

HOW TO Geschichten erzählen

KARTEN-SET

PRAKTISCH & HILFREICH

Dieses Karten-Set bietet Ihnen alle grundlegenden Informationen, die es für die Arbeit mit und für die eigene Entwicklung von interaktiven Geschichten braucht.

Angefangen von Kreativitäts- und Brainstorming-Methoden zur Ideenfindung, über zur Charakterisierung der Figuren bis hin zur Kreation der eigenen Handlung und der finalen Erstellung einer interaktiven Geschichte – Alle wichtigen Schritte finden Sie auf den kompakten Karten. Und sollte doch etwas fehlen, hilft Ihnen das Storytelling-Labor auf www.edutales.eu/storytelling-labor mit allen notwendigen Details weiter.



IDEENFINDUNG

KREATIVITÄT &
BRAINSTORMING

CRAZY 8

IDEENFINDUNG

KREATIVITÄT &
BRAINSTORMING

FREEWRITING

IDEENFINDUNG

KREATIVITÄT &
BRAINSTORMING

WÖRTER-SAFARI

IDEENFINDUNG

KREATIVITÄT &
BRAINSTORMING

**KOPFSTAND-
METHODE**

IDEENFINDUNG

KREATIVITÄT &
BRAINSTORMING

**BRAINSTORMING/
BRAINSWRITING**

IDEENFINDUNG

KREATIVITÄT &
BRAINSTORMING

**VON DER PERSON
ZUR GESCHICHTE**

CRAZY 8

8 Ideen in 8 Minuten

Material: Stoppuhr, Papier und Stift

Zeit: 8 Minuten

Umsetzung: Ein Papier wird drei Mal jeweils mittig gefaltet und ergibt schließlich acht Felder. Pro Feld hat man nun eine Minute Zeit, um den Titel einer Geschichte festzuhalten. Dabei MÜSSEN die Felder ausgefüllt werden. Denn gerade die verrücktesten Ideen bringen die besten Ansätze.

FREEWriting

Material: Stifte, Papier, Stoppuhr

Zeit: 4 Minuten

Umsetzung: Zwei Themen, die in Verbindung gebracht werden sollen, werden ausgewählt (z.B. Haushalt und Umwelt) und in vier Satzanfängen aufgenommen (Haushalt und Umwelt haben... / wollen... / können... / Schade, dass Haushalt und Umwelt...). Pro Satz hat man eine Minute Zeit, um frei seine Gedanken dazu aufzuschreiben. Danach wird sofort der nächste Satz begonnen. Das freie Schreiben kann helfen Denkblockaden zu lösen.

WÖRTER-SAFARI

Material: Stift, Papier

Zeit: festgelegter Zeitraum, z.B. 1 Tag

Umsetzung: Ob im Supermarkt, im Bus oder in Zeitschriften – Wörter und Aussagen, die einem auffallen oder die man hört, werden festgehalten und nach einer bestimmten Zeit analysiert. Könnten diese interessant für eine Geschichte sein? Wie könnte man sie in einen Zusammenhang bringen? Oder setzen diese Worte vielleicht andere Ideen in Gang?

KOPFSTAND-METHODE

Material: Papier und Stift

Zeit: ca. 15-20 Minuten

Umsetzung: Die Kopfstand-Methode geht vom Schlechten aus und versucht eine Situation noch schlechter zu machen, z.B. möchten Sie Ideen finden, auf welche Weise die Hauptfigur ganz nach oben kommen kann. Für die Methode wird der Spieß umgedreht und die Frage zu: "Auf welche Weise geht die Hauptfigur unter?" Halten Sie Ihre Ideen schriftlich fest. Zuletzt werden die negativen Ideen nur noch ins Positive gewandelt.

BRAINSTORMING

Material: Papier, Stift

Zeit: ca. 20-30 Minuten

Umsetzung: Auf ein leeres Papier werden chaotisch oder bereits sortiert alle Ideen aufgeschrieben, die Ihnen zu einem bestimmten Thema einfallen. In einer erweiterten Version ("Brainswriting") können die festgehaltenen Ideen anschließend auch anderen Personen durchgereicht werden. So kann jede*r noch eigene Ideen und Anregungen bei den anderen festhalten und der Kreativität einen weiteren Schub geben.

