



Hörmedium des Monats

**Mai 2020**

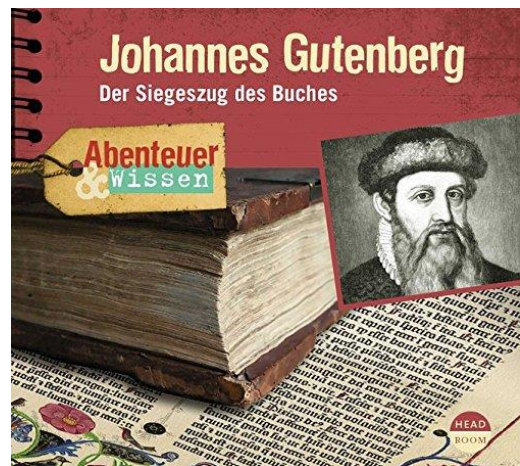
**Ulrike Beck**

## **Abenteuer & Wissen: Johannes Gutenberg: Der Siegeszug des Buches**

**Gelesen von**

**Nicole Engeln, Bruno Winzen,**

**Gregor Höppner, Prof. Dr. Stephan Füssel**



### **Einleitung**

Um das Jahr 1450 erfand Johannes Gutenberg ein Buchdruckverfahren, welches es ermöglicht, Publikationen in hoher Stückzahl und relativ preiswert zu vervielfältigen. Dies lieferte die technische Grundlage für eine geistige, politische und religiöse Veränderung in den kommenden Jahrhunderten. Das Hörbuch „Abenteuer & Wissen: Johannes Gutenberg. Der Siegeszug des Buches“ umfasst nicht nur die Entstehungsgeschichte seiner Erfindung, sondern erzählt auch von seiner Kindheit und bietet Einblicke in sein Leben.

### **Zur Produktion und zum Einsatz im Unterricht und für zuhause**

Das Hörspiel „Abenteuer & Wissen: Johannes Gutenberg. Der Siegeszug des Buches“ wird durch authentische Sprecher zum Leben erweckt und mit realistischen Hintergrundgeräuschen und zeitlich passender Musik untermalt. Das Hörmedium bietet den Zuhörer\*innen eine Reise in die Vergangenheit des jungen Gutenberg und begleitet ihn auf den wichtigsten Ereignissen seines Lebens. Dabei geht es um die Geschichte des Buchdrucks und das Leben im späten Mittelalter, damalige Berufe (Krämer, Goldschmied, Kaufmann) und den Alltag in der Handelsstadt Mainz des 14. Jahrhunderts.

Die Geschichte selbst basiert auf historischen Angaben des Gutenberg-Experten Professor Dr. Stephan Füssel von der Universität Mainz. Die Sprache ist bildhaft und die Gepflogenheiten der Menschen im Mittelalter werden lebendig geschildert. .



Das Hörspiel wird für Kinder ab etwa neun Jahren empfohlen. Es ist in sich abgeschlossen und die Titel sind zwischen vier und zehn Minuten lang.

## Titelliste

Titel 1:	Die Probe aufs Exempel	5:37 min
Titel 2:	Ein Sohn aus gutem Hause	8:40 min
Titel 3:	Straßburg	9:23 min
Titel 4:	Kunst und Aventure	6:55 min
Titel 5:	Vom Werk der Bücher	9:51 min
Titel 6:	Zurück in Mainz	4:08 min
Titel 7:	Die Erfindung des Jahrtausends	12:06 min
Titel 8:	Die Gutenberg-Bibel	6:25 min
Titel 9:	Getrennte Wege	4:05 min
Titel 10:	Der unermüdliche Meister	7:16 min
Titel 11:	Der Siegeszug des Buches	5:05 min

*Gesamtlänge ca. 80 Minuten*

## Ideen zur Umsetzung

Die folgenden Ideen zum Einsatz eignen sich für Kinder ab der Grundschule. Die unten aufgeführten Methoden fördern die Kreativität, die Recherchekompetenz, das reflektierte Zuhören, die kreative Auseinandersetzung mit Geräuschen und regen zur eigenen Medienproduktion an.

