

## **Börsenverein des Deutschen Buchhandels:**

### **Wettbewerb „Ohr liest mit“ 2009**

#### **„Stadt Land Fluss – spielt die Umwelt mit?“**

#### **Handlungskonzept für eine Hörspielwerkstatt in der Kategorie 1: Altersstufe 6 bis 10 Jahre**

#### **Die Umwelt zum Sprechen bringen**

Umwelt – das ist die Welt, die uns umgibt, mit ihren Farben, Geräuschen und Gerüchen, mit ihren Menschen, Tieren, Pflanzen. Der Himmel und das Meer sind Umwelt, die Wälder, Felder und Berge und natürlich all die Dinge, die die Menschen geschaffen haben: Häuser, Straßen, Computer, Schokoriegel, Kunst ...

In der Primarstufe ist Umweltbildung (z.T. auf Grundlage des Leitbilds für nachhaltige Entwicklung nach UNO-Agenda 21) Teil der Rahmenpläne für den Deutsch-, Sachkunde-, Mathematik- und Kunstunterricht. Umweltbildung ist für diese Altersstufe zum einen Welterkundung, berührt aber auch Themen wie soziale und ökologische Verantwortung und die Konsequenzen des eigenen Verhaltens. Ein Hörspiel zum Thema Umwelt versammelt also fächerübergreifende Lernziele u.a. aus den Bereichen Umwelt-, Sprach- und Medienerziehung sowie soziales Lernen.

Diese Überlegungen sind der Ausgangspunkt für ein Hörspielkonzept, das Sie mit einer Gruppe von Kindern bis 10 Jahren realisieren können.

„Umwelt“ an sich ist kein Problemwort. Erst wenn wir zusätzliche Wörter wie „-zerstörung“, „-katastrophe“ oder auch „-schutz“ anhängen, zeigt sich, dass wir „Umwelt“ auch bewerten: als „gesund“ oder „gefährdet“, als „ausgeglichen“ oder „zerstört“ ...

Ja, die Menschen reden und schreiben unablässig über „die Umwelt“, und das ist auch gut so. Aber legen wir die Probleme einmal einen Augenblick beiseite und fragen wir uns: Was sagt eigentlich „die Umwelt“ selbst? Wäre es nicht toll, wenn wir einen Mammutbaum, einen Regenwurm oder auch einen Gletscher fragen könnten, was er (oder sie) über „seine“ Umwelt zu sagen hat? Wenn – streng wissenschaftlich gesprochen! – das stumme Objekt der Debatte auch einmal zum sprechenden Subjekt würde?

Am Lebensraum „Tropischer Regenwald“ zeigen wir exemplarisch, wie aus einem Kindersachbuch ein Hörspiel zum diesjährigen Wettbewerbsthema entstehen könnte. Die Anregungen, die Sie hier finden, lassen sich leicht auf andere Ökosysteme (Wald, Wiese,

Fluss, Ozean, Wüste ...) übertragen. Der Buchmarkt bietet eine ganze Reihe von hervorragenden Büchern zu fast allen Umweltbereichen.

Die Konzeption ist so variabel angelegt, dass man sie mit größeren oder kleineren Gruppen durchführen kann, mit hoch motivierten kleinen LeserInnen ebenso wie mit leseschwächeren Kindern. Sie versteht sich nicht als starre Anleitung, sondern als lockere Folge von Vorschlägen und Anregungen, die Sie für Ihre spezifischen Bedürfnisse übernehmen können, aber nicht müssen.

## **Hallo, hier spricht der Regenwald!**

Ein Hörspiel auf Basis eines Sachbuchs zu entwickeln, ist ganz leicht, wenn man Schritt für Schritt vorgeht. Im ersten Schritt nähern sich die Kinder dem Umwelt-bereich (hier exemplarisch: der tropische Regenwald) an, sammeln Fakten und klären Verständnisfragen. Im zweiten Schritt entwickeln sie eine Geschichte, die in dieser Umwelt spielt. Danach folgt die technische Umsetzung.

