.

Manchmal kann es sinnvoll sein, die Texte live mit mehreren Personen einzusprechen. Das hat den Vorteil, dass der jeweilige Dialog authentischer wirkt und man später weniger Arbeit mit dem Endmix hat. Ein Nachteil ist, dass man oft mehrere Versuche benötigt, bis die Szene perfekt ist, und dass auch ungewollte Nebengeräusche entstehen können.

Sind die Dialogspuren aufgenommen, braucht man noch Geräuscheffekte und Musik. Hier ist entweder viel Kreativität und Fantasie gefragt oder man bedient sich bei Geräuschdatenbanken im Internet, die für den schulischen Gebrauch meist kostenlos sind (Adressen im Anhang).

II. Der Mix. Sind die Aufnahmen im Kasten, müssen die Spuren abgehört, benannt und abgespeichert werden. Szenen bestehen oft aus mehreren Takes, fehlerhafte sollten sofort „entsorgt“, Alternativen mit dem Kürzel .2, .3 usw. versehen werden. Zum Schneiden der Spuren benötigt man ein Schneideprogramm, z.B. das legale und kostenlose Programm audacity, ein freier Audio-Editor und -Recorder.

Die Spuren werden in das Programm importiert, danach normalisiert und gemastert (vgl. AB 5.1). Störgeräusche, die nicht gleichzeitig mit dem gesprochenen Text auftreten, können herausgeschnitten werden. Die einzelnen Dialogteile werden dann geschnitten und in Abschnitte zerlegt, sodass sie in mehreren Spuren verteilt zeitlich passend zurechtgeschoben werden können, und so nach und nach das Hörspiel bzw. MMM entsteht.

Manchmal ist es sinnvoll, auch Effekte einzusetzen. Man kann zum Beispiel Stimmen langsamer oder tiefer (Riese) oder schneller oder höher (Zwerg) abspielen, die

Lautstärkeverhältnisse anpassen und die Stimmen eher von links oder von rechts erklingen lassen. Insgesamt sollte man es mit den Effekten jedoch nicht übertreiben, da sie oft ein wenig künstlich wirken.

Dass zwischendurch das Projekt immer wieder gespeichert werden muss, versteht sich von selbst. Am Ende kann dann das fertige Hörspiel als .wav-Datei (unkomprimiert) oder als .mp3 (komprimiert) exportiert und anschließend mit einem Brennprogramm auf CD gebrannt werden.

Im Folgenden wird in Form einer „Arbeitskarteikarte“ eine Übersicht über die hier genannten wichtigsten Grundfunktionen gegeben. Weitere Funktionen werden im Benutzerhandbuch (Link im Anhang) ausführlich erläutert.

Aus: Geister, Oliver: Märchenminimusicals, Baltmannsweiler 2013, S. 96f.

Grundregeln für die Gestaltung einer Hörspielproduktion

Es gibt ein paar Grundregeln, die man beachten sollte:

- Lieber wenige Leute, die reden. Wenn zu viele reden, ist es schwer etwas zu verstehen.
 - Dialekte können eingebaut werden. Wenn die Person dann wieder spricht, wird sie aufgrund ihrer Eigenart gleich wiedererkannt.
 - Die Texte sollten nicht abgelesen werden.
 - Wenn man jedoch den Text aufschreibt, sollte man den Text vorher so aufschreiben wie es in Wirklichkeit gesagt wird.
 - Es sollten ab und an Namen erneut erwähnt werden, damit man weiß, wer wer ist. Das Kind, die Eltern etc.
 - Die einzelnen Sprecher sollten mehr als nur einen Satz sagen (Wiedererkennungseffekt).
 - Man sollte darauf achten, dass die Kinder Rollen spielen, die zu ihnen passen.
 - Man kann ein sogenanntes „story-board“ als Gedächtnis- und Herstellungshilfe erstellen. Dann weiß jeder genau, wann er dran ist.
-
- Wichtig ist, dass ein Szenenwechsel deutlich dargestellt wird, damit man die Handlungsabläufe gut nachvollziehen kann. Dies wird erreicht durch: • eine Pause • ein einleitendes Geräusch (z.B. Pausenklingeln) • eine Vorankündigung der nächsten Szene durch einen Hinweis in der vorherigen Szene • das Aus- Ein- und Überblenden (im Gegensatz zum harten Aneinanderschneiden, das sehr irritierend wirken kann, weil der Szenenwechsel gar nicht oder zu spät bemerkt wird)