VON DER PERSON ZUR GESCHICHTE

Material: Papier und Stifte

Zeit: festgelegter Zeitraum, z.B. 1 Stunde

Umsetzung: Beobachten Sie Passanten (z.B. in der Fußgängerzone). Achten Sie dabei auf Besonderheiten, Eigenarten, Accessoires, etc. und nutzen Sie das Gesehene für eine eigene Geschichtenidee.

Mögliche Fragen: Woher könnte die Person kommen? Was erledigt sie? Warum trägt sie einen edlen Mantel/eine löcherige Hose...?

DIDAKTIK
SZENARIEN

POINT & CLICK
ADVENTURE

DIDAKTIK
SZENARIEN

ESCAPE GAME

DIDAKTIK
SZENARIEN

GAME BOOK

DIDAKTIK
SZENARIEN

INTERAKTIVES
HÖRSPIEL

DIDAKTIK
SZENARIEN

INTERAKTIVER
PODCAST

DIDAKTIK
SZENARIEN

INTERAKTIVES
VIDEO

POINT & CLICK ADVENTURE

Point & Click Adventures sind ein beliebtes Videospiele-Genre, bei dem die Nutzer*innen vorwiegend mit der Maus agieren. Oftmals gibt es dabei Rätsel zu lösen, mit anderen Personen zu reden und deren Unterhaltung zu steuern oder Gegenstände zu suchen – jeweils durch „zeigen und klicken“. Mithilfe des Tools H5P (siehe Tools-Karte) können auch Sie ein eigenes Point & Click Adventure entwickeln.

ESCAPE GAME

Ein Escape Game lehnt sich an das Point & Click Adventure (siehe entsprechende Karte) an. Ziel ist jedoch kein „ordinäres“ Abenteuer, sondern die Befreiung aus einem thematisch spezifischen Raum in einer bestimmten Zeit. Auch hier gilt es bestimmte Gegenstände zu suchen und diese miteinander zu kombinieren oder Rätsel zu lösen – immer mit dem Ziel sich im Rahmen des Zeitlimits aus der „Escape“-Situation zu befreien.

GAME BOOK

Ein Game Book ist ein (gedrucktes) Buch, bei dem die Leser*innen Einfluss auf den Ablauf der Handlung nehmen kann. Am Ende einer Passage werden den Leser*innen verschiedene Möglichkeiten angeboten. Je nach Wahl liest man schließlich an einer anderen Stelle im Buch weiter und beeinflusst so die Handlung und ggf. auch den Ausgang der Geschichte. Mit dem Tool „Twine“ (siehe Tools-Karten) und mithilfe unseres Storytelling-Labors können Sie kinderleicht eigene html-basierte Game Books erzeugen.

INTERAKTIVES HÖRSPIEL

Ein interaktives Hörspiel ist eine Audio-Geschichte, bei der die Hörer*innen Einfluss auf den Ablauf der Handlung nehmen können. Am Ende einer gehörten Passage werden den Hörer*innen verschiedene Möglichkeiten angeboten. Je nach Wahl hört man schließlich an einer anderen Stelle weiter und beeinflusst so die Handlung und ggf. auch den Ausgang der Geschichte. Mit dem Tool „H5P“ (siehe Tools-Karten) und mithilfe unseres Storytelling-Labors können Sie eigene interaktive Hörspiele erzeugen.

INTERAKTIVER PODCAST

Ein interaktiver Podcast ist eine Serie an Audiobeiträgen, bei der die Hörer*innen Einfluss auf den Ablauf dessen nehmen können. Am Ende einer gehörten Passage werden ihnen verschiedene Möglichkeiten angeboten. Je nach Wahl hört man schließlich an einer anderen Stelle weiter und beeinflusst so den Ablauf des Podcasts. Mit dem Tool „H5P“ (siehe Tools-Karten) und mithilfe unseres Storytelling-Labors können Sie eigene interaktive Podcasts erzeugen.

INTERAKTIVES VIDEO

Ein interaktives Video ist ein Film, bei dem die Zuschauer*innen Einfluss auf den Ablauf der Inhalte nehmen können. Am Ende einer bestimmten Filmszene werden ihnen verschiedene Möglichkeiten angeboten. Je nach Wahl schaut man schließlich an einer anderen Stelle (in der Regel neuer Clip) weiter und beeinflusst so den Ablauf des Films und ggf. dessen Ausgang. Mit dem Tool „H5P“ (siehe Tools-Karten) und mithilfe unseres Storytelling-Labors können Sie eigene interaktive Videos erzeugen.

