



ALBIREA
Nur ein Kind
kann die Welt retten

**Theaterpädagogisches
Begleitmaterial**

Einführung

Herzlich Willkommen beim ATZE Musiktheater!

Wir freuen uns, dass Sie sich für unsere Begleitmappe interessieren.

Zu unserer Inszenierung „Albirea“ gibt es kurze theaterpraktischen Anregung für die Klassen 4-6.

Die meisten Übungen können unabhängige voneinander durchgeführt werden. Zwei der Übungen bauen aufeinander auf. Diese sind mit einem Sternchen markiert. ☆

Ziel ist es, Ihnen Impulse zu geben, wie Sie mit Ihrer Klasse oder Gruppe den Theaterbesuch in kleinen spielerischen Sequenzen vor- oder nachbereiten können.

Der Schwerpunkt liegt auf der Vorbereitung, da das Stück inhaltlich sehr komplex ist und den Theaterbesuch vereinfacht, wenn erste Auseinandersetzungen mit der Thematik vorab stattgefunden haben. Bitte nehmen Sie sich Zeit und setzen sich vorab schon kurz inhaltlich mit den Themen auseinander.

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.

Theaterpädagogische Übungen

1. Vorbereitung auf das Stück

- **Lerne die Figuren kennen, ca. 45 min**
(Empfehlung: Vorbereitungsstunde vor dem Theaterbesuch)
- **Musikalische Bildarbeit, ca. 20 min**
- **Geister entstehen lassen, ca. 15 min**
(Empfehlung: kurze Vorbereitung vor dem Theaterbesuch)
- **Geister werden zum Leben erweckt Teil 1, ca. 15 min** ☆
- **Geister werden zum Leben erweckt Teil 2, ca. 40 min** ☆
- **Eine Szene kreativ ausdrücken, ca. 20 min**

2. Nachbereitung

- **Warm up, ca. 10 min**
- **Standbilder, ca. 10 min**
- **Angeleitetes Nachgespräch** (Vorbereitung WS), **ca. 30 min**
- **Fragen-Rad Gespräch** (Vorbereitung WS), **ca. 30 min**

Anhang

Material: Lerne die Figuren kennen

Material: Die drei Geister

Material: Eine Szene kreativ ausdrücken, Textschnipsel

Material: Musikalische Bildarbeit, Fotos der Albirea Welt

1. Vorbereitung auf das Stück

- **Lerne die Figuren kennen, ca. 45 min**

Material: Text Ausdrücke zu den Figuren

Ziel: Einführung in die Geschichte

Vorbereitung: Texte ausdrucken und schneiden

Spielablauf: Gemeinsam lesen, Aufteilung in 4 oder 7 Gruppen, Gruppenarbeit, Präsentation

Lesen Sie gemeinsam mit den Kindern folgenden Text:

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. Albirea, 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.

Im nächsten Schritt werden die Kinder in Gruppen aufgeteilt.

Variante 1: 4 Gruppen

(ohne die drei Geister; wenn die Übung „Geister werden zum Leben erweckt“ noch durchgeführt werden soll)

Variante 2: 7 Gruppen inklusive der drei Geister

Jede Gruppe bekommt eine Figur zugeteilt mit dem passenden Textschnipsel.

Die Gruppe liest ihren Textschnipsel zu ihrer Person. Anschließend sollen sie eine Position überlegen, die für diese Figur aussagekräftig sein könnte.

Im zweiten Schritt überlegt die Gruppe sich einen Satz für ihre Figur. Was könnte die Person sagen?

Textschnipsel zu den Figuren und Geistern siehe Anhang

Präsentation

Die Gruppen zeigen sich nun gegenseitig ihre Figuren. Zuerst präsentieren sie nur die Position.

Die anderen Kinder, die nicht in der Gruppe waren, beschreiben, was sie sehen.

Fragen:

Woran erinnert euch die Position?

Was könnte die Person darstellen? Wie ist so eine Person?

Dann wird der Satz der Person von der Gruppe gesprochen und die anderen Kinder bekommen neue Reflexionsfragen zu dem Erlebten.

Fragen:

Ändert sich das Bild der Position durch den Satz?

Passt das zu dem, was ihr vorher gesehen und beschrieben habt?