Was zu tun ist:

Entwicklung Idee/Arbeit am Drehbuch/Verteilung der Rollen, Komposition der Stücke

Aufnahmen ehrenamtlicher Märchenerzähler
Lieder, Texte, Geräusche

Abmischung, Korrekturen, CD-Gestaltung, Produktion der CD per Hand

Präsentation, Verkauf und Vermarktung

Benötigtes Material/ Equipment

Blatt und Papier

Aufnahmegerät (Hier: Zoom-Rekorder H4, ca. 200 Euro), Laptop, Kopfhörer, Audio-Software (audacity freeware)

Laptop (Mix z.B. mit audacity), Cover z.B. mit Powerpoint), CD Brenner, Farbdrucker für Coverdruck und CD-Druck (z.B. Canon IP 7200 derzeit ca. 63€),

Druckertinte, Fotopapier, Schere und bedruckbare Rohlinge (Kosten pro CD = unter einem Euro)

Arbeitsblatt: Hörspiel-Projektorganisation

Schritt 1: Projektplanung, Erstellung des Drehbuchs, Regieanweisungen, Geräusche, Musik.	
Verantwortlich sind:	Termin der Fertigstellung:
Schritt 2: Verteilung der Rollen und Aufgaben bei der Realisierung, Einübung des Hörspiels, lautes Durchsprechen, Endkorrekturen am Skript vornehmen.	
Verantwortlich sind:	Termin der Fertigstellung:
Schritt 3: Planung, Organisation und Durchführung der Aufnahmen, Terminabsprachen.	
Verantwortlich sind:	Termin der Fertigstellung:
Schritt 4: Abhören der Aufnahmespuren, benennen und sortieren der Spuren, ggf. Nachaufnahmen durchführen.	
Verantwortlich sind:	Termin der Fertigstellung:
Schritt 5: Mischen der Aufnahmen, parallel Gestaltung der CD (Cover, Etikett), Planung der CD-Präsentation (Klassenfest, Auftritt, Verkauf beim Schulfest o.ä.).	
Verantwortlich sind:	Termin der Fertigstellung:
Schritt 6: Produktion der CD, Brennen mithilfe des Masters (CD), Basteln und Ausschneiden der Etiketten.	
Verantwortlich sind:	Termin der Fertigstellung:
Schritt 7: CD-Präsentation, CD-Verkauf, Einladung der Presse usw.	
Verantwortlich sind:	Termin der Fertigstellung:

Arbeitsblatt

Wichtige Grundfunktionen und Schritte bei der Arbeit mit *audacity*

1. Spur importieren:

Audacity öffnen => *Datei* => *Importieren* => *Audio* => Spur mit Doppelklick auswählen.

2. Spur mastern:

Spur mit links gedrückter Maustaste markieren (oder für alle Spuren „Strg a“) => *Effekt* => *Normalisieren*, dann => *Effekt* => *Kompressor*.

3. Spuren schneiden:

Gewünschte Stelle markieren => Symbol Schere (oder über die Leiste: *Bearbeiten*).

4. Störgeräusche still stellen:

Störgeräusch mit linker Maustaste markieren, dann es entweder mit dem Symbol Schere wegschneiden oder mit dem Stille-Button still stellen (Achtung: fehlt ein Grundrauschen völlig, kann das sehr künstlich klingen).

5. Spuren verschieben:

Zeitverschiebungswerkzeug anklicken (Doppelpfeil), dann mit linker Maustaste die Spur an die gewünschte Stelle schieben.

6. Lautstärke einstellen:

Generell: Lautstärkeregler am linken Rand der Spur betätigen (-/+). Bei Spurausschnitten: Hüllkurvenwerkzeug anklicken und mit linker Maustaste die Stelle der Spur kleiner oder größer ziehen. Sind Teile der Spur zu leise, können diese auch noch einmal markiert und neu normalisiert werden, dadurch vergrößern sich aber auch die Störgeräusche.

7. Stereoeffekte nutzen:

Panoramaregler am linken Rand der Spur einstellen (von *L* nach *R*).

8. Effekte einfügen:

Gewünschte Stelle mit gedrückter linker Maustaste markieren => *Effekt* => gewünschten Effekt auswählen (über das Symbol „Pfeil nach links“ kann der Effekt sofort rückgängig gemacht werden).