NARRATIVE
GRUNDLAGEN

HANDLUNGS-
STRUKTUR

NARRATIVE
GRUNDLAGEN

HANDLUNGS-
STRUKTUR

NARRATIVE
GRUNDLAGEN

GESCHICHTEN
AUSSCHMÜCKEN

NARRATIVE
GRUNDLAGEN

SPANNUNG
ERZEUGEN

NARRATIVE
NON-LINEARE MODELLE

PERLENKETTEN-
MODELL

NARRATIVE
NON-LINEARE MODELLE

VERZWEIGTES
ERZÄHLMODELL

HANDLUNGSSTRUKTUR I

- **Einleitung:** Einführung von Hauptfigur und deren Lebenswelt, etwas stört den gewohnten Gang und löst Handlung aus
- **Schwelle:** Übergang von gewohnter Umgebung/bekanntem Handlungsmustern ins Unbekannte/Neue
- **Hauptteil:** Beschreibt Unternehmungen der Hauptfigur, um gesetztes Ziel zu erreichen, Kennenlernen neuer Verbündeter, emotionale Entwicklung der Hauptfigur, Überwindung von Hürden, „Kampf“ gegen das Böse/Unbekannte

HANDLUNGSSTRUKTUR II

- **Zentrale Krise:** Befindet sich im Laufe des Hauptteils – Man kommt dem Ziel näher, dann bricht alles zusammen oder man ist hoffnungslos und findet auf einmal einen Weg zur Lösung des Problems
- **Klimax:** Dreht zentrale Krise noch einmal um; aus Hoffnung wird Verlust/ aus Verlust wird Hoffnung - Konfliktlösung mit gutem oder schlechtem Ausgang
- **Schluss/Epilog:** Offene Fragen werden geklärt, „Heimkehr“ der Helden-Figur, innere/äußere Veränderungen darstellen

GESCHICHTEN AUSSCHMÜCKEN

- Zusammengesetzte Adjektive nutzen, um Geschichten lebendiger werden zu lassen (stein-hart, eis-kalt, ...)
- Abwechslungsreiche Satzanfänge (Plötzlich, dann, auf einmal, endlich, etc.)
- Wörtliche Rede (Emotionen ausdrücken, das Innere der Figuren veranschaulichen)
- Doppelungen vermeiden, stattdessen nach alternativen Worten/Synonymen suchen

SPANNUNG ERZEUGEN

- Erstellung von Frage- und Ausrufesätzen in Form von wörtlicher Rede/einem inneren Monolog („Was soll ich nur tun? ...“)
- Geschichtenbausteine eine Weile unklar lassen (Hat es die Figur geschafft?)
- Die Leser*innen von einer Gefahr wissen lassen, die die Figur noch nicht kennt
- Den Charakter einer Figur unklar lassen (Ist sie gut oder schlecht?)
- Cliffhanger setzen
- Durch Problemlösungsversuche neue Probleme entstehen lassen

PERLENKETTENMODELL

Der erste & dritte Akt sind identisch mit klassischer Handlungsstruktur. Der zweite Akt ist ein pseudo-lineares Modell, denn es bietet interaktive/verzweigte Wege (Perlen) an, ohne dabei den linearen Handlungsstrang zu verlieren. Zu jeder Perle gibt es nur einen möglichen Eingang und Ausgang. Dazwischen sind Sie frei verschiedene Handlungsstränge anzubieten. Nachdem die Perle verlassen wurde, können Sie die Handlung linear fortsetzen und danach ggf. weitere Perlen mit neuen Knoten einbetten.

VERZWEIGTES ERZÄHLMODELL

Das Modell wendet sich von der linearen Handlungsstruktur ab und bietet verschiedene Stränge bzw. Knoten an, die die Geschichten in unterschiedliche Richtungen entwickeln. Entsprechend können die Entscheidungen, die die Nutzer*innen an verschiedenen Knotenpunkten machen, schwerwiegende Folgen für den weiteren Verlauf der Handlung haben. Sie greifen entsprechend sehr stark und aktiv in die Entwicklung ein.