Außerdem werden die Kinder dazu angeregt, sich mit den Inhalten und Personen des Hörmediums zu befassen und einzelne Aspekte der Geschichte nachzumachen.

Die Methoden eignen sich für zuhause, den regulären Unterricht oder den Einsatz in Hörclubs und Bibliotheken.

In diesem Hörmedium werden präzise eingesetzte Geräusch- und Klangwelten genutzt, um das Vorstellungsvermögen und das Zuhören zu fördern. Die Geschichte von Johannes Gutenberg motiviert, sich weiter mit der Epoche und der Erfindung des Buchdrucks zu beschäftigen. Der Fokus liegt auf den praktischen Umsetzungen mit Alltagsgegenständen.

## Weiterdenken

---

*In dieser Kategorie finden Sie Methoden, die den Kindern dabei helfen sollen, sich mit einem Thema intensiver auseinanderzusetzen und dieses auf unterschiedliche Art und Weise aufzubereiten. Empfohlen wird die Kategorie aufgrund des Internet-Einsatzes, des Wortschatzes und der vorausgesetzten Allgemeinbildung vorwiegend ab der dritten Klasse.*

### Weiterdenken: Allgemein

Anmerkung für Betreuer\*in: Suchen Sie sich ein bestimmtes Thema heraus, welches im Hörmedium vorkommt.

Bei dieser Methode sollt ihr eine Recherche oder ein Brainstorming zu einem bestimmten Thema im Hörmedium durchführen. Dabei sollt ihr verschiedene Fragen durch die Recherche beantworten.

- Sammelt Bilder, Hörspiele oder auch Lesungen zu eurem Thema oder eurer Person. Dafür können Bilder aus Zeitschriften geschnitten oder Bilder aus dem Internet heruntergeladen werden. Daraus kann beispielsweise ein Plakat gestaltet werden.
- Sucht nach weiteren Informationen zu diesem Thema (zum Beispiel im Internet) und stellt sie euch gegenseitig vor. Gestaltet ein Plakat, Handout oder einen Vortrag dazu.

Unser Tipp: Recherchiert zu einem bestimmten Thema, z.B. Alltag im Mittelalter, Gutenberg, Buchdruck, Erfindungen, Berufen im Mittelalter, etc.

## Weiterdenken und Ausprobieren

---

*In dieser Kategorie finden Sie Methoden, die den Kindern dabei helfen sollen, sich mit einem Thema intensiver auseinanderzusetzen und dabei Aktionen auszuprobieren und durchzuführen. Empfohlen wird die Kategorie vorwiegend ab dem Kindergartenalter.*

### Weiterdenken und Ausprobieren: Geräusche

Ihr habt sicherlich bemerkt, dass in eurem Hörmedium jede Menge an Geräuschen zu hören sind.

- Was stellen bestimmte Geräusche dar und wie kann man sie nachmachen? Sucht nach Geräuschrezepten und Tipps, wie man sie mit einfachen Mitteln selbst nachstellen kann oder schaut Anleitungen dazu an.
- Probiert die Geräuschrezepte selbst aus und nehmt eure Geräusche auf:
  - Wie klingen die selbst gemachten Geräusche?
  - Unter welchen Bedingungen klingt es besser und wann schlechter?
- Sucht euch die passendsten Geräusche aus und vertont die Geschichte neu. Wenn ihr möchtet, könnt ihr sogar eure eigene Geschichte erstellen!

Unser Tipp: Nehmt Geräusche aus eurem Alltag auf (zum Beispiel mit dem Smartphone oder mit einem Aufnahmegerät) und bastelt daraus euer eigenes Musikstück.