9. Speichern des Projekts:

Datei => *Projekt speichern*.

10. Exportieren des Projekts:

Datei => *Exportieren*, einen Ort auswählen, einen Dateinamen angeben und den Dateityp auswählen (z.B.: .wav oder .mp3)

Aus: Geister, Oliver: Märchenminimusicals, Baltmannsweiler 2013.

Der Rattenfänger von Hameln

(1) Einst herrschte in der Stadt Hameln an der Weser große Not, weil die Ratten und Mäuse alle Vorräte auffraßen und die Bürger Hunger leiden mussten. (2) Als die hohen Ratsherren sich gar nicht mehr zu helfen wussten, kam ein fahrender Musikant in die Stadt, der versprach, die Bürger von der Plage zu befreien. Dafür stellte ihm der Bürgermeister einen Beute voll Dukaten in Aussicht. (3) Nun nahm der Fremde seine Flöte aus der Tasche und spielte eine gar seltsame, betörende Melodie. Sogleich kamen aus Häusern und Kellern, aus Scheunen und Schuppen die Mäuse und Ratten zu Hunderten und Tausenden und zogen in einer langen Reihe hinter dem Flötenspieler her. Er aber führte die Tiere zum Stadttor hinaus und in die Weser hinein, wo sie allesamt ertranken. (4) Nun erschien der Rattenfänger bei den Ratsherren, um seinen versprochenen Lohn abzuholen. Sie aber gaben ihm den Beutel mit den Dukaten nicht, sondern schickten ihn einfach fort. (5) Da ging der Rattenfänger noch einmal durch die Straßen der Stadt und spielte auf seiner Flöte eine wunderbar süße Weise. Sogleich kamen alle Kinder aus den Häusern gelaufen und folgten dem Flötenspieler. Er ging mit ihnen zum Stadttor hinaus und verschwand, und keiner hat je erfahren, was aus den Kindern geworden ist.

(Nach Brüder Grimm "Deutsche Sagen")

Aufgabe: Lies die Sage vom Rattenfänger und sammle Ideen, wie man diese Sage in ein musikalisches Hörspiel umsetzen könnte. Fertige einen Ideenstern an. Dazu nimmst du ein leeres Blatt Papier, schreibst „Rattenfänger-Hörspiel“ in die Mitte und alles, was dir spontan einfällt, schreibst du drum herum.

Beispiel für ein Hörspiel-Skript einer fünften Klasse:

<p>Hörspiel-Drehbuch: „Der Rattenfänger von Hameln“ ©Klasse 5/6a</p>
--

Erzählerin:	Bürger 1	Bürger 5	Kind 1:	Gedicht1
Rattenfänger:	Bürger 2	Ratsherr 1	Kind 2:	Gedicht2
Mutter 1:	Bürger 3:	Ratsherr 2	Kind 3:	Gedicht3
Mutter 2	Bürger 4:	Ratsherr 3		

Kinder-Chor:	Rhythmus	Instrumente	Klavier:	Flöte:
Bürger-Chor:	Geräusche:	Cello:	Gitarre:	Geige:

Anfangsmelodie 1 von Sebastian

Erzähler: Im Jahre 1284 herrschte in Hameln eine schreckliche Rattenplage. Die Bürger Hamelns mussten Hunger leiden.

(Rattenge-trippel: Fingergetrippel auf dem Tisch) Alle Bürger:

**Alle Ratten die wir hatten ,
flitzen hin und flitzen her.**

Aus Löchern kreuz und quer

werden sie uns verlassen...aus unseren Gassen?

Bürger 1: Ich habe seit Tagen kein Essen mehr im Keller!

Bürger 2: Die Ratten nehmen mein Hab und Gut schon auseinander!

Bürger 3: So viele Ratten gab es hier noch nie!

Bürger 4: Nicht nur Käse, Brot, Getreide, Eier und Fleisch wurden gefressen, auch die Möbel und Decken sind bei den "Viechern" beliebt!

Bürger 5: Es muss sich HIER bald mal etwas ändern, so kann es nicht weiter gehen!

(Getrippel: Stopp!)

Erzähler: Alle Bürger aus Hameln waren verzweifelt, keiner wusste weiter!?! Nicht einmal die Ratsherren wussten, was denn zu tun sei, als sie sich im Rathaus berieten.

(Gong: Beckenschlag)

Ratsherr 1: Was sollen wir nur tun? Wir sind von einer Rattenplage befallen!

