

Zusatzmaterial mit dem Schwerpunkt Musik

Einführung

Herzlich Willkommen beim ATZE Musiktheater!

Wir freuen uns, dass Sie sich für unser Zusatzmaterial mit dem Schwerpunkt Musik interessieren.

Außerdem gibt es ein umfassendes Begleitmaterial mit kurzen theaterpraktischen Anregung für die Schule, die sie auf der Website downloaden können. Nutzen Sie gerne weitere Übungen aus der umfassenden Mappe zur Unterstützung.

Diese vorliegende Mappe wird Ihnen die Möglichkeit geben, die Kinder auf die Musik in der Inszenierung vorzubereiten und nach der Inszenierung über die Musik ins Gespräch zu kommen.

Zielgruppe sind Kinder ab der fünften Klasse. Sie können die Übungen den Kenntnissen und dem Entwicklungsstand Ihrer Kinder anpassen. Gehen Sie frei mit den Aufgaben um und nutzen Sie sie als Gedankenanstoß und Anregung.

Wir freuen uns, Ihnen dafür eine Basis zu bieten.

Kontakt:

Denise Dröge

Leitung Theaterpädagogik ATZE Musiktheater

d.droege@atzeberlin.de

030-695 693 87

Zur Inszenierung

Albirea (10+)

Ein Fantasy-Singspiel mit Video-Mapping, Kammerorchester und Chor

Buch und Regie: Thomas Sutter

Komposition: Sinem Altan, Thomas Sutter

Musikalische Leitung: Sinem Altan

Bühnenbild: Jochen G. Hochfeld

Kostümbild: Verena Hemmerlein

Choreografie: Katja Richter

Video: Marc Jungreithmeier/STUDIO6

Mit: Guylaine Hemmer, Konstanze Kromer, Begüm Tüzemen, Cornelia Werner, Simone Witte, Falk Berghofer, David Ford, Andreas Goebel, Stephan Hoppe, Mathieu Pelletier, Iljá Pletner und Orchester

Dauer: ca. 150 min

„Als die Zeit gekommen war, entstand der Mensch und mit sich selbst schuf er die Drei Großen Geister Draco, Auriga und Albireo. Als die nächste Zeit kam und der Mensch sich seines Verstandes bewusst wurde, beherbergte er die Drei Großen Geister in seinem Geist, in seinem Herzen und in seiner Seele.“

Textauszug aus dem Pro-Prolog

Zum Inhalt

In einer mythischen Welt bestimmen drei Große Geister das Geschick der Menschen. Während Draco Zwietracht sät, strenge Gefolgschaft verlangt und kritische Fragen verbietet, verleiht Auriga den Menschen mit einem Lebensstern Individualität und persönliche Freiheit. Albireo, der Dritte Große Geist, nimmt als Waage zwischen Glück und Unglück, Recht und Unrecht eine ausgleichende Position ein.

Als der Große Geist Draco fast alle Menschen auf seine Seite gezogen hat, betritt das geheimnisvolle Mädchen Albirea die Bühne. Ohne es zu wissen, ist es ihr vorherbestimmt, den Kampf mit dem übermächtigen Draco aufzunehmen. Schnell freundet sie sich mit Elnath an, einem jungen Jäger aus dem Dorf der letzten Aufrechten. Doch gerade als die beiden sich auf den Weg machen wollen, gerät Elnath in eine Falle...

In der mit 25 Schauspieler*innen und Musiker*innen größten ATZE Produktion aller Zeiten entstehen mit Hilfe von Video-Projektionen und Video-Mapping beeindruckende Bühnenräume. Ein Kammerorchester, choreografierte Körperbilder und die vielschichtige, filmische Bühnenmusik mit eindringlichen Liedern schaffen ein intensives Theatererlebnis.

Zusatzmaterial mit dem Schwerpunkt Musik

1. Vorbereitung auf das Stück

- Musikinstrumente kennenlernen, ca. 20 min
- Musikalische Bildarbeit, ca. 20 min

2. Nachbereitung

- Musikinstrumente in Albirea, ca. 20 min

Anhang

Namen der Instrumente

Fotos von der Albirea Welt

Fotos von den Instrumenten

1. Vorbereitung auf das Stück

- **Musikinstrumente kennenlernen, ca. 20 min**

Material: Bilder der Musikinstrumente (siehe Anhang)

Ziel: sich mit den Musikinstrumenten vertraut machen

Vorbereitung: ausdrucken der Bilder, leere Zettel (2Pro Bild)

Spielablauf: Auslegen der Bilder und Zettel, Kinder bewegen sich durch den Raum und füllen die Zettel aus, Kleingruppen diskutieren, Präsentation der Instrumente

Die Bilder werden ausgelegt. Neben jedem Bild liegen zwei leere Zettel.