## Nachmachen

---

*In dieser Kategorie finden Sie Methoden, bei denen Kinder verschiedene Aspekte des Hörmediums selbst nachmachen und ausprobieren sollen. Durch diese Methoden werden die Kinder kreativ angeregt und zum aufmerksamen und reflektierten Zuhören motiviert. Empfohlen wird die Kategorie vorwiegend ab dem Kindergartenalter.*



## Nachmachen: Allgemein

Hört euch das Hörmedium noch einmal an:

- Gibt es Aspekte im Hörmedium, die ihr selbst ausprobieren oder nachmachen könnt? Ihr könnt dabei verschiedene Aktionen der Charaktere nachmachen, wie zum Beispiel Chemieexperimente, Wandbilder, Zeichnungen, Gärtnern, Schattenspiele, Tierfiguren oder ein Hürdenlauf.

Unser Tipp: Versucht euch im Buchdruck, indem ihr aus Kartoffeln Formen, Buchstaben und Zahlen schnitzt bzw. ausstecht. Bedruckt damit Materialien wie Papier, Stoff, Holz, usw. (siehe Bonus).

Habt ihr Lust aus Altpapier neues Papier zu schöpfen? Besucht die im Bonus angegebene Seite (Geolino: Bastelanleitung - Papier selbst machen) und befolgt die Anleitung.

## Gedankenaustausch

---

*In dieser Kategorie finden Sie Methoden, die die Kinder zum Diskutieren anregen sollen. Dabei gibt es verschiedene Ansätze, wie ein Gedankenaustausch stattfinden kann. Die Kinder sollen dadurch lernen, sich mit Themen kritisch auseinanderzusetzen, ihre Meinung zu äußern und mit der Meinung anderer umzugehen. Aufgrund der Themenvielfalt kann diese Kategorie ab dem Kindergartenalter eingesetzt werden.*

## Gedankenaustausch: Allgemein

Hört euch das Hörmedium genau an:

- Sucht euch einen/eine Interviewpartner\*in (zum Beispiel Mitschüler\*in, Bekannte\*n), der/die zu einem Thema des Hörmediums etwas erzählen kann.
- Überlegt euch gute und interessante Fragen, führt das Interview durch und nehmt es auf.
- Zeit für Brainstorming: Sammelt alle Ideen, Gedanken und Wörter, die euch zu einem oder mehreren Charakteren des Hörmediums einfallen. Dabei können verschiedene Aspekte abgefragt werden
  - Wie sehen die Charaktere aus?
  - Wie verhalten sich die Charaktere? Welche Eigenschaften haben sie?

- Welche Wortwahl haben die Charaktere?
- Welches Thema hat die Geschichte? Welche Meinung habt ihr dazu? Was ist nicht ganz verständlich? Welche Begriffe müssen geklärt werden? Wie fühlen sich die Charaktere?
- Schreibt beim Hören alle für euch wichtigen Informationen mit und besprecht diese danach. Was könnt ihr daraus machen? (Tagebucheintrag, Chronologie der Ereignisse, Bild einer Szene,...).
- Erzählt euch von euren Erlebnissen mit dem Thema.

## Kreativität

---

*In dieser Kategorie finden Sie verschiedene Methoden, mit denen die Kinder selbst kreativ werden können. Mit unterschiedlichen Methoden, wie Freies Schreiben und Musizieren, wird die Fantasie der Kinder angeregt. Diese Kategorie ist ab dem Grundschulalter zu empfehlen.*

### Kreativität: Geschichten

Anmerkungen für Betreuer\*in: Bei dieser Methode können verschiedene Geräusche oder Geschichten mit einem Aufnahmegerät aufgenommen werden. Dies fördert eine aktive Medienarbeit, die Vorstellungskraft und setzt voraus, dass sich mit der Aufnahmetechnik befasst wird.

Jetzt ist es an der Zeit, dass ihr selbst aktiv werdet! Lasst eurer Fantasie freien Lauf.

- Stoppt das Hörmedium an einer beliebigen Stelle. Wie könnte die Geschichte weitergehen? Schreibt eure Ideen auf.
- Schreibt eine kleine Geschichte, die im selben Universum wie das Hörmedium spielt und stellt sie euch einander vor.
- Schreibt einen Text zum Beispiel eine Geschichte, eine Nachrichtenmeldung oder einen Radiobeitrag, welcher thematisch zum Hörmedium passt. Nehmt den Text mit einem Aufnahmegerät auf. Welche Charaktere kommen vor und welche Rolle haben sie?
- Versucht selbst einmal eine kurze Geschichte zu erzählen, mit drei Wörtern/Begriffen, die andere Mitschüler\*innen euch genannt haben. Diese Begriffe müssen dann in eurer Geschichte vorkommen.