(Gong: Beckenschlag)

Ratsherr 2: Das stimmt. Wir haben alles probiert, ich weiß nicht mehr weiter.

(Gong: Beckenschlag)

Ratsherr 3: Wir müssen auf ein Wunder hoffen!

(Sebastian: Imal Thema)

Erzähler: Währenddessen kam ein fremder Mann in die Stadt.

Ein Tor quietscht

Rattenfänger: Oh, hier herrscht sicherlich eine Rattenplage, vielleicht kann ich ja helfen.
 Erzähler: Er ging zu einem großen Haus mit Aufschrift: Rathaus, klopfte (*klopfen*) und ging hinein.

(*Gong: Beckenschlag*)

Ratsherr 1: Oh, da ist ja ein reisender Musikant. Was möchte er hier in unserer kleinen Stadt Hameln?

Rattenfänger: Guten Tag, ich bin hier vorbeigekommen und habe gesehen, dass hier eine Rattenplage herrscht. Da ich Rattenfänger bin, würde ich ihnen unter einer Bedingung helfen.

(*Gong: Beckenschlag*)

Ratsherr 2: Alles schön und gut, aber was ist die Bedingung?

Rattenfänger: 50 Goldstücke! (*Geld-Klimpern*)

Erzähler: Die Ratsherren waren einverstanden und Bürgermeister und Rattenfänger machten den Deal.

Tusch: Trommel

Manuel: *Die Stadt Hameln war einst von einer Rattenplagebesetzt / Sie war damit ganz vernetzt. / Die Ratten waren in allen Ecken und sogar in den Wasserbecken/ Doch die Rettung nahte / es war ein Mann mit langem Barte!*

Tusch: Trommel

Erzähler: Nun nahm der Musikant seine Flöte aus der Tasche und spielte auf ihr.

***Rattenfänger flötet – Erst nur Flöte, dann Flöte mit Gitarre leise im Hintergrund
 Rattenge-trippel ertönt leise***

Bürger 1: Was macht der Mann dort?

Bürger 2: Er spielt eine sehr seltsame Melodie auf seiner Flöte!

Bürger 3: Warum macht er das? Will er damit die Ratten anlocken?

Rattenge-trippel ertönt lauter

Alle Bürger: Ja wirklich, die Ratten kommen aus allen Ecken.

Erzähler: Und wirklich! Sie kamen aus allen Ecken.

Rattenge-trippel ertönt stärker

Erzähler: Der Rattenfänger lief mit den Ratten aus dem Stadttor hinaus und direkt in die Weser hinein, wo sie allesamt ertranken.

Wasserhahn, Rhythmusgruppe: Ertrinken (mit Rasseln und Xylofon, evt. mit Instrumenten)

Tusch: 3 Beckenschläge

Fabian: *Der Rattenfänger von Hameln / hat 'ne Flöte unter den Armen/ und er spielt eine Melodei / die die Ratten macht ganz high/ Sie laufen hinter ihm her / ganz kreuz und ganz quer / In Massen durch Gassen / durchs Stadttor hinaus / und aus ist die Maus!*

Tusch: 3 Beckenschläge

Rhythmusgruppe: Ertrinken (kurz)

Erzähler: Der Rattenfänger kam daraufhin erneut zu den Ratsherren!

Rattenfänger: Ich habe die Ratten vertrieben, jetzt möchte ich meinen Lohn auch bekommen.

(*Gong: Beckenschlag*)

Ratsherr 1: So etwas kann man doch nur mit Magie erreichen, wir geben dir das Geld nicht.

Rattenfänger: Wieso? Ich habe doch nur das getan was ihr wolltet!

(Gong: Beckenschlag)

Ratsherr 2: Nein, du bist mit dem Teufel im Bunde *(kurzer, schriller Klavierakkord)*

Rattenfänger: Nein!! Geschäft ist Geschäft! Gebt mir meinen Lohn!

Erzähler: Die Ratsherren schlossen sich zusammen und sagten schließlich:

(Gong: Beckenschlag)

Alle Ratsherren: Wir haben entschieden, dass du aus Hameln verbannt wirst.

(kurzer, schriller Klavierakkord)

Erzähler: So ging der Rattenfänger noch am selben Tag verbittert fort.