Die Auswahl des Stoffes und die Gestaltung der Geschichte liegt ganz und gar in Ihrer Hand. Im Folgenden möchten wir Ihnen als kleine Hilfestellung einige Vorschläge zur Projektgestaltung und zur technischen Umsetzung geben.

### **Von der Idee zum Hörspiel in 5 Schritten:**

Schritt 1: Entdecken und verstehen: Die Faktenphase

Schritt 2: Erfinden und erzählen: Der wilde, gefährliche Wald!

Schritt 3: Vom Erzählen zum Hörspiel: Vorbereitungen

Schritt 4: Die Hörspielaufnahme(n)

Schritt 5: Fertig – schnell zur Post!

Also: Tropenhelm aufgesetzt und Mückensalbe nicht vergessen – wir wünschen eine gute Reise und viel Vergnügen!

## **Schritt 1: Entdecken und verstehen: Die Faktenphase**

In dieser Phase steht zunächst ein Einstiegsbuch im Mittelpunkt. In „**Regenwald. Beobachte die Tiere in ihrem Lebensraum. Tag und Nacht**“, erschienen 2006 im Dorling Kindersley Verlag, werden die Bewohner des Regenwaldes zeitlich geordnet, im Verlauf von 24 Stunden, vorgestellt. Jede Stunde entspricht einer Doppelseite. Zum Einstieg in die Arbeit (nachdem das gesamte Projekt vorher in groben Zügen vorgestellt wurde) bietet es sich an, das Buch in A3-Kopien an die Wand zu hängen oder die Kopien zu verteilen. Die Kinder erarbeiten in kleinen Gruppen jeweils einige Stunden des Regenwaldlebens. Danach stellen sie ihre Ergebnisse im Plenum vor.

**Tipp:**

Da wir es hier mit Tieren zu tun haben und den Plan hegen, ein Hörspiel zu gestalten, dürfen ausgiebige Tiergeräusch-Experimente in dieser Phase natürlich nicht fehlen!

In der zweiten Entdeckerphase soll nun das erste Wissen über den Umweltraum Regenwald noch mit Hilfe anderer Bücher erweitert und auch „problematisiert“ werden. In der Handbibliothek könnten stehen: Atlas, Tier- und Pflanzenlexikon, Bücher über Geographie, Klima- und Wetterkunde, Expeditionsberichte, Märchen und Schöpfungsmythen der Ureinwohner sowie natürlich weitere Bücher zum Thema Regenwald.

Die Kinder können mit Hilfe der Handbibliothek einzelne Aspekte tiefer bearbeiten. Fragestellungen wären z.B.: Welche Menschen nutzen den Regenwald, und wie nutzen sie ihn? Welche Bedeutung hat der Regenwald für die aktuelle Forschung? Welche hat er für das Klima auf der Erde? Was wäre, wenn es keinen Regenwald gäbe? Welche Gefahren bedrohen den Regenwald?

Je nach der Zeit, die Ihnen zur Verfügung steht, kann diese Phase lang (mit Buchvorstellungen, Kurzreferaten etc.) oder kurz (die Kinder suchen gezielt Antworten auf begrenzte Fragen) ausfallen. Am Ende dieser zweiten Phase sollten die Kinder den Regenwald und seine „Akteure“ nicht nur möglichst gut kennen, sondern auch ein Bewusstsein für seine Bedeutung und Gefährdung entwickelt haben. Auch der Einsatz eines geeigneten Films ist in dieser Phase möglich.

## **Schritt 2: Erfinden und erzählen: Der wilde, gefährliche Wald!**

Nun wird es langsam spannend: Auf der Basis des erworbenen Wissens entwickeln die Kinder nun Ideen zu ihrem eigenen Regenwald-Hörspiel. Die Entdecker werden nun zu Erzählern, die Welt der „harten“ Fakten erweitert sich um die der „weichen“ Phantasie.