Danach erzählt die Gruppe, wie ihre Figur heißt. Sie können auf die Aussagen der Kinder reagieren. Haben die Wahrnehmungen gestimmt? Was macht ihre Figur aus?

Dann ist die nächste Gruppe an der Reihe.

- 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)

- Geister entstehen lassen, ca. 15 min

Material: Pro Kind ein Din A4 Blatt, Klebestreifen, Stifte, mehrere Ausdrücke der Beschreibungen der drei Geister (siehe Anhang)

Ziel: Auseinandersetzung mit den drei Geistern

Vorbereitung: Beschreibungen der drei Geister drucken, ausschneiden

Spielablauf: Text vorlesen, Gruppenarbeit malen der Geister

Lesen sie den Kindern diesen Text vor:

In einer mythischen Welt bestimmen drei große Geister das Geschick der Menschen.

Draco ist einer der Geister. Er sät Zwietracht, verlangt strenge Gefolgschaft und verbietet kritische Fragen.

Auriga schenkt den Menschen mit einem Lebensstern Individualität und persönliche Freiheit.

Albireo nimmt als Waage zwischen Glück und Unglück, Recht und Unrecht eine ausgleichende Position ein.

Als Draco fast alle Menschen auf seine dunkle 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.

Möglichkeit 1

Lassen sie die Kinder einzeln die drei Geister auf ein Blatt nebeneinander malen.

Wie könnten die drei Geister Draco, Albireo und Auriga aussehen?

Möglichkeit 2

Die Kinder bekommen die Aufgabe, sich in Gruppen zu viert (wenn die erste Übung gemacht wurde, in der gleichen Gruppe) zusammen zu finden.

Dann ziehen die Gruppen einen Textschnipsel mit weiteren Informationen zu den drei Geistern (siehe Anhang). Es wird passieren, dass mehrere Gruppen den gleichen Geist ziehen, das ist kein Problem.

Die Kinder sollen nun diesen Geist ihren Vorstellungen nach aufmalen. Dazu bekommt jedes Kind ein DIN A4 Blatt.

Aus den 4 Blättern wird letztendlich ein gemalter Geist entstehen.

1 Kind/Blatt = Kopf

2 Kind/Blatt = Oberkörper

3 Kind/Blatt = Beine

4 Kind/Blatt = Füße

Wichtig dabei ist, dass sich die Kinder nicht absprechen dürfen. Jedes Kind malt für sich alleine. Am Ende werden alle 4 Blätter aneinandergeklebt und ein Geist entsteht.

- Geister werden zum Leben erweckt Teil 1, ca. 15 min ☆

Material: Gemalte Bilder der Kinder, ein Instrument als Signal (Triangel), Fragen der Übung, ein freier Raum

Ziel: Auseinandersetzung mit den drei Geistern, selber in die Rolle eines Geistes schlüpfen, sich bewegen.

Vorbereitung: gemalte Bilder im Raum verteilen.

Vorbereitung: Materialien bereitlegen.

Spielablauf: Die gemalten Bilder im Raum verteilen, Raumlaf mit Aufgaben, Nachgespräch

Alle gemalten Geister werden im Raum auf dem Boden ausgelegt.

Die Fachkraft erzählt den Kindern, dass sie sich vorstellen sollen in einer Ausstellung zu sein. Sie haben nun 5 Minuten Zeit, sich alle Geister im Raum anzusehen.

Danach werden die Kinder aufgefordert durch den Raum zu laufen und nicht mehr an den einzelnen Bildern stehen zu bleiben (Raumlaf). Hinzu kommt nun ein akustisches Signal (z.B. Triangel). Immer wenn dieses ertönt, bleiben alle in einem Freeze (still) stehen. Ertönt das Signal erneut, laufen alle Kinder weiter.

Die Kinder bekommen jetzt verschiedene Impulse von der Fachkraft, die im Freeze weitergegeben werden:

Begrüße alle Menschen und Geister, denen du im Raum begegnest.

Laufe zu dem Kopf, den du am spannendsten findest. Wenn die Kinder angekommen sind: Verwandle deinen Kopf in den Kopf, den du siehst und laufe weiter durch den Raum. (Signal zum loslaufen).