(Schritte ertönen, Sebastian Imal Thema)

Erzähler: Der Rattenfänger wollte sich aber bei dem Bürgermeister und den Bürgern der Stadt Hameln rächen und kam deshalb noch einmal nach Hameln zurück, an einem Sonntag, als die Erwachsenen in der Kirche waren. Und diesmal spielte er eine andere, aber schöne und doch betörende Melodie, die diesmal die Kinder anlockte.

(Melodie 2 von Sebastian)

Tusch

Felix: Der Rattenfänger kommt herbeigeeilt / spielt auf seiner Flöte dum die deit / rief zu den Kindern: kommt alle mit! / Das wird ein Hit!

Tusch

(Melodie 2 von Sebastian, ganz leise im Hintergrund)

1. Kind: Was ist das für eine seltsame Melodie?

2. Kind: So etwas Komisches habe ich noch nie gehört.

3. Kind: Ich auch nicht.

1. Kind: Komm wir laufen dieser betörenden Musik nach.

3. Kind: Meinst du wirklich??

1&2 Kind: JA!!

Erzähler: Und so liefen die Kinder der hypnotisierenden Melodie hinterher.

Alle Kinder:

Was macht er mit uns, was macht er mit uns?

Wo führt er uns hin, wo führt er uns hin?

Was hat er im Sinn?

Erzähler: Die Messe, die die Eltern besucht haben, ist zu Ende, und alle Erwachsenen kommen aus der Kirche.

Bürger 1: Wo sind die Kinder hin?

Bürger 2: Ich könnte schwören, dass sie hier eben noch gespielt haben.

Bürger 1: Los! Schaut in den Häusern nach, ob sie dort irgendwo sind!

Erzähler: Und das taten die Eltern auch. Sie suchten ganz Hammeln ab, doch nirgends war eine Spur der Kinder. Bis feststand, dass die Kinder Hameln verlassen hatten.

(kurze dramatische Musik: Sebastian: Star Wars)

Mutter 1: Die Kinder sind weg. Was sollen wir tun? Wir können doch nicht hier bleiben und nichts machen?

Mutter 2: Bitte, lieber Gott, gib uns die Kinder zurück. Tut doch irgendetwas!

(Mütter sind verzweifelt und traurig: Jammern)

(Gong: Beckenschlag)

Ratsherr 1: Was sollen wir machen? Alle Kinder sind verschwunden. Wir werden sie wohl nie wieder sehen!

(Gong: Beckenschlag)

Ratsherr 2: Wir hätten dem Rattenfänger doch das Geld geben sollen!

Erzähler: Das Drama war so stark, dass manche Mütter in Ohnmacht fielen.

(Geräusch) Alle Bürger waren verzweifelt. Sie hatten fast keine Hoffnung mehr, dass die Kinder wieder zurückkommen.

Melodie – Ende –

Die Bremer Stadtmusikanten (KHM 27)