Eine gute Hörspielvorlage braucht wie jede gute Erzählung nur drei Elemente:

- 1) handelnde Personen bzw. Wesen: Dies können Tiere, Menschen oder Pflanzen sein, aber auch Quellen, Flüsse, Berge, Wolken oder Geister ...
- 2) einen handfesten Konflikt zwischen mindestens zwei Personen/Wesen oder -gruppen sowie die Lösung des Konflikts,
- 3) und schließlich einen Ort: Hier wäre dies natürlich der Regenwald – aber wo genau? In welchem Land, auf welchem Kontinent? Und wo genau im Wald, in welchem „Stockwerk“?

Vorgehensweise: Der Lehrer/die Lehrerin erstellt mit den Kindern eine Liste (Tafel) aller Wesen, die im Regenwald zu hören sein können. Er/sie macht deutlich, dass in dieser Phase nicht mehr nur die Fakten, sondern auch die Phantasie gefragt sind. Und das bedeutet, dass von nun an auch die Bäume, die Bäche und die Waldgeister Stimmen haben! Die Kinder

nennen reihum ein Wesen und machen dazu einen Vorschlag, wie sich dessen Stimme anhört. Bei Tieren mag das noch leicht sein, aber wie klingt die Stimme eines Baches oder eines Mahagonibaums? (Die Lehrperson sollte unauffällig dafür sorgen, dass neben ein paar Naturwesen auch einige Menschen, z.B. „Holzfäller“, „Wissenschaftler“, „Ureinwohner“ oder „Goldgräber“ dabei sind).

**Tipp:**

Als erste Gewöhnung an die späteren Aufnahmen könnte hier ein Mikrofon herumgegeben werden oder auch ein dicker Filzstift als Alibi-Mikro helfen, der Gruppe das Medium Hörspiel näherzubringen. Die Aufnahme-situation wird so schon einmal spielerisch vorweggenommen. Außerdem wissen die Kinder auf diese Weise, wann sie sprechen sollen: nämlich dann, wenn das Mikro bei ihnen ist.

Nachdem das mögliche Personal des Hörspiels an der Tafel steht, wird es nun richtig ernst, denn allen ist klar: Das Leben im Regenwald ist kein Zuckerschlecken! Im Gegenteil, es gibt hier eine Menge Wesen, die im Konflikt mit anderen Wesen leben. Fragestellung: Wer hat Krach mit wem, wer hat Angst vor wem? Welches Wesen handelt so, dass ein anderes dadurch einen Nachteil hat, ja vielleicht sogar in seinem Leben bedroht wird? Und warum?

**Tipp:**

Um die Sache in Schwung zu bringen, kann die Lehrperson ein Konfliktpaar (möglichst gegensätzlich oder „phantastisch“) vorgeben.

Die Kinder werden nun mit Hilfe der Liste eine Menge Konfliktstoff finden (den man auch auf der Tafel mit Pfeilen verdeutlichen kann): So sind z.B. die nachtaktiven Orang-Utangs sauer auf die tagsüber schnatternden Papageien. Das Wasserschwein fürchtet sich vor seinem Jäger, dem Jaguar. Der Kapokbaum windet sich in der tödlichen Umarmung einer Würgefeige. Der Bach leidet unter den Goldgräbern, die in ihm herumwühlen und ihn verschmutzen. Und natürlich haben alle Bewohner des Regenwaldes, Wolken inbegriffen, Angst vor Holzfällern und der Zerstörung, die sie bringen ...

In dieser Phase sollte sich die Gruppe viel Zeit lassen. Alle wissen ja: Wir suchen eine spannende Geschichte für unser Hörspiel. Deshalb ist jede Idee, jedes Fortspinnen eines Konfliktes erwünscht.

**Beispiele:**

Die Orang-Utangs wollen, dass die Papageien tagsüber still sind. Dazu brauchen sie einen Schweigezauber! Wo bekommen sie den her? Vom alten Berggeist. Wer weiß, wo der

wohnt? usw. – Wie kann der Bach die Goldgräber loswerden, die in ihm herumbuddeln?  
Welche Freunde kann er um Hilfe bitten ..?