Laufe zu dem Oberkörper, den du am spannendsten findest. (Verwandlung vor Ort usw. siehe oben).

Wichtig: Der Kopf bleibt in der Verwandlung, sodass immer ein Teil des Körpers hinzukommt.

Laufe zu den Beinen, die du am spannendsten findest. (Verwandlung vor Ort usw. siehe oben)

Laufe zu den Füßen, die du am spannendsten findest. (Verwandlung vor Ort usw. siehe oben)

Letztendlich laufen alle als ihre ganz eigenen Geister durch den Raum.

Folgende Fragen können nun noch mit rein gegeben werden um die Bewegungsintensität der Geister zu steigern: Wie läuft dein Geist? Wie bewegen sich die Füße? Wie der Kopf? Wieviel können sich die Knie beugen?

Zum Abschluss:

Lege dich als der Geist, der du bist, zum Schlafen auf den Boden und komme in einen Stillstand auf dem Boden an (Freeze).

Nachgespräch

Wie hat es sich angefühlt in eine andere Bewegungsform zu schlüpfen? Was hat sich gut angefühlt? Was war die unangenehm und warum?

- Geister werden zum Leben erweckt Teil 2, ca. 40 min ☆

Material: Percussion Instrumente aus erstem Teil, ein freier Raum

Ziel: Auseinandersetzung mit den drei Geistern, selber in die Rolle eines Geistes schlüpfen und musikalisch begleiten

Vorbereitung: Musikinstrumente bereitlegen, die Gruppenkonstellationen von der Übung davor kennen

Spielablauf: Gruppenarbeit: Eine Szene spielen, Szene präsentieren

Die Kleingruppen von vier Kindern (siehe oben) kommen wieder zusammen.

Die Kleingruppen werden eine kleine Szene bauen. Zwei Kinder aus der Gruppe machen die vorher einstudierte Geräuschkulisse, die anderen zwei Kinder spielen einen Geist mit Bewegungen ihrer Wahl, die sie im Teil 1 selbst anhand der Bilder entwickelt haben. Die Kinder sollen einen klaren Start und ein klares Ende festlegen. Sie können ihre Geister bei Bedarf auch noch an die Geräusche anpassen.

Die Gruppen bekommen ca. 15-20 min Zeit.

Am Ende präsentieren die Kleingruppen ihre Geister mit der Geräuschuntermalung den anderen Gruppen.

- Eine Szene kreativ ausdrücken, ca. 20 min

Material: Textschnipsel der Szene

Ziel: Einführung in die Inhalte des Stücks, eigene kreative Auseinandersetzung mit dem Text

Vorbereitung: Ausgedruckte Texte bereitlegen

Spielablauf: Vorlesen, Gruppenarbeit: Standbilder entwickeln, Präsentation mit Nachgespräch.

Die Kinder suchen sich einen ruhigen Ort im Raum. Mit geschlossenen Augen folgen sie dem Text.

Texte Teil 1 und Teil 2 siehe Anhang

Nun werden zwei Gruppen gebildet.

Die eine Gruppe übernimmt die Entstehung und Ordnung der Welt von Albirea (Teil 1), die andere Gruppe die Geschichte des Dorfes (Teil 2).

Es sollen pro Gruppe zwei Standbilder entstehen. Dabei ist nicht wichtig, dass alles gezeigt wird, was im Text steht. Vielmehr geht es darum, das darzustellen was die Kinder interessiert.

Die Textschnipsel unterstützen die Kinder um sich an das Gehörte zu erinnern.

Am Ende präsentieren beide Gruppen ihre zwei Standbilder. Die anderen beschreiben, was sie sehen.

Fragen:

Was wurde wie dargestellt? Was konnten sie erkennen? Wo gibt es Fragen?

2. Nachbereitung

- Warm up, ca. 10 min

Material: -

Ziel: Konzentration, Spaß

Vorbereitung: Kommandos kennen

Spielablauf: Im Kreis stehen, Rhythmus klatschen, Kommandos geben

Alle Kinder stehen im Kreis. Die Fachkraft leitet die Gruppe an. Alle klatschen im gleichen Rhythmus auf die Oberschenkel ohne schneller zu werden.