Die Kinder dürfen während der Übung zuerst nicht miteinander reden, da die Kommunikation über die leeren Zettel stattfinden soll.

Auf den ersten Zettel können die Kinder aufschreiben, wie das vorliegende Instrument heißt.

Auf den zweiten Zettel können die Kinder aufschreiben, woran sie das Instrument erinnert und wie es klingt. Machen die Instrumente hohe oder tiefe Töne? Kann das Instrument fröhliche, traurige oder gruselige Musik spielen?

Es ist wichtig, dass alle aufgeschriebenen Ideen stehen bleiben. Es wird nichts durchgestrichen, sondern nur ergänzt oder kommentiert. Es entsteht ein „Gespräch“ auf dem Zettel.

Die Klasse hat ca. 10-15 Minuten Zeit. Nicht alle Kinder müssen an allen Bildern gewesen sein.

Wenn die Zeit um ist, können sich die Kinder dem Instrument zuordnen, das sie am spannendsten finden. Die dadurch

entstandenen Kleingruppen gehen eigenständig die Notizen durch.

Die Kinder entscheiden, wer aus der Gruppe das Instrument und die dazu geschriebenen Kommentare der Klasse vorstellt.

Wenn die Kinder sich bei dem Namen der Instrumente nicht sicher sind, oder diese falsch benannt wurden, unterstützt die Fachkraft die Kinder.

- Musikalische Bildarbeit, ca. 20 min

Material: Bild(er) von der Albirea Welt (siehe Anhang), Percussion Instrumente (helle und dunkle Instrumente), pro vierer Gruppe zwei Instrumente

Ziel: erstes Einfühlen in die Fantasy-Welt

Vorbereitung: Bilder drucken, Bilder auslegen

Spielablauf: Betrachten der Bilder, Assoziationen zu den Bildern im Gespräch, Gruppenarbeit zu den Bildern mit Instrumenten, Präsentation

Alle sitzen in einem Kreis zusammen. In der Mitte liegt mindestens ein Bild aus der Albirea Welt (siehe Anhang).

Die Kinder werden aufgefordert, sich das Bild ohne zu sprechen anzusehen. Dann geht es in ein gemeinsames Gespräch.

Anregende Fragen:

Was seht ihr? Beschreibt, was ihr erkennt.

Was für ein Gefühl bekommt ihr, wenn ihr das Bild seht?

Woher kennt ihr das Gefühl in eurem Leben?

Im nächsten Schritt bilden sich Gruppen mit vier Kindern. Jede Gruppe wählt ein Gefühl aus von denen, die vorher gemeinsam benannt wurden.

Jede Gruppe darf sich für das Gefühl zwei passende Instrumente aussuchen.

Aus dem Gefühl heraus lassen die Gruppen ganz eigene Geräuschkulissen entstehen. Die Musik sollte einen klaren Anfang und ein klares Ende haben.

Bei Bedarf können die Kinder folgenden Rhythmus als Vorlage bekommen, an dem sie sich orientieren können.

A Instrument1 und B Instrument2:

A (langsam) B (langsam) B (schnell) A (schnell)

A (lauter) A (leiser) B (lauter) B (leiser)

A(lang) A (lang) B (kurz) A (kurz)

2. Nachbereitung

- Musikinstrumente in Albirea, ca. 20 min

Material: Bilder von den Instrumenten

Ziel: Auseinandersetzung mit den Instrumenten auf der Bühne

Vorbereitung: Bilder drucken und auslegen. Sich mit den Instrumenten vertraut machen.

Spielablauf: Instrumente betrachten, Instrumente werden sortiert

Auf der Bühne sind folgende Instrumente (Fotos siehe Anhang):

E-Gitarre

Kontrabass

E-Bass
Schlagzeug
Trommeln
Waterphone
Chimes
Zimbeln
Violine, Viola
Cello
Posaune
Oboe
Duduk
Piano/Keyboard

Die Bilder der Instrumente liegen ausgedruckt im Raum (auf dem Boden/ auf den Tischen). Die Kinder laufen zuerst durch den Raum und gucken sich alle Instrumente an.

Die Fachkraft gibt den Kindern dann folgende Anweisungen.

1. Sortiert die Instrumente in drei Kategorien:
Hohe Töne, tiefe Töne, hohe und tiefe Töne.

2. Legt die Instrumente zusammen, die für das Böse/ Draco genutzt worden sind.

Lösung:

E-Gitarre (Draco)
Kontrabass (Draco)
E-Bass (Draco)
Schlagzeug (Draco)
Trommeln (Draco)
Waterphone (Mit dem Schlägel = Draco)

3. Legt die Instrumente zusammen, die für das Gute/ Auriga genutzt worden sind.

Lösung:

Waterphone (Mit dem Bogen = Auriga)
Chimes (Auriga)

4. Legt die Instrumente zusammen die für das Ausgleichende/Albireo genutzt worden sind.

Lösung:

Zimbeln (Albireo)

Fallen Euch noch weitere Figuren ein, für die bestimmte Instrumente genutzt worden sind?