FIGUREN

ARCHETYPEN

DIE HELDEN-FIGUR

FIGUREN

ARCHETYPEN

DIE ENTDECKER-FIGUR

FIGUREN

ARCHETYPEN

DIE LIEBHABER-FIGUR

FIGUREN

ARCHETYPEN

DIE MENTOREN-FIGUR

FIGUREN

ARCHETYPEN

DIE BEZUGSPERSON

FIGUREN

ARCHETYPEN

DIE JEDERMANN-FIGUR

DIE HELDEN-FIGUR

Ziel der Helden-Figur ist in der Regel die (eigene Lebens-)Welt ein Stück besser zu machen. Dabei stößt sie in der Regel auf allerlei Herausforderungen und Hürden, die den Weg zu dem gewünschten Ziel erschweren. Die relevantesten Charaktereigenschaften von Helden-Figuren sind Mut und Durchhaltevermögen. Diese muss die Figur nicht von Beginn an haben, sondern kann auch erst im Laufe der Handlung von ihr erworben werden.

DIE ENTDECKER-FIGUR

Wie der Name schon sagt, ist die Entdecker-Figur entdeckungsfreudig und von Neugier getrieben. Sie ist ständig auf der Suche nach Selbstverwirklichung und Abenteuern, um Freiheit und Unabhängigkeit spüren zu können. Sie sucht nicht unbedingt, um zwangsläufig etwas zu finden, sondern einfach, weil sie das Suchen liebt. Manche sind auch Entdecker*innen in ihrem eigenen Inneren, indem sie sich selbst ständig vor neue (mentale oder gedankliche) Herausforderungen stellen.

DIE LIEBHABER-FIGUR

Die Liebhaber-Figur strebt nach Genuss, Zuneigung und dem Miteinander unter den Menschen. Sie möchte lieben und geliebt werden und ist ungerne alleine.

DIE MENTOREN-FIGUR

Die Mentorenfigur nimmt eine beratende oder begleitende Rolle ein. Manchmal fallen die beiden Archetypen der "Mentoren-" und "Magier-Figur" auch zusammen und werden in einer Person vereint (z.B. Professor Dumbledore in "Harry Potter" oder Gandalf in "Herr der Ringe"). Mentor*innen werden gerne als ältere Personen dargestellt und streben danach, Wissen weiterzugeben und die Hauptfigur zu unterstützen.

DIE BEZUGSPERSON

Die Bezugsperson ist eine Figur, die die Heldenfigur begleitet. Ob in der Rolle einer Freundin oder eines Freundes, einer Teamkollegin oder eines Teamkollegen, Fakt ist, dass sie ein enges Bündnis haben und gemeinsame Ziele verfolgen. Oftmals nimmt die Bezugsperson eine schützende Rolle ein, kann gleichzeitig aber auch Regeln und Leitlinien setzen oder zumindest an sie erinnern.

DIE JEDERMANN-FIGUR

Die Jedermann-Figur wird oftmals auch als Anti-Held bezeichnet. Sie ist eine normale Person, die aus unerfindlichen Gründen auf einmal die Heldenfigur unterstützen oder ungeplante Hürden und Hindernisse überwinden muss. Sie kann sowohl eine Hauptfigur oder auch eine Neben-/Begleitperson spielen. Sie will in der Regel nicht die Welt verbessern (wie z.B. die Heldenfigur), sondern sich nur aus der schwierigen Situation befreien. Entsprechend hat sie keinen moralischen Bezug zu der Situation.

FIGUREN

ARCHETYPEN

DER/DIE
UNVORHERSEHBARE

FIGUREN

ARCHETYPEN

DIE GEGNERISCHE
FIGUR

FIGUREN

ARCHETYPEN

DIE HERRSCHER-
FIGUR

FIGUREN

ARCHETYPEN

DIE MAGIER-
FIGUR

FIGUREN

ARCHETYPEN

DIE SCHÖPFER-
FIGUR

FIGUREN

ARCHETYPEN

DER SPASSVOGEL

DER/DIE UNVORHERSEHBARE

Der/die Unvorhersehbare ist, wie der Name schon sagt, nicht vorhersehbar. Die Reaktionen beruhen entsprechend auf Improvisation. Die Person des Unvorhersehbaren ist oftmals sehr humorvoll und kreativ, aber auch sehr impulsiv und sarkastisch.

DIE GEGNERISCHE FIGUR

Die gegnerische Figur verfolgt andere Pläne als die Helden-Figur und möchte die geplanten Vorhaben vereiteln. Die Rolle der gegnerischen Figur ist bekannt dafür die Gesellschaft zu kritisieren, steht hin und wieder auch außerhalb derer und geht eigene, oft schockierende Wege, die nicht dem "Mainstream" entsprechen. In manchen Fällen ist sie gar nicht durch Boshaftigkeit geprägt. Stattdessen ist sie einfach nur überzeugt davon, dass SIE es ist, die richtig denkt. Sprich: Aus ihrer Sicht ist sie die Heldenfigur.