Im zweiten Schritt kommen Kommandos hinzu.

„Warum“

-> Daraufhin fallen alle zu Boden.

„Hyaden“ (Gefolgschaft von Draco)

-> Alle stampfen im Gleichschritt auf den Boden.

Ein hoher Lebensstern Ton wird gesungen

-> Alle bleiben stehen und gucken in den Himmel.

Zwischen den einzelnen Kommandos wird immer wieder in den Klatsch-Rhythmus gewechselt. (Die Fachkraft fängt einfach wieder an, auf den Oberschenkel zu klatschen.)

Nachdem die Kinder das System verstanden haben, kann ein anderes Kind die Kommandos geben.

Außerdem können die Kinder im weiteren Verlauf noch ein weitere, selbst ausgedachte Kommandos zum Stück hinzufügen.

- Standbilder, ca. 10 min

Material: -

Ziel: Auseinandersetzung mit den Themen aus Albirea

Vorbereitung: -

Spielablauf: Gemeinsames erinnern an die erste Szene, Nachstellen der Standbilder

In Kleingruppen von bis zu vier Kindern werden Standbilder entwickelt.

Bitten Sie die Kinder, sich an die erste Szene zurück zu erinnern, in der erzählt wird, wie die Menschen zusammenleben. (Auf der Theaterleinwand waren Schatten-Standbilder dazu zu sehen.)

Die Kinder sollen selbst solche Standbilder entwickeln.

Die Kinder können sich entscheiden, ob sie entweder zu dem Oberthema „Miteinander“ oder zu dem Oberthema „Streit“ arbeiten wollen.

Achten Sie als Fachkraft darauf, dass beide Oberthemen vorkommen. Die Kinder sitzen im Kreis und stellen spontan die Standbilder nach. Sie haben 15 Sekunden Zeit um sich jeweils kurz vorher abzusprechen. Dann stellen sie das Standbild in der Mitte dar.

Das Publikum soll beschreiben, was zu sehen ist.

Fragen:

Was wird dargestellt? Wie wird es dargestellt?

Anschluss Gespräch Fragen:

Liegen Streit und Zusammenhalt nah aneinander? Wie schnell kann ein Miteinander kippen in einen Streit?

- Angeleitetes Nachgespräch, ca. 30 min**Material:** Fragenkatalog**Ziel:** Austausch zum Stück**Vorbereitung:** -**Spielablauf:** Kreis bilden, gemeinsam erinnern, ins Gespräch kommen.

Setzen Sie sich mit den Kindern in einen Kreis. Es soll ein Gespräch auf Augenhöhe entstehen, in dem die Kinder miteinander ins Gespräch kommen und Sie nur Fragen reingeben. Zu Beginn: Lassen Sie die Kinder die Augen schließen. Sie sollen sich an das Stück zurück erinnern und sich einen Moment raussuchen, an den sie sich besonders erinnern.

Dann öffnen alle die Augen und dürfen in Murmelgruppen mit der Person neben sich die ersten Gedanken austauschen. Geben sie dafür ca. 2-5 min. Zeit.

Daraufhin können die Kinder nach Bedarf Themen in die große Runde bringen. Nehmen Sie sich Zeit, diese Themen gemeinsam zu bereden. Die Kinder sollen Fragen oder Anmerkungen selbst diskutieren. Versuchen Sie eine gemeinsame Gesprächskultur zwischen den Kindern zu ermöglichen, bei der sie sich zum Beispiel selbst dran nehmen.

Nachdem die ersten Themen ausgetauscht wurden, geben Sie weitere Fragen mit rein:

Fragen direkt zu der Inszenierung:

Was macht die Welt von Albirea aus? Welche Geister gibt es dort und wie regieren sie die Welt/ Menschen?

Wer ist Draco? Warum hat Draco Macht über die Menschen? Und was bedeutet das für die Welt? Wer sind die Hyaden?

Was macht Auriga aus? Was ist ein Lebensstern? Und warum ist er so wichtig?

Wer ist Albireo? Was macht Albireo aus?

Was war die Aufgabe von Albirea? Und wie hat sie ihre Aufgabe erfüllt?

Wer ist Elnath? Warum folgt Elnath Draco?

Was hat Merope Albirea gegeben? Und was war daran so wichtig?