Namen der Instrumente

Chimes

Violine, Viola

Kontrabass

Cello

Schlagzeug

Posaune

Trommel

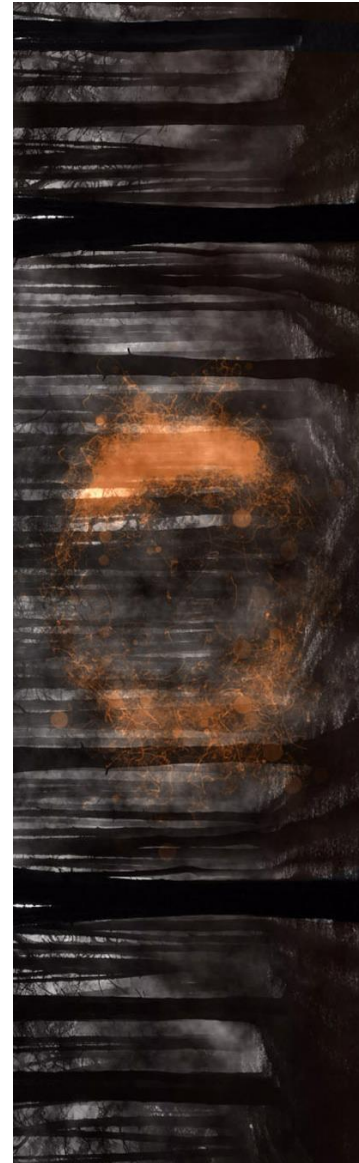
Gitarre

Waterphone

Oboe

Piano/Keyboard

Zwei Bilder der Albirea Welt

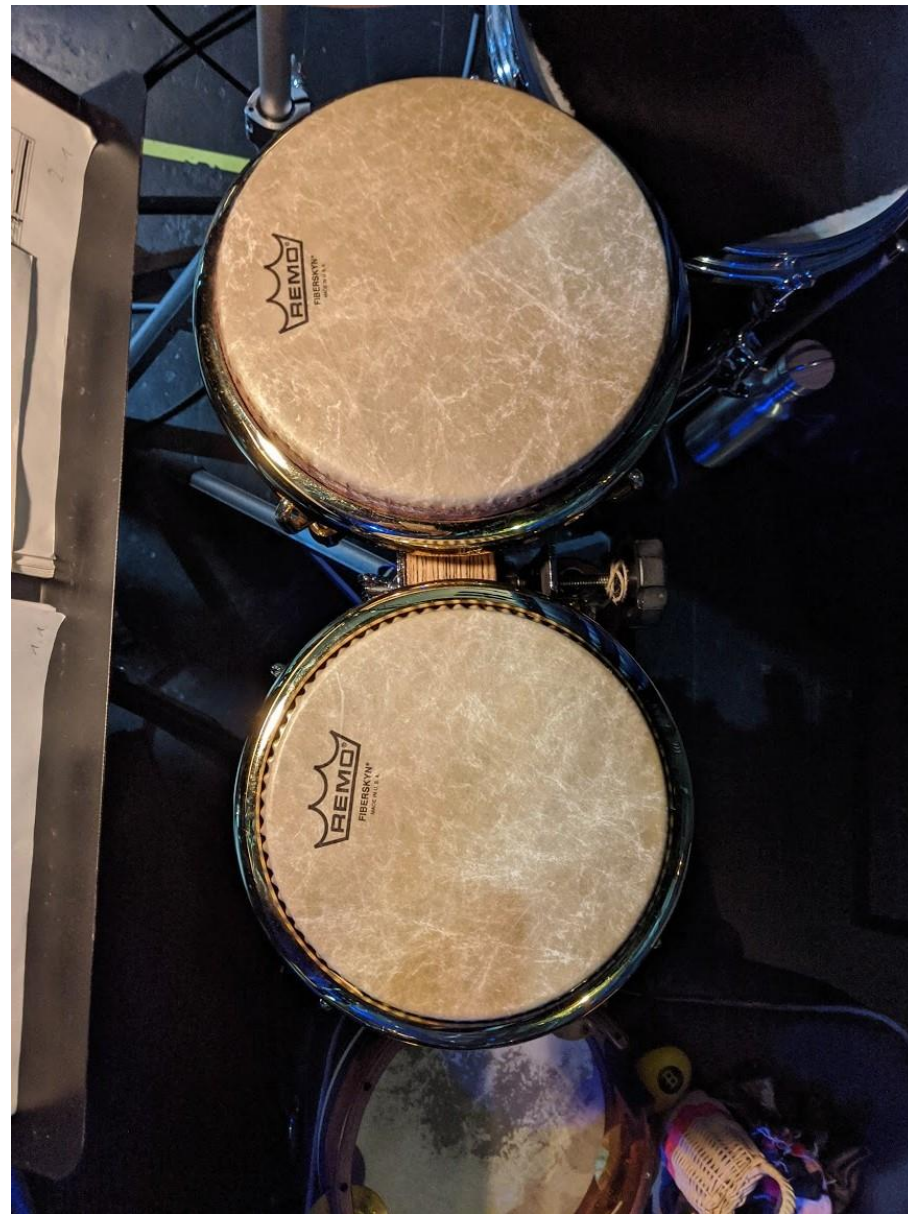