(1) Es hatte ein Mann einen Esel, der schon lange Jahre die Säcke unverdrossen zur Mühle getragen hatte, dessen Kräfte aber nun zu Ende gingen, so dass er zur Arbeit immer untauglicher ward. Da dachte der Herr daran, ihn aus dem Futter zu schaffen, aber der Esel merkte, dass kein guter Wind wehte, lief fort und machte sich auf den Weg
 5 nach Bremen. Dort, meinte er, könnte er ja Stadtmusikant werden. Als er ein Weilchen fortgegangen war, fand er einen Jagdhund auf dem Wege liegen, der jappte wie einer, der sich müde gelaufen hat. „Nun, was jappst du so, Packan?“, fragte der Esel. „Ach,“ sagte der Hund, „weil ich alt bin und jeden Tag schwächer werde, auch auf der Jagd nicht mehr fort kann, hat mich mein Herr wollen totschiagen, da hab ich Reißaus
 10 genommen. Aber womit soll ich nun mein Brot verdienen?“ „Weißt du was,“ sprach der Esel, „ich gehe nach Bremen und werde dort Stadtmusikant. Geh mit und lass dich auch bei der Musik annehmen. Ich spiele die Laute, und du schlägst die Pauken.“ Der Hund war’s zufrieden, und sie gingen weiter. Es dauerte nicht lange, so saß da eine Katze an dem Weg und machte ein Gesicht wie drei Tage Regenwetter. „Nun, was ist dir in die
 15 Quere gekommen, alter Bartputzer?“, sprach der Esel. „Wer kann da lustig sein, wenn’s einem an den Kragen geht,“ antwortete die Katze, „weil ich nun zu Jahren komme, meine Zähne stumpf werden und ich lieber hinter dem Ofen sitze und spinne, als nach Mäusen herum jage, hat mich meine Frau ersäufen wollen. Ich habe mich zwar noch fortgemacht, aber nun ist guter Rat teuer: wo soll ich hin?“ „Geh mit uns nach Bremen,
 20 du verstehst dich doch auf die Nachtmusik. Da kannst du ein Stadtmusikant werden.“ Die Katze hielt das für gut und ging mit. Darauf kamen die drei Landesflüchtigen an einem Hof vorbei, da saß auf dem Tor der Haushahn und schrie aus Leibeskräften. „Du schreist einem durch Mark und Bein“, sprach der Esel, „was hast du vor?“ „Da hab ich gut Wetter prophezeit“, sprach der Hahn, „weil unserer lieben Frauen Tag ist, wo sie dem Christkindlein die Hemdchen gewaschen hat und sie trocknen will. Aber weil
 25 Morgen zum Sonntag Gäste kommen, so hat die Hausfrau doch kein Erbarmen und hat der Köchin gesagt, sie wollte mich morgen in der Suppe essen. Und da soll ich mir heut Abend den Kopf abschneiden lassen. Nun schrei ich aus vollem Hals, so lang ich noch kann.“ „Ei was, du Rotkopf,“ sagte der Esel, „zieh lieber mit uns fort, wir gehen nach
 30 Bremen, etwas besseres als den Tod findest du überall. Du hast eine gute Stimme, und wenn wir zusammen musizieren, so muss es eine Art haben.“ Der Hahn ließ sich den Vorschlag gefallen, und sie gingen alle viere zusammen fort.

(2) Sie konnten aber die Stadt Bremen in einem Tag nicht erreichen und kamen abends in einen Wald, wo sie übernachten wollten. Der Esel und der Hund legten sich unter
 35 einen großen Baum, die Katze und der Hahn machten sich in die Äste. Der Hahn aber flog bis in die Spitze, wo es am sichersten für ihn war. Ehe er einschlief, sah er sich noch einmal nach allen vier Winden um, da däuchte ihn, er sähe in der Ferne ein Fünkchen brennen und rief seinen Gesellen zu, es müsste nicht gar weit ein Haus sein, denn es scheine ein Licht. Sprach der Esel: „So müssen wir uns aufmachen und noch hingehen,
 40 denn hier ist die Herberge schlecht.“ Der Hund meinte, ein paar Knochen und etwas Fleisch dran, täten ihm auch gut. Also machten sie sich auf den Weg nach der Gegend, wo das Licht war und sahen es bald heller schimmern, und es ward immer größer, bis sie

vor ein hell erleuchtetes Räuberhaus kamen. Der Esel, als der größte, näherte sich dem Fenster und schaute hinein. „Was siehst du, Grauschimmel?“ fragte der Hahn. „Was ich sehe?“, antwortete der Esel, „einen gedeckten Tisch mit schönem Essen und Trinken und Räuber sitzen daran und lassen’s sich wohl sein.“ „Das wäre was für uns“, sprach der Hahn. „Ja, ja, ach, wären wir da!“, sagte der Esel. (3) Da ratschlagten die Tiere, wie sie es anfangen müssten, um die Räuber hinauszujagen und fanden endlich ein Mittel. Der Esel musste sich mit den Vorderfüßen auf das Fenster stellen, der Hund auf des Esels Rücken springen, die Katze auf den Hund klettern, und endlich flog der Hahn hinauf und setzte sich der Katze auf den Kopf. Wie das geschehen war, fingen sie auf ein Zeichen insgesamt an, ihre Musik zu machen: der Esel schrie, der Hund bellte, die Katze miaute und der Hahn krächte. Dann stürzten sie durch das Fenster in die Stube hinein dass die Scheiben klirrten. Die Räuber fuhren bei dem entsetzlichen Geschrei in die Höhe, meinten nicht anders als ein Gespenst käme herein und flohen in größter Furcht in den Wald hinaus. Nun setzten sich die vier Gesellen an den Tisch, nahmen mit dem vorlieb, was übrig geblieben war, und aßen, als wenn sie vier Wochen hungern sollten.