Fragen zu der eigenen Verbindung der Kinder:

Was hast du für dich aus dem Stück mitgenommen?

Was bedeutet für euch der Satz: „Das Wort des Anderen wiegt so schwer wie dein eigenes.“?

Wie ist das in unserer Welt? Gibt es da Menschen die anderen Menschen nicht zuhören oder sie nicht zu Wort kommen lassen?

Erinnert ihr euch an den Streit? Hattet ihr auch schon einmal so eine Streitsituation? Was macht ihr im Streit? Wie streitet ihr?

Was ist euer Lebensstern? Was macht euren Charakter aus?

Wie hättet ihr euch gefühlt, wenn ihr wie Albirea in eine neue, unbekanntere Welt gekommen wärt?

- Fragen-Rad Gespräch, ca. 30 min**Material:** Leerer Raum, Gong, Uhr**Ziel:** Austausch zum Stück, sich mit gezielten Fragen auseinandersetzen und so das Stück noch einmal reflektieren**Vorbereitung:** Gong und Uhr bereitlegen, einen Stuhlkreis mit einem Innen- und Außenkreis aufbauen**Spielablauf:** In zwei Kreisen Platz nehmen, Fragen werden gestellt und diskutiert, Plätze werden gewechselt

Es werden zwei Kreise gebildet, ein Innen- und ein Außenkreis, wobei sich immer zwei Personen gegenüberstehen.

Die Fachkraft erzählt, dass die Kinder nun die Möglichkeit haben sich zwei Minuten zu unterschiedlichen Fragen in zweier Gesprächen zu unterhalten.

Ein Gong ist das Signal dafür, dass der Außenkreis eine Person weiter rückt.

Fragen zum Stück:

In welcher Figur erkennst du dich wieder?

Welche Eigenschaften, Fähigkeiten, Vorlieben und Gefühle haben du und die Figur gemeinsam?

Wie wirkt das Bühnenbild von Albirea auf dich?

Warum ist die Musik so wichtig für das Stück?

An welche Geräusche erinnerst du dich und wer hat sie gemacht?

Was war für dich das Besondere an der Geschichte von Albirea?

Wie wurde Sprache in dem Stück Albirea genutzt?

Was bedeutet für euch der Satz: „Das Wort des Anderen wiegt so schwer wie dein eigenes.“?

Wie streitest du dich?

Danach schreibt jedes Kind auf einen Zettel einen Aspekt auf, den er*sie aus dem Fragen-Rad mitgenommen hat. Diese werden ausgelegt und alle können sich diese durchlesen.

Die Fachkraft fordert die Kinder auf

1. ...sich zu dem Zettel/ Thema zu stellen, zu dem sie sich vorher noch keine Gedanken gemacht haben.

Frage: Was findet ihr an dem Aspekt wichtig?

2. ...sich zu dem Zettel/ Thema zu stellen, zu dem sie noch eine Frage haben.

Frage: Wie lautet deine Frage?

Versucht die Fragen zu beantworten. Fragen die nicht geklärt werden konnten, werden der gesamten Klasse vorgestellt.

Anhang

Material zu „Lerne die Figuren kennen“

Albirea

Albirea ist ein Mädchen, das im Wald bei den Tieren aufgewachsen ist. Ihre Bewegungen und ihr körperlicher Ausdruck ist dem der Tieren sehr ähnlich. Regelmäßig bekam das Mädchen Besuch von einer Alten, die ihr das Sprechen beibrachte.

Albirea kennt nur die Welt der Tiere. Die Welt der drei Geister von Auriga, Draco und Albireo, in der die Menschen leben, ist ihr unbekannt. Somit kennt sie auch die Regeln und die Verhaltensweisen in dieser Welt nicht.

Dass Albirea lebendig zur Welt kam, war damals etwas ganz Besonderes. Denn fast alle Kinder starben bei der Geburt. In dieser Welt bekommen normalerweise alle Kinder zur Geburt einen Lebensstern von dem großen Geist Auriga. Doch Auriga hat mittlerweile nicht genug Kraft, um Lebenssterne an alle Neugeborenen zu vergeben. Auriga hat ihre Stärke verloren, da Draco die Macht an sich gerissen hat und die meisten Menschen nach seinen Gesetzen leben.