DIE HERRSCHER-FIGUR

Wie der Name schon sagt, ist die Herrscherfigur eine bereits mächtige oder nach Macht und Kontrolle strebende Person. Dieser Archetyp hat den Wunsch Politik/Wirtschaft/Unternehmen/Familie etc. nach seinen persönlichen Vorstellungen zu formen und zu perfektionieren. Die Figur hat in der Regel eine führende Position, meist auch gesellschaftlichen Einfluss.

DIE MAGIER-FIGUR

Die Magier-Figur hat eine beratende Funktion, gleichzeitig steht sie aber auch für Wandel, Magie und Visionen. Die Magier-Figur kann helfen die Helden-Figur voranzubringen und/oder mit Zaubersäften/Ratschlägen/Visionen etc. eigene Herausforderungen zu meistern.

DIE SCHÖPFER-FIGUR

Die Schöpfer-Figur ist ein Wesen, das etwas erschaffen möchte, das einen großen und möglichst langfristigen Wert hat. Die Figur hält oftmals an einer Vision fest, die sie unbedingt umsetzen möchte. Sie ist kreativ, mit Weitblick und hat meist große Angst vor Fantasielosigkeit.

DER SPASSVOGEL

Der Spaßvogel ist eine witzige, unterhaltende, manchmal auch etwas schusselige und chaotische Person, die für humorvolle Momente sorgt. Die Figur steht für das Gegenteil von Langeweile.

FIGUREN

CHARAKTERISIERUNG

CHARAKTER-
EIGENSCHAFTEN

FIGUREN

CHARAKTERISIERUNG

CHARAKTER-
EIGENSCHAFTEN

FIGUREN

CHARAKTERISIERUNG

CHARAKTER-
EIGENSCHAFTEN

FIGUREN

CHARAKTERISIERUNG

EINE FIGUR
ENTWICKELN

FIGUREN

CHARAKTERISIERUNG

DER FIGUR EINEN
CHARAKTER GEBEN

FIGUREN

CHARAKTERISIERUNG

CHARAKTERE
LOSEN

LISTE AN CHARAKTEREIGENSCHAFTEN I

familiär, abergläubig, charmant, kindisch, entschlossen, konstruktiv, gütig, flexibel, rätselhaft, scheu, träumerisch, wild, forsch, wahnsinnig, aufdringlich, optimistisch, bescheiden, majestätisch, quierlig, querdenkend, ängstlich, zärtlich, sorgfältig, verbissen, zukunftsorientiert, elegant, belastbar, unparteiisch, sorglos, furchtlos, dünnhäutig, originell, selbstkritisch, weltfremd, schleimig, verzweifelt, schwach

LISTE AN CHARAKTEREIGENSCHAFTEN II

leichtsinnig, ungeschickt, emotional, trotzig, kalt, entmutigt, besserwisserisch, sarkastisch, ausschweifend, fantasielos, misstrauisch, kühn, religiös, unzuverlässig, hochmütig, mörderisch, feige, übervorsichtig, zweifelnd, lügnerisch, verschwenderisch, wechselhaft, besessen, kleinlich, schlampig, arrogant, vulgär, reizbar, unehrlich, geistlos, launig, ausweichend, diktatorisch, neugierig, beherrschend, manisch-depressiv, unrealistisch, engstirnig, sportlich

LISTE AN CHARAKTEREIGENSCHAFTEN III

rachsüchtig, ziellos, frech, unvorhersehbar, sensibel, negativ, dumm, schwankend, unreif, schnüfflerisch, resignativ, grimmig, angeberisch, heimtückisch, liebevoll, zurückgezogen, schüchtern, schwatzhaft, nervös, snobistisch, reserviert, unordentlich, nörgelnd, faul, grob, ignorant, unfreundlich, vorurteilend, wissbegierig, neidisch, sparsam, humorvoll, abenteuerlustig, chaotisch, eitel, überlegen, aufmüßig, nervig, gewissenhaft, kommunikativ

EINE FIGUR ENTWICKELN

Fragen, die bei der Entwicklung helfen:

Wie heißt die Figur? Wie alt ist sie? Was ist die Figur? Wo lebt die Figur? Welche Eigenschaften hat sie? Wie sieht sie aus? Welchen Traum hat die Figur? Was hindert sie daran diesen Traum umzusetzen? Was müsste sie tun, um ihren Traum umzusetzen? Welches Geheimnis hat sie? Was kann die Figur besonders gut? Was kann die Figur überhaupt nicht? Was mag sie besonders gerne? Wovor hat sie Angst?

