

# 20 000 MEILEN

Jules Verne **unter  
dem Meer**

**Chor- und Orchesternhörspiel**

von Henrik Albrecht

SWR Vokalensemble Stuttgart

Radio-Sinfonieorchester Stuttgart des SWR  
unter der Leitung von Stéphane Denève

HEAD  
ROOM

»»SWR2

**SWR Young CLASSIX**

## Anmerkungen zum Orchesterhörspiel

*Die musikalische Erzählung 20.000 Meilen unter dem Meer nach dem Roman von Jules Vernes entführt den Hörer in ein fabelhaftes Unterwasserabenteuer. Gemeinsam mit Professor Aronnax und dem mutigen Harpunenjäger Ned Land begegnen wir dem sagenhaften Kapitän Nemo. Als Gäste wider Willen tauchen Aronnax und Ned Land in eine fantastische fremde Welt in die Tiefen des Ozeans ein. Vor allem der Ozeanologe Aronnax ist davon angetan, denn er hat die einmalige Chance, die Wunder der Tiefsee mit eigenen Augen zu sehen. Dem Hörer wird die wundersame Welt dank musikalischer Elemente vor dem inneren Auge entfaltet. Die aus Vernes Feder stammende Handlung spielt in einer Zeit, in der die Vorstellung der Tiefseereise reinste Science-Fiction war. In diesem Sinne lassen sich mit jungen Hörern insbesondere Themen zu unbekanntem Welten, Erfindern, Zukunftsvorstellungen und natürlich das Thema der Ozeanologie erarbeiten. Aber auch die bewusste Reflexion musikalischer Ausdrucksmöglichkeiten, wie sie eben in dieser Erzählung angewandt wird, ermöglicht spannende und kreative Gestaltungsmöglichkeiten für Kinder, die selbst vom Hörer zum Hörgestalter werden. Und zu guter Letzt ist es ein Genuss, einem musikalischen Abenteuer wie diesem mit gespitzten Ohren zu folgen.*

## **Auseinandersetzung mit den Inhalten des Hörspiels**

Die folgenden Anregungen und Fragestellungen führen die Kinder vom Hören zum Verstehen, vom verbalen Austausch und gegenseitigen Zuhören zu einem gesteigerten Bewusstsein des eigenen Empfindens und Erlebens hin zum eigenen aktiven Gestalten von medialen Werken.

Gestalten Sie mit den Kindern zunächst eine hörfreundliche Umgebung. Sprechen Sie in der Gruppe darüber, wie man am angenehmsten einem Hörabenteuer lauschen kann. Denken Sie an Raum, Licht und ein gemütliches Ambiente, das die Kinder liegend oder sitzend zum Hören einlädt.

Beim Hören der musikalischen Erzählungen können Sie gerne den Kapiteln folgen und in Etappen lauschen. Nach jedem Kapitel lassen sich so der Austausch über das Gehörte gestalten, Verständnisfragen klären und Themen aufgreifen, mit denen sich die Gruppe beschäftigen kann.

Die aufgeführten Ideen knüpfen an die Kapitel an, können aber auch ganz am Ende der Erzählung aufgegriffen werden.

### **1. Aronnax, Ned Land, Nemo und der Ozean – Hören und Verstehen**

#### **a. Vorab:**

Was wissen die Kinder über das Meer, die Tiefsee, Ozeane und Unterwasserwelten? Wer war schon am Meer? Wer ist schon einmal getaucht? Welche Seefahrzeuge kennen die Kinder?

**Die Kinder malen** (oder basteln) in der Gruppe oder individuell ein Bild zu ihren Vorstellungen von Unterwasserwelten. Welche Vorstellungen und Assoziationen lösen die Tiefe des Ozeans in ihnen aus? Was ist typisch für den Ozean und darf nicht fehlen? Die Kinder tauschen sich über ihre Bilder im Kopf aus und malen oder kleben eine Collage zu ihren Vorstellungen.