Am Ende sollten zwei oder drei brauchbare Geschichtenansätze herauskommen. Die Kinder stimmen nun ab, welche Geschichte sie als Hörspiel ausarbeiten wollen.

### **Schritt 3: Vom Erzählen zum Hörspiel: Vorbereitungen**

Aus der gemeinsam entwickelten Geschichte soll nun ein Hörspiel für den Wettbewerb „Ohr liest mit!“ werden! Das Ganze funktioniert wie ein Kinobesuch ohne Bilder. Die Geschichte wird mit einem beliebigen Aufnahmegerät aufgezeichnet, eventuell nachbearbeitet und als fertiges Hörstück von maximal 7 Minuten Länge an den Börsenverein des Deutschen Buchhandels geschickt.

#### **Was ist ein Hörspiel?**

Für das Hörspiel typisch ist die lebendige Erzählung einer phantastischen oder auch realen Geschichte. Auf viele verschiedenen Rollen und Stimmen verteilt, wird die Geschichte stimmungsvoll gespielt. Oft gibt es auch einen Erzähler oder eine Erzählerin, um der Geschichte einen erklärenden Rahmen zu geben. Hinzu kommen Geräusche und Musik; sie begleiten die literarischen Figuren und verstärken die Stimmung. Erst dieses Zusammenspiel von Wort, Klang, Musik und auch Stille macht das akustische Theater so richtig phantastisch, und die gelungene Kombination all dieser Elemente ergibt ein stimmungsvolles Schauspiel für die Ohren.

**Ein Hörspiel ... ist ein Spiel mit dem Hören!**

#### **Die wichtigsten Teil-Schritte:**

##### **3.1. Die Geschichte aus der Erzählwerkstatt hörspielgerecht aufschreiben**

Ähnlich wie ein Theaterstück braucht auch ein Hörspiel ein Manuskript. Zunächst werden die Rollen festgelegt und bestimmte Entscheidungen gefällt: Wer spielt mit, welche Figuren treten auf? Brauchen wir zusätzlich einen Erzähler/eine Erzählerin? Sollen die Namen der Mitwirkenden am Anfang oder am Ende genannt werden?

Dann werden die Sätze auf die Rollen aufgeteilt und in Dialogform notiert.

#### **Tipp:**

Einfache und unkompliziert geschriebene Sätze erleichtern das spätere Aussprechen. Dabei ist es schön, viele verschiedene Stimmen zu hören und die Dialoge lebendig zu halten!

Nicht vergessen: Das Manuskript sollte auch schon genau vermerken, an welchen Stellen welche Geräusche / welche Musik verwendet werden soll.

### **3.1.1. Der Anfang ...**

Der erste Satz lautet genau wie der Titel des Wettbewerbes: „Stadt Land Fluss – spielt die Umwelt mit?“

Dann folgt der Titel, den die Kinder für ihr Hörspiel gefunden haben, und der Name der Klasse und der Schule bzw. der Gruppe, die das Hörspiel geschrieben hat, sowie das Entstehungsjahr (also z.B.: „Krach im Mahagonibaum – Ein Hörspiel der Klasse 4b der Orinoco-Grundschule in Dschungelhausen, 2009“).

Und dann geht es los ...

### **3.1.2. ... und das Ende!**

Im Abspann werden alle Namen der Mitwirkenden und ihre Rolle oder Aufgabe in der Hörspielproduktion genannt.

## **3.2. Die Rollen und Aufgaben klar verteilen**

Ähnlich wie am Theater oder beim Film gibt es auch beim Hörspiel nicht nur Arbeit für die Schauspieler / Sprecher, sondern noch viele, viele andere Aufgaben, die vor den Aufnahmen klar verteilt werden sollten:

Wer spricht welche Rolle? Wer erzeugt welches Geräusch? Wer sorgt dafür, dass alle Mitmachenden (Teilnehmenden) die Texte haben? Wer macht die An- und die Abmoderation, nennt die Kinder, die bei dem Hörstück mitgewirkt haben? Wer besorgt das Mikro? Wer besorgt das Aufnahmegerät? Wer übernimmt vor der Aufnahme noch einmal das Fehler-Lesen? Wer macht die Aufnahme? Wer kontrolliert sie? Wer sagt, ob die eine oder der andere sich verlesen hat? Wer macht den Beitrag fertig? Wer bringt die CD oder Kassette zur Post?