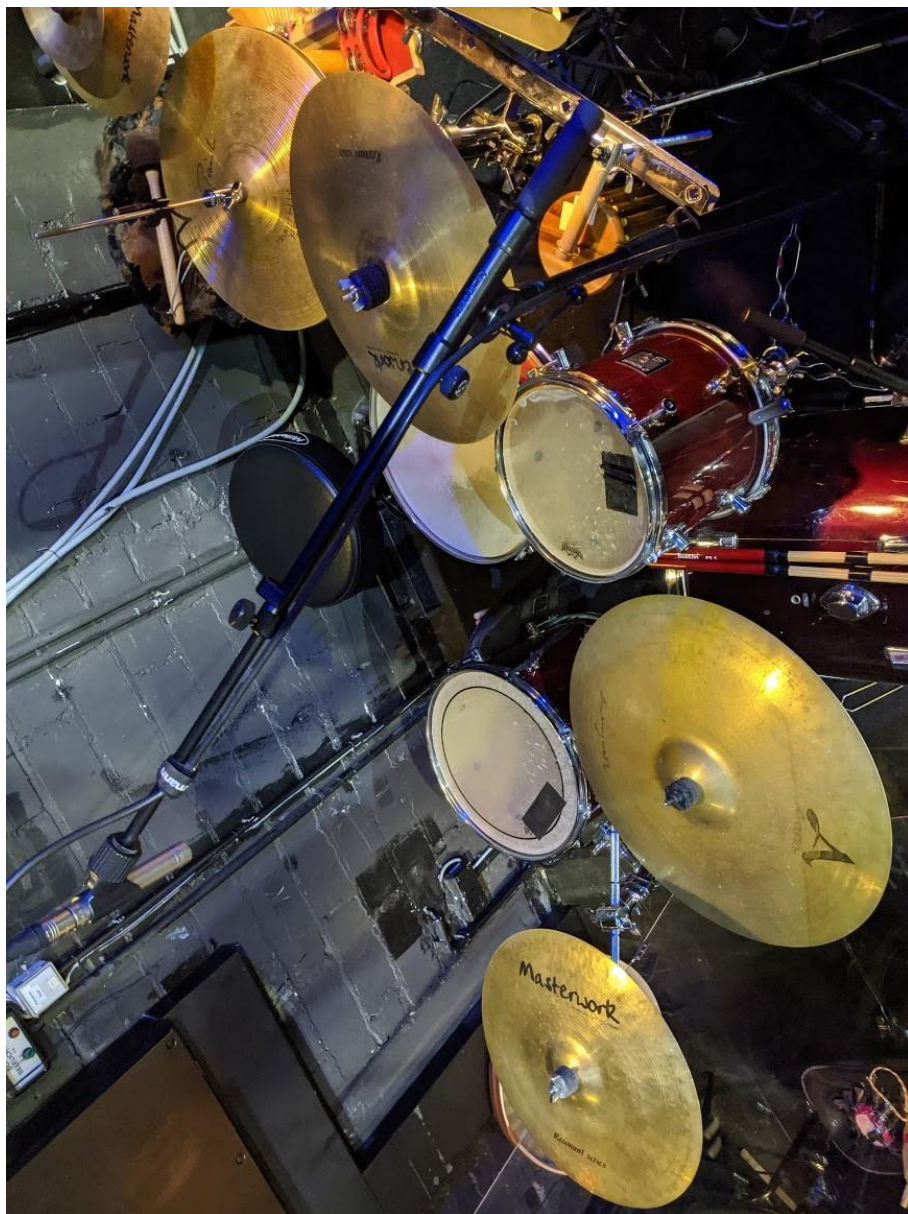


Bilder von Instrumenten



Quelle: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Datei:Meinl_CH-12_Chimes.jpg







ATZE Musiktheater



„Albirea“



Zusatzmaterial mit dem Schwerpunkt Musik