Alkor

Alkor lebt in einem Dorf, in dem die Bewohner*innen nach dem guten Geist Auriga leben, der die Menschen in ihrer Individualität und persönlichen Freiheit unterstützt. Das Dorf ist eines der wenigen, die noch an diesen Geist glauben, da Draco mit seiner Zwietracht und strengen Gefolgschaft die Macht übernommen hat. Alkor ist jedoch in engem Kontakt zu Draco. Immer wieder hält er ihn auf dem Laufenden darüber was im Dorf passiert. Man weiß nicht genau, in wieweit man ihm trauen kann und ob er nicht eigentlich unter Dracos Gefolgschaft steht.

Elnath

Elnath ist ein Junge, der in einem Dorf wohnt, in dem die Bewohner*innen nach dem guten Geist Auriga leben, der den Menschen Charakter und Individualität verleiht.

Trotzdem hat sich auch in Elnath ein kleiner Teil von Draco eingenistet. Das bedeutet, dass in Streitsituationen dieser Teil immer wieder hervorkommt und Elnath einen großen Zorn spürt, der kurz vor einem großen Ausbruch steht. Elnath findet das Mädchen Albirea im Wald und bringt es in sein Dorf. Die beide werden gute Freunde, die sich auf eine spannende Reise begeben.

Taygeta

Taygeta ist ein mächtiger Jäger und Besitzer eines Waldes. Er folgt dem Geist Draco, welcher Zwietracht und strenge Gefolgschaft fordert. Taygeta versucht Dracos Weg im Dorf durchzusetzen. Die Menschen haben großen Respekt vor Taygeta.

Die drei Geister**Zusatz zu „Lerne die Figuren kennen“****Material „Geister entstehen lassen“****Draco**

Draco ist einer der Geister. Er sät Zwietracht, verlangt strenge Gefolgschaft und verbietet kritische Fragen.

Er versucht die Menschen auf seine Seite zu ziehen. Hyaden sind seine Anhänger. Diese versuchen die Menschen von seiner Lebensweise zu überzeugen. Draco wird von den Menschen gefürchtet, da er ein großer und starker Geist ist mit viel Macht.

Auriga

Der Geist Auriga schenkt den Menschen zur Geburt einen Lebensstern, der ihnen Individualität und persönliche Freiheit gibt. Nur noch wenige Menschen folgen dem Geist Auriga. Der Geist Draco, welcher Zwietracht und strenge Gefolgschaft fordert, hat die Menschen fast alle auf seine Seite gezogen. Auriga ist deswegen sehr schwach geworden und am Ende ihrer Kräfte.

Albireo

Albireo nimmt als Geist die ausgleichende Position zwischen Glück und Unglück, Recht und Unrecht ein. Diese Figur steht zwischen dem Geist Draco, der Zwietracht und strenge Gefolgschaft fordert, und dem Geist Albirea, der Individualität und Freiheit schenkt. Albireo ist somit eine balancierende Waage.

Material zu „Eine Szene kreativ ausdrücken“, Textschnipsel**Teil1:**

„Als die Zeit gekommen war, entstand der Mensch und mit sich selbst erschuf er die drei großen Geister. Seitdem begleiten Draco, Auriga und Albireo den Menschen auf all seinen Wegen. Auriga vergibt an die Kinder Lebenssterne. Der Lebensstern gibt jedem Kind seinen eigenen Charakter.