Eine übersichtliche Liste kann hier Wunder wirken!

## **3.3. Einen Zeitplan erstellen**

Damit alle kreativen Köpfe wissen, wer bis wann was vorbereitet haben muss, ist es hilfreich, einen Zeitplan zu erstellen. Erst die sichere Probe, dann die Aufnahme, dann das eventuelle Schneiden des Beitrags im Gerät oder am Computer, eventuell sogar eine öffentliche Vorführung?

**Achtung: Der Einsendeschluss für „Ohr liest mit“ ist der 22. Mai 2009!**

### **3.4. Geräusche ausdenken**

Sprache ist wichtig, aber so richtig lebendig wirkt ein Hörspiel erst durch Musik und Geräusche. Egal, ob sie leise im Hintergrund oder laut und präsent sind, von CD übernommen oder selber erzeugt – diese zusätzlichen Audio-Signale verstärken die Stimmung und geben mehr dem Ganzen mehr Lebendigkeit.

Die Geräusche und Musik sollten im Manuskript vermerkt werden.

Welche Tiere können wir mit der Stimme nachmachen, welche mit Musikinstrumenten oder anderen Hilfsmitteln?

Wie erzeugt man Tropenregen? Hier ist Kreativität gefragt! Wie wär's mit Pappbechern, mit Reis oder Linsen gefüllt und zugeklebt? Und wie simuliert man eine Kettensäge, wenn Papa seine nicht rausrücken will? Viele Dinge machen unerwartete Geräusche: Der kleine Ventilator vom Grabbeltisch, der Küchenmixer, die Mofa vom Nachbarsjungen oder ...

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass die Gruppe keine Geräusche findet, empfehlen wir Musik- und Plattenläden. Es gibt fertig aufgenommene spezielle Geräusch-CDs zu kaufen bzw. zum Ausleihen in der Bücherei. Und auch im Internet gibt es regelrechte „Fundgruben“ für Töne und Geräusche (s. Anhang).

### **3.5. Sprechen und Hörspielen üben**

Das Sprechen eines Hörspiels ist wie das Schauspielen auf der Theaterbühne oder im Film. Es vermittelt nicht nur Information, sondern bringt auch eine Stimmung oder ein Gefühl zum Ausdruck. Das Gefühl kann man leider nicht vom Zettel ablesen, sondern muss es spielen. In einem Moment kann man traurig, im nächsten schon wieder glücklich und aufgeregt klingen. Alles eine Sache der Übung! Zuerst überlegt jeder und jede in aller Ruhe, welche Stimme seine oder ihre Rolle hat: Ist sie laut oder leise, schnell oder langsam, freundlich oder böse? Ist die Grundstimme erst einmal gefunden, kann man damit spielen und sie durch Lautstärke, Betonung, Rhythmik und Stimmlage variieren.

## **Schritt 4: Die Hörspielaufnahmen**

Nach all den Vorbereitungen wird es langsam ernst. Nun rücken technische Überlegungen in den Vordergrund:

### **Welches Aufnahmegerät?**

Bei der Auswahl der Aufnahmegeräte sind keine Grenzen gesetzt. Die wenigsten werden einen MiniDisk-Rekorder und ein Mikrofon zur Verfügung haben. Der gute alte Kassettenrekorder tut es ebenso wie ein Diktiergerät oder die Aufnahmefunktion in einem

Handy. Für den Wettbewerb ist es lediglich wichtig, einen gut hörbaren Beitrag zu bekommen – egal, ob auf CD, Kassette, oder als MP3.

