



Juli/August 2017

Ahoiii

Fiete **Die ersten drei Abenteuer**



Einleitung

Fiete lebt mit seinen Freunden Hinnerk und Hein auf einer kleinen Insel mit vielen Dünen mitten im Meer. Ihre Abenteuerlust beschert den Dreien – oft unfreiwillig – viele neue Erlebnisse, die ihren Horizont erweitern und ihre Freundschaft stärkt.

Inhalt

Track 1: Das versunkene Schiff 04:29

Fiete, Hein und Hinnerk sind schon früh am Morgen auf dem Weg zum Leuchtturmwärter, dem alten Hansen. Hansen braucht Hilfe, eine Lieferung Konserven in seinen Keller zu tragen – denn er ist nicht mehr der Jüngste und hat Rückenschmerzen. Als Fiete die Konserven in Hansens Kellerregal verstauen möchte, fällt ihm eine alte Holzplanke auf den Kopf. „Butilda“ steht darauf geschrieben und Hansen wird mit einem Mal ganz traurig. Die „Butilda“ war sein Schiff, das eines Tages im Sturm untergegangen ist. Und dort liegt es bis heute – tief unten auf dem Meeresgrund. Die Geschichte vom versunkenen Schiff geht den drei Freunden nicht mehr aus dem Kopf und sie beschließen die „Butilda“ zu heben.

Track 2 05:57

Zuhause packen sie alles ein, was für eine Schiffshebung gebraucht wird: Wollsocken, eine Kiste Limo, eine Seekarte, eine Taschenlampe, ein Flaschenöffner, Strickzeug, ein Fußball, ein sich selbstaufblasendes Schlauchboot, drei Angeln, Pflaster, eine Seilwinde, eine Schere, Heinz Flauschhandtuch, drei Käsebrote, ein Taschenmesser, ein paar Rettungsringe, eine Lupe, ein Kompass, eine Schwimmte, ein Funkgerät, ein Dosenöffner, eine Taucherausrüstung, ein Fernglas, mehrere Schwimmwesten und Hinnerks Werkzeugkiste. Puh, so viel? Ob das wohl die richtigen Sachen sind?

Dann geht es los! In Fietes Motorboot knattern sie hinaus aufs Meer. Und tatsächlich finden sie die „Butilda“ auf dem Meeresgrund. Doch wie können Fiete, Hein und Hinnerk das Schiff heben? Sie probieren es mit...einer Angel. Das klappt nicht! Nach der ersten Enttäuschung hat Hinnerk eine neue Idee. Sie probieren es mit der Seilwinde. Dabei bringen sie das Motorboot fast zum Kentern und Fiete geht über Bord. Nach diesem Schreck kommt dem pitschnassen Fiete beim Limo trinken plötzlich der rettende Einfall: „Wir lassen das Schiff mit Luft nach oben steigen!“



Gesagt getan: In voller Tauchermontur wirft er sich ins Wasser. Nach und nach holt er alle luftgefüllten Gegenstände nach unten und befestigt sie an der „Butilda“.

Track 3 03:41

Ganz zum Schluss befestigt Fiete das sich selbstaufblasende Schlauchboot am Rumpf des Schiffes. Als dieses Luft in sich einsaugt, hebt sich schließlich auch die „Butilda“ langsam vom Meeresgrund. Lachend und juchzend feiern Fiete, Hein und Hinnerk die Schiffshebung. Auch Hansen ist überglücklich. Aber um auf See zu fahren ist er wirklich zu alt. Deshalb verschenkt er seine geliebte „Butilda“ an Fiete, Hein und Hinnerk.

Track 4: Die große Fahrt 02:15

Nach einem langen Tag im Hafen sind Fiete, Hein und Hinnerk immer noch am Werkeln. Sie haben die „Butilda“ fertig repariert. Hinnerk möchte sofort losfahren. Aber Fiete und Hein schlagen vor, erstmal eine Nacht auf dem Schiff zu übernachten. Gesagt, getan! Aber Hinnerk kann sich nicht beherrschen.

Track 5 03:23

Während seine zwei Freunde in den Kojen schlafen, startet er das Schiff und schippert los. Na, ob das eine gute Idee war? Denn auch Hinnerk schläft bald ein. Führerlos fährt die „Butilda“ über das große Meer. In dieser Nacht träumen alle drei von Abenteuern in fernen Ländern. Hinnerk von Afrika, Hein von Asien und Fiete von Australien. Unsant werden die drei aus ihren Träumen geweckt. Die „Butilda“ ist gegen ein Hindernis gefahren und das gibt einen großen Rums. Da muss Hinnerk seine Tat gestehen. Die Lage ist brenzlich – es gibt nichts zum Frühstück! Also müssen die Drei von Bord, um etwas Essbares zu finden.

Track 6 03:41

Wo sind sie nur gelandet? In Afrika? In Asien? In Australien? Als sie über einen Hügel klettern, sehen sie einen Leuchtturm. Das ist aber komisch, denken Fiete, Hein und Hinnerk. Sind sie nicht in Afrika? Als sie ihren Irrtum schließlich erkennen, müssen die Freunde aus vollem Halse Lachen: sie sind die ganze Zeit im Kreis gefahren und die „Butilda“ ist auf ihrer Insel aufgelaufen.