DER FIGUR EINEN CHARAKTER GEBEN

Suchen Sie sich 10 Charaktereigenschaften aus, die Sie Ihrer Figur zuordnen möchten und schreiben Sie sie auf ein Blatt Papier. Erstellen Sie eine Tabelle (4 Spalten: Eigenschaft, negativ, positiv, Gegenteil). Zu jeder Eigenschaft werden positive und negative Elemente gesammelt und nach einem Gegenteil gesucht. Auf diese Weise erhält die Figur ein sehr vielschichtiges Charakterkostüm, das die jeweiligen Eigenschaften von allen Seiten beleuchtet.

CHARAKTERE LOSEN

Material: Stifte, viele kleine Zettel, Kiste
Zeit: 15-20 Minuten

Umsetzung: Sie sind sich bei der Entwicklung der Charaktere unschlüssig? Lösen Sie doch einfach! Schreiben Sie dazu je eine Charaktereigenschaft auf einen Zettel (insgesamt 30-40 Stück) und geben Sie diese in eine Kiste. Ziehen Sie anschließend vier der Lose und entwickeln Sie auf Grundlage der gezogenen Begriffe Ihre Hauptfigur. Gehen Sie bei weiteren Figuren identisch vor.

TECHNIK

TOOLS

TWINE

TECHNIK

TOOLS

H5P

TECHNIK

TOOLS

AUDACITY

TECHNIK

TOOLS

GIMP

TECHNIK

TOOLS

TIPPS FÜR GUTE
AUDIOAUFNAHMEN

TECHNIK

TOOLS

AUDIO-
AUFWÄRMÜBUNG

TWINE

Twine ist eine kostenfreie Open-Source Software zur Entwicklung von interaktiven Geschichten. Die Ergebnisse werden als HTML-Datei ausgespielt und können dadurch auf Web-Browsern angesehen werden. Eine Geschichte kann entsprechend verschiedene Knotenpunkte haben, die von den Nutzer*innen individuell angesteuert werden können. Für die Entwicklung solcher Geschichten mit Twine benötigt es keine Programmierkenntnisse.

H5P

H5P ist eine kostenfreie Open-Source Software zur Erstellung von interaktiven Lerninhalten. Diese können beispielsweise mit verschiedenen Handlungspfaden, eingebetteten Audios oder Videos, ebenso wie mit Quizfragen angereichert werden. Zum Abspielen des Ergebnisses kann beispielsweise das (ebenfalls kostenfreie) Programm Lumi genutzt werden. H5P ist ein sehr mächtiges Tool, aber selbsterklärend.

AUDACITY

Audacity ist ein kostenfreies Audioschnittprogramm für das Schneiden und Zusammenstellen von Audiodateien. Es ist sehr einfach aufgebaut, hat gleichzeitig aber zahlreiche Funktionen, um z.B. Hörspiele oder Podcasts zu entwickeln. Zahlreiche Tutorials zur Nutzung des Programms, finden Sie auf www.ohrenspitzer.de.

GIMP

Gimp ist ein Grafikprogramm zur Bearbeitung, Montage und Retusche von Bildern. Es ist kostenlos zugänglich und bietet alle wichtigen Funktionen, die auch professionelle Bildbearbeitungsprogramme beinhalten.

TIPPS FÜR GUTE AUDIO-AUFNAHMEN

- Kleine, nicht hallende Räume, am besten mit Teppichböden und Vorhängen
- Auf störende Nebengeräusche achten
- Probeaufnahme machen zum Testen von Qualität und Lautstärke der Aufnahme
- Achtung vor Zisch- und Poppgeräuschen (durch Wind oder Aussprache von Buchstaben, wie „P“ oder „K“); ggf. mehr Abstand halten
- Aufwärmübungen für den Mund machen

AUDIO-AUFWÄRMÜBUNG

One, two, three...

Kein Material notwendig

Zeit: ca. 5 Minuten

Umsetzung: Nehmen Sie Zeige- und Mittelfinger einer Hand zwischen die Zähne und zählen Sie langsam und deutlich von 1 bis 15 auf Englisch. Wiederholen Sie diese Übung vor jeder Audioaufnahme. Sie werden merken, dass der Mund beim Sprechen auf einmal viel weiter aufgeht als zuvor und die Aussprache entsprechend deutlicher ist.