**b. Einleitung:**

Was fällt den Kindern beim Hören auf? Wer erzählt die Geschichte und wie wird diese Erzählung untermalt? Besprechen Sie gemeinsam die Eindrücke zu den musikalischen Elementen. Wie gefällt das den Kindern?

**Das Jahr 1867.** Die Kinder informieren sich und finden heraus, wie man sich das Leben im Jahr 1867 vorstellen kann. Wie lebten die Menschen, welche Fortbewegungsmittel nutzten sie? Welche Vorstellung hatten sie von der Welt? Welche Orte waren den Menschen von 1867 unbekannt? Wie dürfen wir uns die Seefahrt des Jahres 1847 vorstellen?

Die Kinder gestalten eine Präsentation (gerne auch mit digitalen Hilfsmitteln) mit Bildern von dieser Zeit. Sie suchen in Büchern und im Internet. Gibt es heute uns wenig oder gar nicht bekannte Welten? Wie könnte man zu diesen gelangen (die Kinder entwickeln selbst futuristische Ideen)?

c. **Kapitel 1:**

Von wem und was handelt die Geschichte?

Wer sind **Professor Aronnax** und **Ned Land**? Was erfahren wir über die beiden, wie unterscheiden sie sich und welche Interessen verfolgen sie, was scheint ihnen von Bedeutung zu sein? Die Kinder beschreiben und charakterisieren die beiden Hauptfiguren (gerne in Aufsatzform).

Der **Wissensdurst der Menschen**. Die Kinder recherchieren zum Thema „Erforschung der Meere“. Ursprünglich wurde das Meer nur befahren. Es gab **besondere Entdecker**, die zu neuen Ufern aufgebrochen sind und Meereswege erkundeten. Wer waren diese Seefahrer, wie bewegten sie sich fort und was entdeckten sie? Anhand von Büchern und Infos aus dem Internet sucht sich jedes Kind eine Entdeckungsgeschichte heraus, die es für bemerkenswert hält – eine besondere Entdeckung oder Erforschung – und stellt sie den anderen vor. Gerne können Sie den Kindern auch einen bestimmten Forscher als Rechercheobjekt vorstellen. Alexander v. Humboldt ist z. B. ein interessanter Weltenforscher, auch er hat sich mit dem Meer beschäftigt. Was finden die Kinder über ihn heraus?

Was spielt sich **unter der Wasseroberfläche** ab? Wie tief ist das Meer? Welches Leben gibt es an welchen Orten? Was können die Kinder über die Welt in den Tiefen in Erfahrung bringen?

Suchen Sie dazu nach folgenden Begriffen: Meeresbiologie, Ozeanologie, Ozeanographie. Was wird in diesen Wissenschaftsfeldern erforscht? Die Kinder fertigen ein **Plakat** zu jedem Begriff an – gerne als Fotocollage. Die Kinder sammeln Informationen zur Tiefsee und Tiefseeatauchfahrt des Menschen. An einem Zeitstrahl beschreiben sie visuell die Entwicklung der Unterwasserseefahrt des Menschen.

d. **Kapitel 2:**

Professor Aronnax und Ned Land begegnen schließlich einem Ungeheuer aus der Tiefe und werden in einen Kampf verwickelt. Gibt oder gab es wirklich Seeungeheuer? Geschichten über Seeungeheuer wurden unter Seeleuten früher oft erzählt – man spricht dabei gerne von „Seemannsgarn“. Suchen Sie gemeinsam nach weiterem Seemannsgarn und überlegen Sie, auf welcher realen Basis solche Erzählungen basieren.