Unser Tipp: Stellt euch vor ihr könntet in die Zeit von Johannes Gutenberg reisen. Wie würde euer Alltag aussehen? Was würdet ihr für einen Beruf ausüben? Schreibt eine kleine Geschichte über eure Vorstellungen und tauscht euch miteinander aus.

## Fazit

Bücher sind für uns heute etwas Selbstverständliches, und werden von Groß und Klein geliebt, doch um 1450 war das noch nicht so. Bücher mussten mühsam Seite für Seite von Hand geschrieben werden, umso bemerkenswerter ist Johannes Gutenbergs Erfindung! Der Buchdruck mit beweglichen Lettern ermöglichte den Siegeszug des Buches und Bildung für jedermann. Die Geschichte des Erfinders aus Mainz ist faszinierend und wird sowohl junge als auch ältere Zuhörer\*innen in ihren Bann ziehen. Schließt man die Augen und lauscht dem Hörbuch, kann man sich, auch aufgrund der verwendeten authentischen Hintergrundgeräusche, in Gutenbergs Werkstatt hineinträumen und dem Erfinder bei seiner Arbeit über die Schulter sehen.

## Bonus

---

- Geschichte des Buchdrucks:  
<https://kinder.wdr.de/tv/neuneinhalb/mehrwissen/lexikon/b/lexikon-buchdruck-100.html>
- Kartoffeldruck:  
<https://www.kindernetz.de/infonetz/ernaehrung/kartoffel/kartoffeldruck/-/id=102906/nid=102906/did=103812/1hr2t2q/index.html>
- Video über Buchdruck und „Backform für Buchstaben“:  
<https://www.kindernetz.de/infonetz/technikundumwelt/erfindungen/buchdruck/-/id=297144/nid=297144/did=87344/1qt fugi/index.html>
- Papierschöpfen:  
<https://www.geo.de/geolino/basteln/4346-rtkl-bastelanleitung-papier-selber-machen>



## Hörprobe auf der Verlagsseite:

<https://www.headroom.info/abenteuer-wissen/cd-johannes-gutenberg-der-siegeszug-des-buches.html>

## Angaben zur Produktion

Für Kinder ab acht Jahren

Erscheinungsdatum: 12. Mai 2017

Sprecher\*innen: Nicole Engeln, Bruno Winzen, Gregor Höppner, Prof. Dr. Stephan Füssel

Autor: Ulrike Beck

Illustration: Magdalene Krumbeck

Regie: Theresa Singer





## Bibliographische Angaben

Eine Audio-CD

„Abenteuer & Wissen: Johannes Gutenberg: Der Siegeszug des Buches“

Dauer: 11 Titel, ca. 80 Minuten

Verlag: Headroom Sound Production

ISBN: 978-3-942175-79-1

Preis: 14,90€

*In der Reihe „Abenteuer & Wissen“ von Headroom sind weitere Biografien erschienen:*

- Ludwig van Beethoven. Musik für eine bessere Welt
- Heinrich Schliemann. Auf den Spuren Trojas
- Ötzi. Der Sensationsfund
- Frida Kahlo. Ein Leben voller Farben
- Stephen Hawking. Der Superstar des Universums

Das „Hörmedium des Monats“ erscheint ebenfalls beim Institut für angewandte Kindermedienforschung (IfaK) der Hochschule der Medien, Stuttgart

Zusammenfassung und didaktische Anregungen: Kerstin Gampe, Theresa Jakob, Sarah Miehle, Lucia Mutschler, Alexandra Schenk, Milena Singer

Redaktion: Volker Bernius (Fachbeirat Stiftung Zuhören), [www.stiftung-zuhoeren.de](http://www.stiftung-zuhoeren.de)