(4) Wie die vier Spielleute fertig waren, löschten sie das Licht aus und suchten sich eine Schlafstätte, jeder nach seiner Natur und Bequemlichkeit. Der Esel legte sich auf den Mist, der Hund hinter die Türe, die Katze auf den Herd bei der warmen Asche und der Hahn setzte sich auf den Hahnenbalken. Und weil sie müde waren von ihrem langen Weg, schliefen sie auch bald ein. Als Mitternacht vorbei war und die Räuber von weitem sahen, dass kein Licht mehr im Haus brannte, auch alles ruhig schien, sprach der Hauptmann: „Wir hätten uns doch nicht sollen ins Bockshorn jagen lassen,“ und hieß einen hingehen und das Haus untersuchen. Der Abgeschickte fand alles still, ging in die Küche, ein Licht anzuzünden, und weil er die glühenden, feurigen Augen der Katze für lebendige Kohlen ansah, hielt er ein Schwefelhölzchen daran, dass es Feuer fangen sollte. Aber die Katze verstand keinen Spaß, sprang ihm ins Gesicht, spie und kratzte. Da erschrak er gewaltig, lief und wollte zur Hintertüre hinaus, aber der Hund, der da lag, sprang auf und biss ihn ins Bein. Und als er über den Hof an dem Miste vorbeirannte, gab ihm der Esel noch einen tüchtigen Schlag mit dem Hinterfuß. Der Hahn aber, der vom Lärmen aus dem Schlaf geweckt und munter geworden war, rief vom Balken herab: „Kikeriki!“ Da lief der Räuber, was er konnte, zu seinem Hauptmann zurück und sprach: „Ach, in dem Haus sitzt eine gräuliche Hexe, die hat mich angehaucht und mit ihren langen Fingern mir das Gesicht zerkratzt und vor der Türe steht ein Mann mit einem Messer, der hat mich ins Bein gestochen und auf dem Hof liegt ein schwarzes Ungetüm, das hat mit einer Holzkeule auf mich losgeschlagen und oben auf dem Dache, da sitzt der Richter, der rief: ‚Bringt mir den Schelm her‘. Da machte ich, dass ich fortkam.“ Von nun an getrauten sich die Räuber nicht weiter in das Haus. Den vier Bremer Musikanten gefiel’s aber so wohl darin, dass sie nicht wieder heraus wollten. Und der das zuletzt erzählt hat, dem ist der Mund noch warm.

Aufgaben:

1. Beschreibe kurz, was in jedem Abschnitt passiert (Abschnitt 1-4) (oder male dazu ein passendes Bild)
2. Stell dir vor dieses Märchen wäre ein Hörspiel. Was wäre anders? Wie würde das klingen? An welchen Stellen passt deiner Meinung nach Musik?
3. Stell die vor, es gäbe ein Märchen mit dem Titel „Der Wolbecker Dorfmusikant?“ Was könnte da geschehen? Fertige einen Ideenstern an.

Literatur

- Flöthmann, Frank: Grimms Märchen ohne Worte. 3. Aufl. O.O. 2013.
- Geister, Oliver: Kleine Pädagogik des Märchens. Begriff – Geschichte – Ideen für Erziehung und Unterricht. 3. Auflage. Baltmannsweiler 2013.
- Geister, Oliver: Märchen und Märchenminimusicals. Hören Bearbeiten – Aufführen. Baltmannsweiler 2013.
- Grimm, Brüder: Kinder- und Hausmärchen. Ausgabe letzter Hand mit den Originalanmerkungen der Brüder Grimm. Mit einem Anhang sämtlicher, nicht in allen Auflagen veröffentlichten Märchen mit Herkunftsnachweisen hrsg. v. Heinz Rölleke. 3 Bde. Stuttgart 2008.

Links

www.maerchenpaedagogik.de

(Allgemeines zum Thema Märchen, Märchenpädagogik und Hörspiel)

http://maerchenpaedagogik.de/rattenfaenger_geister_5a.mp3

(Rattenfänger-Hörspiel als Download)

<http://maerchenpaedagogik.de/hoerspielmusik.php>

(Hörspielmusik zur freien Verwendung)

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

(Kostenlose Musikschnide-Software)

<http://www.hoerspielbox.de/>

(Hörspielsounds zum Download)

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/kostenlose-medien/freie-musik/>

(Große Linkliste mit weiterführenden Angeboten, v.a. zu Geräuschen, Klang und Musik)

[Angaben ohne Gewähr]