Die Kinder **stricken aus Seemannsgarn** ihre eigenen Geschichten. Sie erhalten die Vorgabe, sich auf **eine gemeinsame Seereise** zu begeben und mit einem Segelschiff die Meere zu durchkreuzen. Die Kinder suchen sich einen Reisehafen aus und setzen sich ein Ziel. Gemeinsam entwickeln sie ihr eigenes Seeabenteuer und schmücken es mit reichlich Seemannsgarn. Dazu müssen sie natürlich ihr Ungeheuer und ihre Begegnung dramatisch beschreiben.

Als Vorlage für die eigenen Seeungeheuer können die Kinder Meerestiere aller Art benutzen. Die Kinder malen die Meerestiere und verändern sie zu furchterregenden Ungeheuern. Dazu muss man diese oft nur größer und gewaltiger aussehen lassen. Die Kinder können ihre **Seeungeheuer auf Papier** zeichnen oder eine ausgeschnittene Kopie ihres Meerestieres bearbeiten und zusätzlich ausmalen. Um sich die Größe der Seeungeheuer vorzustellen, kleben oder malen die Kinder einen Mensch im Verhältnis 1:10 auf Papier. Ein Mensch, der mit 1,8cm dargestellt wird, steht somit einem riesigen Ungeheuer gegenüber. Das Ungeheuer wirkt dadurch gewaltig. Selbst kleinste Meeresbewohner können in den Zeichnungen zu riesigen Ungeheuern werden. Die Kinder messen dann ihre Seeungeheuer mit dem Lineal genau ab, errechnen (mit Hilfestellung) die Größe in Metern und fügen eine Beschreibung der Spezies an (Name, Größe, Lebensraum, Essgewohnheiten etc.). Die Bilder samt Beschreibung können ausgestellt werden.

#### e. **Kapitel 3:**

Was ist das für ein Seefahrzeug? Die **Kinder fantasieren** zur außergewöhnlichen Entdeckung der beiden Erzähler. Auf was sind die beiden Schiffbrüchigen hier gestoßen?

Die Kinder erzählen in einem kleinen Aufsatz: Was ist das für ein Schiff und was sind das für Männer, die das Innere bewohnen? Die Kinder lesen oder erzählen sich ihre selbst ausgedachten Ideen. Welche scheint uns am

zutreffendsten? Die Kinder argumentieren in der Gruppe über das Seefahrzeug, dessen Besatzung und den Fortgang der Geschichte. Am Ende der Hörgeschichte werden die eigenen Ideen mit dem Abenteuer verglichen. Wer war nah dran?

f. **Kapitel 4:**

**Kapitän Nemo** und die Unterseefahrt.

Wer ist dieser Kapitän Nemo? Die Kinder beschreiben den Kapitän. Was konnten wir über ihn erfahren? Warum lebt dieser wohl in einem U-Boot? Die Kinder denken sich eine Geschichte zu dem Kapitän aus. Wie könnte dessen Lebensgeschichte ausgesehen haben?

g. **Kapitel 5:**

**Die Nautilus** – ein Schiff voller Wunder.

Die Kinder **malen die Nautilus** nach ihrer eigenen Vorstellung. 1867 waren große Tauchgänge nicht möglich. Welche Formen des Tauchens gibt es? Bis wohin tauchen Menschen heute ohne U-Boot und mit Unterwasserfahrzeugen? Gibt es bewohnte Orte in den Tiefen des Meeres? Die Kinder fragen Eltern, informieren sich in Bibliotheken oder im Internet und präsentieren ihre Erkenntnisse auf Plakaten.