### **Wie wollen wir aufnehmen?**

Die Rollen sind geübt und die Geräusche sind gesammelt. Nun ist die Frage, ob die Geräusche in der echten Reihenfolge direkt in das Gesprochene aufgenommen werden sollen oder ob alles getrennt aufgezeichnet und später im Computer mit einem Schnittprogramm zusammengefügt wird. Beides hat Vor- und Nachteile und die Entscheidung hängt auch von der technischen Ausstattung und dem vorhandenen Know-how ab.

Die gleichzeitige Aufnahme von Sprache, Geräusch und Musik zeigt direkt, wie alles zusammenpasst, und die Nachbearbeitung entfällt. Allerdings muss bei Versprechern oder anderen Fehlern ALLES neu zusammen eingespielt werden.

Das separate Aufnehmen von Sprache und Geräuschen hat den Vorteil, dass alles getrennt erneuert werden kann. Um die einzelnen Elemente dann zusammenzufügen, bleibt das Überspielen von Band auf Band oder der Zusammenschnitt mit einem Computerschneideprogramm. Viele neuere Computermodelle besitzen schon kleine sogenannte Audioschnittprogramme. Ein empfehlenswertes Schnittprogramm ist „Audacity“. Umsonst und kostenfrei kann man die Software unter [www.audacity.de](http://www.audacity.de) herunterladen.

### **Während der Aufnahme**

Ist der Akku aufgeladen, das Mikrophon angeschaltet, sind Türen und Fenster geschlossen (wegen der Nebengeräusche!)? Super, dann mal los!

Es ist sinnvoll, vor der „richtigen“ Aufnahme auch die Proben mit aufzunehmen, damit man merkt, wo die Geschichte hakt, wo man noch mehr Töne unterbringen könnte oder wo dieses oder jenes noch ein wenig holprig klingt. Besser etwas zu viel aufnehmen als dass am Ende der entscheidende Teil des Satzes fehlt!

Manche Aufnahmegeräte bieten den Vorteil eines Kopfhöreranschlusses, über den sich das Aufgenommene parallel abhören lässt. Da kann man auch kontrollieren, ob das Signal zu laut ist und vielleicht unangenehm scheppert. In diesem Fall einfach das Signal niedriger pegeln oder alternativ das Mikro etwas weiter weg halten.

**Weitere Tipps und Tricks zum Mikrofonsprechen und Aufnahmen finden Sie auf [www.ohrliestmit.de](http://www.ohrliestmit.de)!**

### **Nach der Aufnahme: Kontrolle**

Um sicher zu gehen, dass die Aufnahme gelungen ist, empfehlen wir eine Kontrollrunde. So können Fehler direkt beseitigt und Aufnahmen erneuert werden. Die nachträgliche Kontrolle

eignet sich auch, um zu laute und zu leise Passagen ausfindig zu machen und gegebenenfalls erneut aufzunehmen.

## **Schritt 5: Fertig – schnell zur Post!**

Herzlichen Glückwunsch zum fertigen Hörspiel! Die Jury des Wettbewerbs „Ohr liest mit“ wartet gespannt auf frischen „Hörstoff“. Ob auf Kassette, CD, MP3-Datei – solange es abspielbar ist, freut sich die Jury über jede Einsendung.

Hier noch einmal die Adresse:

**Börsenverein des Deutschen Buchhandels**  
**„Ohr liest mit“**  
**Großer Hirschgraben 17–21**  
**60311 Frankfurt am Main**  
**oder per E-Mail: [mitmachen@ohrliestmit.de](mailto:mitmachen@ohrliestmit.de)**

**Wichtig:** Bitte keine Originalmitschnitte, sondern nur Kopien versenden. Und natürlich den ausgefüllten Anmeldebogen mit der Kontaktadresse nicht vergessen.