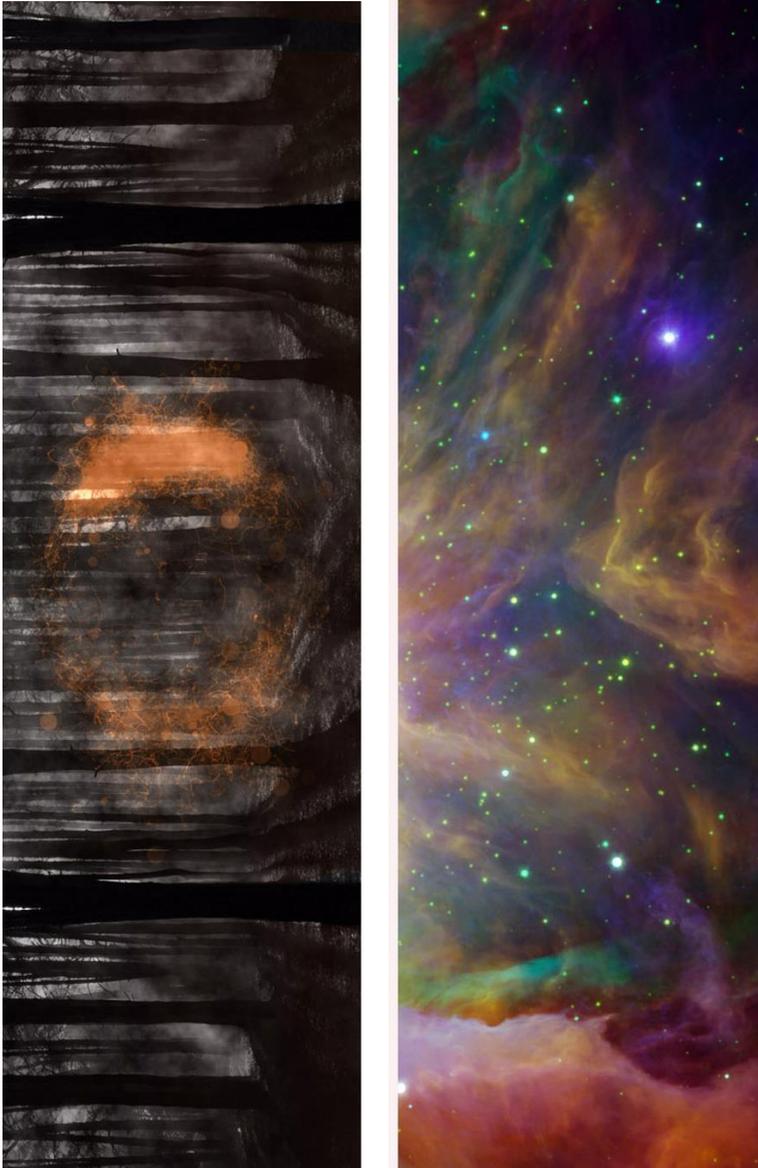
Draco hat in der Welt die Macht übernommen und hat eine Gefolgschaft aus Hyaden, die ihn unterstützt, das Misstrauen und den Streit in den Menschen zu verbreiten. Albireo ist der dritte Geist, der den Ausgleich zwischen Auriga und Draco schafft.“

Teil2:

„In dieser Welt wird ein Mädchen im Wald geboren. Das ganze Dorf ist bei der Geburt dabei. Auriga und Draco beobachten das Geschehen von ihren zwei Welten aus.

Die Dörfler bitten Auriga, dass sie der Frau bei der Geburt helfen soll. Sie flehen sie an, dem Kind einen Lebensstern zu schenken. Seit Jahren hat Auriga keinem Kind mehr einen Lebensstern geschenkt, sie ist zu schwach.

Die Mutter in den Wehen wird immer schwächer und schwächer und stirbt letztendlich. Das Kind aber wird geboren und Auriga gibt ihm durch einen Blitz einen Lebensstern.“

Bilder zu „Musikalische Bildarbeit“**Findet die Quelle der Weisheit****Macht mit bei unserem Albirea Mini-Game!**

Bei dem browserbasierten Mini-Game werden die kleinen und großen Spieler*innen durch verschiedene Szenerien aus dem Theaterstück geführt und helfen der Heldin Albirea dabei, die Splitter der „Quelle der Weisheit“ zu finden. So haben sie die Möglichkeit unsere Inszenierung „Albirea - Nur ein Kind kann die Welt retten“ auch auf einer digitalen Bühne kennenzulernen. Entstanden ist dieses tolle Projekt im Rahmen des Projekts „Culture meets Coder“ des kulturBdigital Labs der Technologiestiftung Berlin und wurde gefördert von der Senatsverwaltung für Kultur und Europa.

Ausprobieren könnt ihr das Spiel auf eurem Computer unter www.atzeberlin.de/Quelle-der-Weisheit/

Alle Infos und Termine unter atzeberlin.de/albirea