## h. Kapitel 6:

### **Spaziergang auf dem Meeresgrund** und wertloses Gold.

Mit Taucheranzug geht die Besatzung unter Wasser auf Wanderschaft. Ein berühmtes Beispiel für frühe Tauchgänge ist **die Taucherglocke**. Die Kinder **experimentieren** an einem Modell:

Benötigt wird ein möglichst durchsichtiger Wasserzuber, Eimer oder eine Schüssel. Dieser wird mit ausreichend Wasser gefüllt (sodass mindestens eine ganze Hand ins Wasser tauchen kann). Dann benötigen wir einen ebenfalls durchsichtigen Becher und die Hülle eines Teelichts. Die Teelicht-hülle wird aufs Wasser gesetzt. Das Seefahrzeug kann mit einem Papiermännchen/Gummibärchen beladen werden. Die Besatzung wird zur Tauchmannschaft. Stülpt man nun den Becher über das Seefahrzeug und presst den Becher ins Wasser, taucht unser Fahrzeug samt Mannschaft unversehrt mit dem Becher in die Tiefe und wieder nach oben. Die Taucher bleiben trocken und können in ihrer Taucherglocke theoretisch atmen. Alle Kinder experimentieren selbst.

Kapitän Nemo scheint überhaupt **kein Interesse an Gold** zu haben. Woran könnte das liegen? Hätten die Kinder den Schatz gerne geborgen? Gibt es Wichtigeres als Gold und Reichtum? Was scheint Kapitän Nemo wichtiger zu sein?

i. **Kapitel 7:**

**Schätze unter See.**

Der Sturm zwingt die Nautilus zum Tauchgang. Ist es unter Wasser trotz des Sturmes tatsächlich still? Was kann man auch heutzutage auf dem Meeresboden alles entdecken, dass andere Menschen hinterlassen haben? Suchen wir (in verschiedenen Medien) nach versunkenen Städten oder Schätzen, die auf dem Meeresboden ruhen. Wie sind diese versunken bzw. an diesen Ort gelangt? Jeder recherchiert nach einer Geschichte, die sich auf einen versunkenen Gegenstand (z. B. Schatz oder Schiff) oder Ort (z. B. Atlantis) bezieht und stellt sie der Gruppe vor.

j. **Kapitel 8 und 9:**

Die **Tiefsee** ist auch heute eine zu Teilen unbekannte Welt. Könnte man dort tatsächlich solche **Riesenkralen** treffen, wie uns die Geschichte glauben macht? Die Kinder stellen Erkundigungen zu Riesenkralen an. Wo leben diese und wie groß können sie werden? Ebenso recherchieren alle zum Thema Tiefsee. Was ist die Tiefsee und was zeichnet diese Lebenswelt aus. Wie muss Leben beschaffen sein, um dort zu überleben?

Die Nautilus wird in 6000 Meter Tiefe in den Kampf mit dem Kraken verwickelt. Welche für Lebewesen leben in 6000 Meter Tiefe? Wie sieht es dort aus? Wie weit dringen Menschen heute in die Tiefe der Meere vor?

## k. Kapitel 10:

### Flucht von Kapitän Nemos Nautilus.

Die zwei Freunde fliehen aus der Gefangenschaft des Kapitän Nemo. Warum wollte dieser die beiden nicht gehen lassen? Die Kinder erläutern ihre Vermutungen. Was ist darüber zu hören?

In Kapitel 4 (und in Kapitel 9 von Aronnax wiederholt) spricht Nemo von der **Habgier** der Menschen, die die Wunderwelt der Meere zerstören würde. Was könnte Nemo damit meinen? Was ist Habgier und wieso bedroht diese die Meere? Ist da vielleicht etwas dran? Die Kinder diskutieren in der Gruppe. Gemeinsam suchen wir nach Informationen darüber, auf welche Weise der Mensch die Meere bedroht. Umweltverschmutzung und Plünderung der Meere können hierbei zum Thema gemacht werden. Was hat dies mit Habgier zu tun?

Die Kinder sammeln die Bedrohungen und Belastungen der Meere durch den Menschen, beschreiben die erkannten Ursachen und stellen eine eigene „**Charta zum Schutz der Meere**“ auf. Die Urkunde wird von den Teilnehmern unterzeichnet und kann gemeinsam mit einer aufbereiteten **Ausstellung zum Thema Meer, Tiefsee und Bedrohung durch den Menschen** präsentiert werden.