Track 7: Das verrückte Rennen 02:57

Fiete und Hein frühstücken gemütlich im Garten. Da kommt Hinnerk aufgeregt angerannt. Er hat sich und seine Freunde beim großen Wüstenrennen in Afrika angemeldet. Da klopft es auch schon an der Tür. Die ganze Inselgemeinschaft ist zusammengekommen, um den drei Freunden ein Motorrad für das Rennen zu übergeben – mit Spezialbenzin. Fiete und Hein sind gar nicht begeistert: „Wir in Afrika? Nie im Leben!“ Aber Hinnerk ist sich sicher, das klappt schon. Mit der „Butilda“ schippern sie nach Afrika

Track 8 03:46

Ruck zuck sind sie im Lager der Motorradfahrer und ruck zuck geht es an den Start. Dort treffen sie das Mädchen Emma, die sie warnt: Lasst die alte Maschine bei der Sonne nicht zu heiß laufen! Aber die drei Seemänner wehren den gutgemeinten Ratschlag lässig ab. Nacheinander werden alle Rennfahrer vorgestellt und der Startschuss knallt. Nach Startschwierigkeiten holen Fiete, Hein und Hinnerk Stück für Stück auf. Bei der ersten Überholaktion knallt der Fahrer gegen ein Hindernis, weil er - statt nach vorne zu schauen – die drei Seemänner beschimpft. Als sie den Fahrer aus England überholen, kippt dieser aus der Kurve, weil er zu schnell fährt. Voller Fahrt schließen Fiete, Hein und Hinnerk zum Hauptfeld auf. Doch Emma ist ihnen dicht auf den Fersen. Plötzlich sprühen Funken aus dem Auspuff. Die Maschine ist zu heiß gelaufen, genau wie Emma vorhergesagt hat. Das Motorrad explodiert und die drei Seemänner fliegen über Bord.



Track 9

04:22

Emma löscht das brennende Motorrad. Die drei Freunde bedanken und entschuldigen sich im gleichen Atemzug dafür, dass sie zu Beginn des Rennens so gemein zu Emma waren.

„Anderen helfen ist viel wichtiger als gewinnen.“, erwidert Emma. Da kippt Fiete heimlich das Spezialbenzin in den Tank von Emmas Fahrzeug. Damit fahren sie so schnell, dass Emma noch Dritte wird. Sie ist überglücklich, denn so gut war sie noch nie.

Der 3. Platz wird gebührend gefeiert – mit allen Inselbewohnern, die heimlich zum Rennen angereist sind. Fiete, Hein und Hinnerk haben zwar nicht das Rennen gewonnen, aber eine neue Freundin – mitten in Afrika.

Trackliste

Track 1	04:29
Track 2	05:57
Track 3	03:41
Track 4	02:15
Track 5	03:23
Track 6	03:41
Track 7	02:57
Track 8	03:46
Track 9	04:22

Gesamtspielzeit: 35 Minuten

Zur Produktion

Die kurzen Geschichten von Fiete und seinen zwei Freunden Hein und Hinnerk erklingen ganz in Seemannsart – mit lautem Ahoiii, Schifferklavier, Möwen und Meer. Die kurzen Geschichten lassen keine Langeweile aufkommen, denn sie sind gefüllt mit originellen Einfällen und unerwarteten Wendungen. Die akustische Gestaltung bietet auch ungeübten Ohren viele Möglichkeiten, auf Entdeckungsreise zu gehen: Geräusche, Klänge, Stimmklang und Musik unterstreichen und vertiefen die Handlung. Darüber hinaus verraten sie viel über die Eigenheiten und Charaktereigenschaften der Helden Fiete, Hein und Hinnerk.

Die Macher von Fiete sind „Ahoiii“. „Ahoiii“, das sind Karz von Bonin, Jan Kloevekorn, Wolfgang Schmitz und Sarah Walitzek. Die Autorengruppe entwickelt Bücher und Apps für Kinder.

Die Bilderbücher von Fiete erscheinen bei Boje.



Ideen zur Umsetzung

Schiffmannsjargon: In den Abenteuern von Fiete kommen viele Worte vor, die ihr vielleicht noch gar nicht kennt. Besprecht gemeinsam, was folgende Worte bedeuten: Kentern, Heben, Schifferklavier, Kojen.

Kellertreppe steigen: Hört euch Track 1 von 2:00 bis 2:20 Minuten nochmal an. Jeder der drei Freunde geht die Kellertreppe auf seine eigene Art hinunter und hat dazu etwas Bestimmtes zu sagen. Was erfahrt ihr dabei über den Charakter von Fiete, Hein und Hinnerk? Sprecht gemeinsam darüber.

Wie geht ihr eine Kellertreppe hinunter. Wie fühlt ihr euch dabei? Welche Geräusche entstehen dabei? Wie klingen eure Schritte auf der Treppe? Probiert es aus und nehmt eure Schritte mit einem Aufnahmegerät auf.

