

# Kurzanleitung: Sound-Jam

## Soundtracks mit BeepBox

Zielgruppe	Dauer	Level	Gruppengröße
ab 12 Jahren	2 Stunden	3	max. 8 TN pro Betreuungsperson

### Kurzbeschreibung

Digitale Spiele leben auch von der musikalischen Untermalung: Musik sorgt für die richtige Atmosphäre und trägt zur Spannung im Spiel bei. Diese Projekteinheit führt in das Thema Sounddesign ein und ermöglicht es den Teilnehmenden mit digitalen Anwendungen, eigene Soundtracks für ihre Spiele zu erstellen.

#### Ziele

- Einstieg in die HTML-Webentwicklung
- Persönlicher Ausdruck über Medienprodukte
- Erwerb von Präsentationskompetenz

Material	Werkzeuge
<ul style="list-style-type: none"><li>• Web-App BeepBox</li><li>• Web-Apps Bitsy-Hacking/-Audio</li><li>• Web-App Tone-Transfer</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 PC pro 2 TN</li><li>• Beamer/Bildschirm</li><li>• 1 Kopfhörer pro TN</li><li>• Lautsprecher</li></ul>

### Ablauf

#### 1. Warmup: Soundtracks!?

Die Teilnehmenden tauschen sich über Musik in Spielen aus: Welche Spiele nutzen Musik? Welche Rolle spielt sie?

#### 2. Quiz: Welches Spiel ist das?

Eine Person verlässt den Raum, um eine bekannte Melodie aus einem Videospiel einzusummen. Die Melodie wird dann mit Tone Transfer klanglich transformiert und den anderen Teilnehmenden vorgespielt. Wer das Spiel des Soundtracks errät, ist als nächstes dran. Alternativ können originale Soundtracks (z.B. über YouTube)

abgespielt werden.

### 3. Einführung: Sounddesign in Spielen

Das Video „Musik in Videospiele: Let the Music Play“ (siehe QR-Code) verschafft einen Überblick über Einsatz und Wirkung von Musik in digitalen Spielen. Ggf. können auch nur Ausschnitte aus dem Video gezeigt werden.

### 4. Einführung: BeepBox

Die Workshopleitung stellt die browserbasierte Anwendung BeepBox vor. Dafür kann sie auch das Tutorial „Beatbox - Grundlagen“ (siehe QR-Code) nutzen.

### 5. Freie Projektarbeit: Soundtrack

Die Teilnehmenden erstellen allein oder in Zweiergruppen einen Soundtrack. Sie beginnen mit einer Melodie, die sie dann durch eine Percussion-Spur und eventuell weitere Instrument-Spuren ergänzen. Zwischenergebnisse exportieren sie als MP3- und MID-Dateien. MID-Dateien können in BeepBox zu einem späteren Zeitpunkt (auch zu Hause) weiterbearbeitet werden.

### 6. Optional: Bitsy-Hacking

Wenn die Methodenkarte „Game-Jam“ bereits durchgeführt wurde, können die Teilnehmenden in diesem Schritt die fertigen Soundtracks den eigenen Spielen hinzufügen. Hierfür verwenden sie das browserbasierte Bitsy-Hacking-Tool „Bitsy-Audio“.

### 7. Präsentation

Jede Gruppe kann ihren Soundtrack in zwei bis drei Minuten vorstellen. Feedback und Fragen folgen.

### 8. Abschluss

Zum Abschluss geben die Teilnehmenden reihum ein kurzes Feedback: Was war ein Highlight der Projektarbeit? Was war schwierig? Was war neu?

**Autor\*in:** Frederik Rößler (*barrierefrei kommunizieren!* | Medienkompetenzzentrum Mitte)

---

Revision #7

Created 28 January 2025 08:38:18 by Julian Erdmann

Updated 10 April 2025 10:58:20 by Fabian Wörz