## 2. „Was hören wir da?“ – Dekonstruktion des Mediums

- a. Von wem stammt eigentlich die Geschichte? Die Kinder recherchieren nach Jules Vernes und schauen nach Büchern des Autors. Wer war dieser Jules Vernes, in welcher Zeit lebte er und was war das Besondere an seinen Büchern? Welche weiteren außergewöhnlichen Abenteuer stammen aus seiner Feder? Wohin geht dabei die Reise? Sind dies Orte, die mittlerweile bereist wurden?
- b. Wissen die Kinder, was **Science-Fiction** ist? Jules Vernes war ein Futurist, der über die Zukunft fantasierte und zu seiner Zeit ein Science-Fiction-Autor. Können wir weitere Themen oder Ideen zu technischen Entwicklungen in Erfahrung bringen, zu denen Jules Vernes futuristische Vorstellungen hatte? Die Kinder recherchieren nach seinen Ideen und stellen Vergleiche mit der heutigen Technik an. Gibt es Ideen oder Orte, die in seinen Abenteuern bereist werden, die damals nur eine Idee waren, aber bis heute tatsächlich erreicht wurden (Mondflug, U-Boote, Luftschiffe etc.)
- c. Wir sammeln **Ideen zur Zukunft** und verbinden diese mit den Möglichkeiten der heutigen Zeit (Fahrzeuge, Flugzeuge, Raumfahrt, Kommunikationsmittel, Häuser, Entdeckungen etc.). Wie sahen dies zu Jules Vernes Zeiten aus? Die Kinder gestalten ein Plakat, auf dem sie drei Epochen kennzeichnen. Die Vergangenheit (industrielle Revolution – Epoche Jules Vernes), unser

Zeitalter (die „Science-Fiction-Welt“ Jules Vernes) und ein drittes Zeitalter in der Zukunft. Die Kinder mutmaßen, was sich in dieser Zeit alles geändert haben wird und erfinden futuristische Technik und Lebenswelten.

- d. Welche Elemente enthält dieses musikalische Hörspiel? Wie viele Sprecher sind zu hören und welche Musikinstrumente kommen zum Einsatz? Die Kinder halten die hörbaren Bestandteile bildlich oder schriftlich fest.
- e. Wozu ist diese Hörkulissee gut? Was lösen **die musikalischen Elemente** in uns aus? Wäre es ohne die Musik dasselbe? Woher kennen die Kinder weitere Beispiele, bei denen uns Handlungen, Geschichten und Emotionen mit Musik nahegebracht werden (z. B. Filme)?
- f. Die Kinder suchen sich eine für sie besonders markante musikalische Stelle heraus und setzen diese visuell mit Farben um. Wie lassen sich die **Eindrücke und Klangfarben in einem Bild umsetzen?**
- g. **Musik kann Geschichten erzählen.** Hören Sie mit den Kindern auch Beispiele aus der klassischen Musik (bekannte Beispiele sind Smetanas „Moldau“, Strawinskis „Le sacre du printemps“, Mussorgskis „Bilder einer Ausstellung“ oder Schumanns „Kinderszenen“ etc.). Mit den angesprochenen Musikstücken lassen sich musikalische Geschichten aufarbeiten und die Ideen der Komponisten behandeln. Lassen Sie die Kinder aber auch andere Stücke hören (gerne auch Filmmusik), zu denen keine Themen beschrieben

werden. Die Kinder sollen selbst ihre Ideen entwickeln und passend zur Musik ein Thema und eine Geschichte erfinden. Was erzählt uns die Musik?