<b>VIEL ERFOLG!</b>
---------------------

## **Anhang**

### **Das Einstiegsbuch:**

Tag und Nacht: Regenwald. Beobachte die Tiere in ihrem Lebensraum. Dorling Kindersley Verlag 2006. €9,95. ISBN 3-8310-0907-4

### **In derselben Reihe sind erschienen:**

Tag und Nacht: Arktis. Beobachte die Tiere in ihrem Lebensraum. Dorling Kindersley Verlag 2007. €9,95. ISBN 3-8310-0976-7

Tag und Nacht: Gebirge. Beobachte die Tiere in ihrem Lebensraum. Dorling Kindersley Verlag 2007. €9,95. ISBN 3-8310-0977-5

Tag und Nacht: Korallenriff. Beobachte die Tiere in ihrem Lebensraum. Dorling Kindersley Verlag 2005. €9,95. ISBN 3-8310-0746-2

Tag und Nacht: Wasserstelle. Beobachte die Tiere in ihrem Lebensraum. Dorling Kindersley Verlag 2005. €9,95. ISBN 3-8310-0745-4

Tag und Nacht: Wüste. Beobachte die Tiere in ihrem Lebensraum. Dorling Kindersley Verlag 2006. €9,95. ISBN 3-8310-0908-2

**Weitere Bücher und eine DVD zum Thema Regenwald, die in der Erzählwerkstatt verwendet werden können:**

DVD: Abenteuer Dschungel, Die Vielfalt der Regenwälder. (BBC-Produktion). WVG Medien Verlag, 2004. EAN 4006448751203

Will Osborne, Mary Pope Osborne: Mit Anne und Philipp im Regenwald (Doppelband inklusive Forscherhandbuch aus der Reihe „Das magische Baumhaus“). Loewe Verlag 2005. €9,95. ISBN 3-7855-5576-8

Rainer Crummenerl: Dschungel-Wissen (Reihe Leselöwen). Loewe Verlag 2008. € 6,90. ISBN 3-7855-6036-2

Andrea Mertiny: Der Regenwald (Was ist was Bd. 90). Tessloff Verlag 1999. €9,95. ISBN 3-7886-0632-0

Theresa Greenaway, Geoff Dann: Regenwald (Reihe Sehen, Staunen, Wissen). Gerstenberg Verlag 2008. €9,95. ISBN 3-8369-4576-2

Catherine Jouan, Jeanne Rius: Geheimnisvoller Dschungel. Die großen Abenteuer der Natur. Esslinger Verlag 2008. €19,90. ISBN 3-480-22459-8

**Andere Bücher, die sich als Einstiegsbuch eignen:**

Hye-Suk Uhm, Do-Yeon Kim: Wie die Tiere miteinander reden. Fischer Schatzinsel 2008. €12,90. ISBN 3-596-85292-7

Hyeon-Jeong An, Se-Yeon Jeong: Fressen Tiger Gras? Über die Nahrungskette und das Ökosystem. Fischer Schatzinsel 2008. €12,90. ISBN 3-596-85280-3

Theresa Greenaway: Giftige Tiere. Chemische Waffen in der Tierwelt. (Reihe Sehen, Staunen, Wissen) Gerstenberg Verlag 2008. €12,90. ISBN 3-8369-4571-1

Rainer Crummenerl: Meereskunde (Was ist was Bd. 32). Tessloff Verlag 2004. €9,95. ISBN 3-7886-0272-4

Jun Nanao, Hidekazu Kubo: Schnirkelschnecke unterwegs. Sauerländer Verlag 2007. €9,95. ISBN 3-7886-0272-4

**Noch mehr Buchempfehlungen auf [www.ohrliestmit.de](http://www.ohrliestmit.de)**

**Literatur zum Thema Hörspiel:**

„3, 2, 1 on Air!“ Ein Handbuch für junge RadiomacherInnen. Hrsg.: School's Out!-Radio.  
Kopaed Verlag, München, 2006. 60 Seiten, 9,00 € ISBN 3-938028-45-9

**Einige wichtige Links für Hörspielgeräusche und Schnittprogramme:**

[www.mediamanual.at](http://www.mediamanual.at)

[www.laermwerkstatt.de](http://www.laermwerkstatt.de)

[www.soundarchiv.com](http://www.soundarchiv.com)

[www.hoerspielbox.de](http://www.hoerspielbox.de)

[www.mediaculture-online.de](http://www.mediaculture-online.de)

[www.audacity.de](http://www.audacity.de)