Schifferklavier: Wisst ihr, was ein Schifferklavier ist? Findet weitere Worte für dieses Instrument (z.B. Quetschkomode, Ziehharmonika, Akkordeon,...). Sprecht gemeinsam darüber. Hört euch dann die Musik auf dem Hörbuch genau an. So klingt ein Schifferklavier! Wie sieht ein Schifferklavier aus? Vielleicht hat jemand ein Bild oder sogar ein richtiges Schifferklavier zuhause, das er mitbringen kann.

Der Sturm: Hört euch Track 1 von 3:15 bis 3:29 Minuten aufmerksam an. Wie hört sich der Sturm an. Hört ihr Hansen, der sich gerade noch retten kann? Auf den Geräusche-CDs der Stiftung Zuhören (die in den HörSpielSets enthalten sind) könnt ihr viele unterschiedliche Arten von Wind, Meer und Sturm hören.

Das große Packen: Fiete, Hein und Hinnerk packen ihre Sachen (Track 2, 00:02 bis 03:18 Minuten). Was packen sie ein? Sammelt gemeinsam, an welche Gegenstände ihr euch erinnern könnt – es sind insgesamt 26.

Ich packe meinen Koffer: Jeder eingepackten Gegenstände macht ein ganz bestimmtes Geräusch. Habt ihr die Geräusche beim ersten Hören bemerkt? Hört euch die Stelle nochmal an (Track 2, 00:02 bis 03:18 Minuten) und besprecht anschließend, welche Geräusche ihr hören konntet.

Spielt dann das Spiel „Ich packe meinen Koffer...“ und macht zu jedem Gegenstand, den ihr einpackt, ein passendes Geräusch.

Mann über Bord: Hört euch Track 2 ab 4:40 Minuten aufmerksam an. Fiete wird vom Schiff geschleudert. Wie hört sich das an? Welche Geräusche erkennt ihr? Was ruft er? Ruft gemeinsam „Mann über Bord“. Experimentiert damit. Ruft mal ganz leide, mal ganz langsam, mal ganz lang gezogen,....

Besprecht anschließend, warum ist der Ausruf „Mann über Bord“ in der Schifffahrt so wichtig?

Die Schiffshebung: Könnt ihr euch vorstellen, wie Fiete es schafft, die „Butilda“ zu heben? Besprecht gemeinsam, wie die Schiffshebung funktioniert. Hör euch Track 2 und 3 nochmal aufmerksam an und malt dann auf, wie die „Butilda“ mit den luftgefüllten Gegenständen gehoben wird.

Afrika/Asien/Australien: In Track 5 träumen die drei Freunde von ihren Lieblingskontinenten – und das kann man hören. Besprecht gemeinsam, warum man beim Zuhören erkennen kann, dass Afrika, Asien oder Australien zu hören ist.



Afrika: Afrika ist ein riesiger Kontinent mit vielen unterschiedlichen Sprachen und Kulturen. Erzählt euch gegenseitig, was ihr über Afrika wisst. Vielleicht kommt jemand aus eurer Gruppe aus einem afrikanischen Land und kann euch ein Lied, einen Tanz oder einen Fingerreim in seiner Muttersprache beibringen.

Anderen helfen: Emma sagt in Track 9 einen richtig guten und wichtigen Satz. Welcher Satz könnte das sein? Sprecht gemeinsam darüber.

Fazit

In den kurzen - aber sehr lustigen - Seemannsabenteuern von Fiete, Hein und Hinnerk erklingen nicht nur Meer und Möwen, sondern auch der Dschungel und Motoren. Für Höranfänger ab dem Vorschulalter gibt es darin jede Menge zu entdecken.

Tipp: Weitere Informationen und eine Hörprobe finden sich auf der Website des Verlags:

https://www.luebbe.de/luebbe-audio/hoerbuecher/bilderbuecher/fiete-die-ersten-drei-abenteuer/id_5893630

Angaben zur Produktion

Hörspiel
Für Kinder ab 5 Jahren

„Fiete. Die ersten drei Abenteuer“
Autoren-Team: Ahoiii Entertainment

Umfang: 35 Minuten
Erscheinungsdatum: 16.03.2017

Erzählerin:	Claudia Gahrke
Fiete:	Jonas Minthe
Hein:	Julian Horeysek
Hinnerk:	Tom Raczko
Hansen:	Bernd Kuschmann
Lara:	Theresia Singer
Emma:	Sigrid Burkholder
Rennkommentator:	Michael Wehrhan
Rennfahrer:	Karz von Bonin, Jan Klovekorn, Wolfgang Schmitz
Hörspielbearbeitung:	Theresia Singer
Regie:	Michael Werhan
Produktion:	Marc Sieper



Bibliographische Angaben

1 Audio-CD

9 Tracks, 35 Minuten

Lübbe Audio, Köln 2017

ISBN 978-3-7857-5376-7

Preis: 7,90 Euro

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

Zusammenfassung und didaktische Anregungen: Helen Seyd (Stiftung Zuhören)

Redaktion: Volker Bernius (Fachbeirat Stiftung Zuhören)