### **3. „Achtung Aufnahme!“ – eigene Hörwerke gestalten**

- a. Haben sich die Kinder mit Erzählmöglichkeiten von Musik beschäftigt (siehe 2.g.), dürfen sie nun selbst zu musikalischen Gestaltern werden. Lassen sie die Kinder eine einfache Geschichte vertonen, die sie aus musikalischen Elementen und ganzen Musikstücken zusammensetzen (z. B. die Seereise von 1.d.). Mit der Audio-Editing-Software „Audacity“ lassen sich die musikalischen Elemente perfekt zuschneiden und zu einer Geschichte ausgestalten. Auf verschiedenen Tonspuren werden Geräusche und Musik unterlegt (Audiodateien und Musikstücke können per „drag & drop“ ganz einfach aus einem Ordner des PCs in eine Tonspur gezogen werden).
- b. Lassen Sie die Kinder auch selbst Musik einspielen, die verschiedene Stimmungen erzeugt. Dazu dürfen die Kinder mit Instrumenten experimentieren. Eine gute Übung ist das instrumentale Untermalen von Filmszenen, die man stumm abspielt. Die Kinder setzen ihre Ideen musikalisch um und versuchen, den Ausdruck der Bilder und Handlungen auditiv auszugestalten.
- c. Nun können die frischgebackenen Audioproduzenten noch eine Erzählstimme hinzufügen. Dazu überlegt sich die Gruppe, wo es nötig ist, etwas zu erzählen und wo die Musik und gerne auch zusätzliche Geräusche für sich

sprechen. Um dies ordentlich umzusetzen, ist ein richtiger Plan sinnvoll. Dies lässt sich in Form eines „Storyboards“ auf Papier darstellen, am besten mit einzelnen Spalten für die jeweiligen Elemente des musikalischen Hörspiels (je eine Spalte für Musik, Geräusche und Sprache). Die Kinder realisieren so ihre eigenen musikalischen Hörspiele und planen, was wann an welcher Stelle zu hören sein wird.

- d. Hörspiele dieser Art lassen sich mit der bereits erwähnten Software „Audacity“ auf mehreren Tonspuren aufnehmen. Geräusche, Musik und Sprache liegen dabei auf verschiedenen Tonspuren und lassen sich spielerisch anpassen und bearbeiten. An Technik benötigt man einen PC (samt der frei erhältlichen Software), idealerweise Lautsprecher und ein Mikrofon. Los geht's!
  - i. Die Kinder teilen sich die Rollen zu oder erzählen abwechselnd die Geschichte.
  - ii. Grundschulkinder lernen die Bedienung recht schnell und haben Spaß an den kreativen Möglichkeiten. So lassen sich noch weitere musikalische Hörspiele zu anderen Themen gestalten.
  - iii. Die neuen Hörwerke können zum Schluss auf CD gebrannt werden und erhalten natürlich ein passend gestaltetes „Booklet“. Sie sind ein tolles Geschenk für Eltern, Großeltern und Paten!

Die Stiftung MKFS wird getragen von LFK, LMK und SWR



## Ohrenspitzer

Seit 2003 bringt das Ohrenspitzer-Projekt Kinder im Alter zwischen drei und 14 Jahren mit interessanten Hörspielen, aktiver Hörspielgestaltung und der Bedeutung des aktiven Zuhörens in Berührung. Ohrenspitzer wird von der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS) – einem Gemeinschaftsprojekt der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK) und des Südwestrundfunks (SWR) – gefördert. Weitere Informationen unter [www.ohrenspitzer.de](http://www.ohrenspitzer.de).

## SWR Young CLASSIX

Mit SWR Young CLASSIX engagieren sich die SWR Orchester & Ensembles für musikalische Bildung und offerieren an verschiedenen Standorten ein breit gefächertes Musikvermittlungsangebot. Alle Konzerte und Workshops für Kinder, Jugendliche und sämtliche Musikfreunde finden sie unter [www.swryoungclassix.de](http://www.swryoungclassix.de).

### Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest

Turmstraße 10 | 67059 Ludwigshafen | [www.mkfs.de](http://www.mkfs.de)

Redaktion: Birgit Hock | Gestaltung: alles mit Medien, Anke Enders | Coverillustration: Jochen Stuhmann