

Niedersachsen Landesstelle	Wittmund Ausschuss	uhb Bearbeitung (Name, Vorname)	Nr. 181451023 Kürzel
Verf./Bearb./Hrsg.: Tetzner Zuname		Birge Vorname	
Baltzer, Hanns Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache
Fred bei den Wikingern - Jarl Ragnalds Vermächtnis Titel			
Reihe			
978-3-9815998-4-8 ISBN	Seitenzahl	15,90 Preis (EURO)	
Ultramar Media Verlag	Berlin Ort	2014 Jahr	
Audio-CD Medienart/Ausführung	Hörspiel: Geschichte Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? (Wolgast-Preis)	<input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipp	<input type="checkbox"/> Ja	Erstelldatum: 01.01.2015	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort) 2 CDs, 156 min; diverse Sprecher			Schlagwörter Abenteuer Wiking
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: Verlag Datum			

Inhaltsangabe
 Das Hörspiel auf der Doppel-CD wechselt von einer Rahmenhandlung, in der Opa Alfred mit seinem Enkel Fred nach Dänemark reist, in einen Zeitsprung: Fred gerät in ein spannendes Zeitabenteuer bei den Wikingern, in dem viele Informationen aus dieser Periode (ca. 800 bis 1000 n. Chr.) transportiert werden.

Beurteilungstext
 Die Vorgeschichte ist ziemlich lang. Opa Alfred wird vorgestellt. Er ist bereits etwas "alterstüddelig", zugleich jedoch sehr welterfahren und immer noch begierig darauf, Neues zu erfahren und Erlebtes zum Beispiel an seinen Enkel Fred weiterzugeben. So fahren die beiden in einem uralten Opel Rekord aus den 1960er Jahren von Rostock nach Dänemark, wo sie in Roskilde das berühmte Museum der Nordmänner besichtigen.
 Nach etwa vierzehn Minuten wechselt die Stimmung des Hörspiels, das elf Sprecher_innen erzählen und mit vielen Geräuschen sowie Musik unterlegt ist. Nach weiteren 26 Minuten, in denen wir viel über die Nordleute erfahren ("wiking" zum Beispiel heißt "Raubzug machen"; die Götterwelt unterscheidet sich nur durch die Namen, nicht aber inhaltlich von der uns eher bekannten griechischen oder römischen), fällt Fred in das Reich von Ran (also ins Meerwasser) und als er gerettet wird, befindet er sich in der Welt der Wiking. Da beginnt das 4. Kapitel von sechs der ersten CD. Fred ist gefangen, wird am Schiffsmast mit einem Halsring festgemacht und soll beim Schmied gegen eine (wertvolle) Axt eingetauscht werden.
 Der Erzähler übernimmt immer wieder die Leitung zwischen den Spielszenen, während die Geräusche im Hintergrund verbleiben, damit der Bruch nicht zu schwer wiegt und der Zuhörer in der Szenerie gefangen bleibt. So wie zunächst Fred. Der wird ein guter Freund von Ivar, der ihm letztlich den eisernen Halsring abnimmt, ihn also freilässt. Ivar soll nach dem Tod seines Vaters neuer Anführer des Dorfes werden. Jedoch macht ihm Jarl Eirik den Posten streitig ...
 Die Abenteuer enden mit dem zeitlichen Rücksprung auf ähnliche Art: Fred wird wieder aus dem Reich von Ran gerettet, diesmal allerdings in seiner Welt: ein Jahr für Fred bei den Wikingern, eine Stunde für Opa Alfred an Land.
 Das Hörspiel ist in zweimal 6 Tracks geteilt, die meisten zwischen 10 und 20 Minuten lang. Das erfordert ein wenig Bereitschaft und Konzentration des jungen Hörers, damit man nach einer Pause (das gesamte Hörspiel ist rund 2,5 Stunden lang) wieder möglichst schnell in die Geschichte hineinfindet. Geschickterweise endet die erste CD mit dem Anriss des ersten Kapitels auf der zweiten CD ("Cliffhanger"). Da wollen wir schnell wechseln.
 Das Hörspiel ist bereits für interessierte Kinder am Ende der ersten Klasse und/oder mit elterlicher Begleitung geeignet, ansonsten sollte man es eher für Kinder am Ende der Grundschulzeit oder auch noch für Kinder bis zum Ende des 6. Schuljahres anschaffen.