

# JUNGES THEATER

12+

## DIGITALES THEATER NACH DEM NIBELUNGENLIED

Das Landestheater wird gefördert durch das

Ministerium für  
Kultur und Wissenschaft  
des Landes Nordrhein-Westfalen



LWL  
für die Menschen  
im Rheinland



Intendant: Geor Heckel / Spielzeit 2020/21  
Design: Jakobs & Hahn / Foto: Mark Lontzek

  
LANDESTHEATER  
DETMOLD





## DIGITALES THEATER NACH DEM NIBELUNGENLIED

### HALLO LIEBE PÄDAGOG\*INNEN.

schön, dass Sie sich für **NIBELUNGENPUNKT.DE** interessieren. Auf den folgenden Seiten wollen wir Ihnen das Projekt vorstellen und Ihnen den Ablauf erklären, damit sie entscheiden können, ob und wie Sie dieses digitale Theatererlebnis im Unterricht einbauen können.

## WAS IST NIBELUNGENPUNKT.DE ÜBERHAUPT?

**NIBELUNGENPUNKT.DE** ist eine Website und ein digitales, interaktives und pandemie-kompatibles Theaterstück nach dem Nibelungenlied. Wir haben nicht einfach nur ein Bühnenstück geprobt und es dann abgefilmt – vielmehr haben wir eine Website entworfen, auf der Menschen ab 12 Jahren anhand verschiedener Materialien die Nibelungensage erzählt bekommen. Das Erlebnis ist eine

Mischung aus digitalem Escape-Room mit Rätseln, 8-bit-Game und Theater. Dabei nehmen wir den digitalen Raum aus unserer spezifischen Sicht als Theatermacher\*innen ernst und nutzen neben digitalen Ästhetiken auch analoge Momente, sodass **NIBELUNGENPUNKT.DE** mehr ist als eine DVD, die man anmacht und abspielt.

## KURZANLEITUNG

- 1** Kaufen Sie für Ihre Gruppe Tickets an der Theaterkasse (telefonisch oder per Mail). Ein Gruppenticket für maximal 34 Spielende kostet 30 Euro.
- 2** Registrieren Sie Ihre Gruppe bis spätestens 8 Tage vor dem auf dem Ticket verzeichneten Vorstellungstermin auf [WWW.NIBELUNGENPUNKT.DE](http://WWW.NIBELUNGENPUNKT.DE). Das Passwort für die Gruppenregistrierung erhalten Sie in einem separaten Material oder unter der untenstehenden Mailadresse/Telefonnummer.
- 3** Richten Sie ggf. den »Offline-Moment« bei Ihnen in der Schule ein.
- 4** Geben Sie den Schüler\*innen die Benutzernamen Ihrer Gruppe weiter.
- 5** Dann kann es losgehen: Spielen Sie bis Kapitel 2 gemeinsam mit Ihren Schüler\*innen im Unterricht und lassen Sie dann die Schüler\*innen **NIBELUNGENPUNKT.DE** selbst entdecken.

Sie haben Zugriff auf die Lösung aller Rätsel und den Spielfortschritt Ihrer Schülerinnen.

Sie und Ihre Schüler\*innen brauchen: Ein digitales Endgerät (bestenfalls größer als ein Handy), Internetzugang, Kopfhörer und die Eintrittskarte bzw. die Benutzernamen.

**Sollten Sie Fragen oder Probleme haben, erreichen Sie uns unter: [hilfe@nibelungenpunkt.de](mailto:hilfe@nibelungenpunkt.de) oder im Jungen Theater unter: 05231 3028997**

## OKAY, UND WORUM GEHT ES?

**KRIEMHILD. SIEGFRIED. HAGEN. GUNTHER. BRUNHILD** und die Geschichte vom sagenumwobenen und ziemlich blutigen Untergang der Nibelungen. Es geht um Ehre und Intrigen, um Attentate und Verrat. Wer hat Schuld am Untergang der Nibelungen, Kriemhild oder Hagen? Was haben die Nibelungen nochmal mit Siegfried dem Drachentöter zu tun? Und wo ist der Nibelungenhort geblieben? Und wer oder was ist dieser Balmung? Zwei Schauspieler\*innen im Homeoffice, eine Website und ein paar Social-Media-Accounts – viel mehr braucht es nicht, um das Nationalepos über Gewalt, Liebe und Rache digital und interaktiv zu erzählen! Dabei präsentieren wir die Nibelungensage nicht nur aus einer Perspektive. Zu Beginn entscheiden Sie und Ihre Schüler\*innen sich, wer die Geschichte der Nibelungen erzählen soll: Kriemhild von Burgund oder Hagen von Tronje. Diese beiden Figuren haben nicht nur unterschiedliche Informationen und Sichtwei-

sen auf die Geschichte, sondern auch entgegengesetzte Intentionen, die Geschichte zu erzählen: Beide halten sich für den\*die Held\*in des Epos und halten den\*die jeweils andere\*n für schuldig an dessen blutigen Ausgang. Natürlich wirft diese Ausgangslage Fragen in Bezug auf Glaubwürdigkeit von und den Umgang mit Informationen auf: Wem glaube ich im Internet? Wie bekomme ich mithilfe von Informationen aus dem Internet ein umfassendes Bild von einer Situation? Was mache ich, wenn ich in einer »Filterblase« gefangen bin und nur eine Perspektive kennenlerne? Mit **NIBELUNGENPUNKT.DE** wagt sich das Junge Theater erstmals in den digitalen Raum. Wie kann Theater für junge Menschen in Zeiten von Kontaktbeschränkungen aussehen? Welche Chancen, welche ästhetischen Möglichkeiten liegen im digitalen Raum? Und wie hält man im Internet mit einer so alten Geschichte eine ganze Schulklasse auf Trab?

### FÜR WEN IST NIBELUNGENPUNKT.DE GEEIGNET?

**FÜR JUNGE MENSCHEN AB 12 JAHREN.** aber auch für ältere Schüler\*innen bis zur Oberstufe. Jedoch werden für diese die integrierten Rätsel vielleicht etwas zu leicht sein. Das Stück kann für verschiedene Unterrichtsfächer passend sein:

**DEUTSCH:** Zu den Themen Nibelungenlied, Nationalepen, Sagen und Mythen

**POLITIK/SOWI:** Zu den Themen Filterblasen und Umgang mit Informationen im Internet

**LITERATUR- UND DG-KURSE:** Zum Thema »Wie kann digitales Theater aussehen?«

## WAS BRAUCHEN ICH UND MEINE GRUPPE, UM MITMACHEN ZU KÖNNEN?

Auch wenn **NIBELUNGENPUNKT.DE** ein digitales Theaterstück ist und der genaue Zeitpunkt des Starts selbst bestimmt wird, brauchen Sie und ihre Gruppe ein **TICKET** für eine konkrete Kalenderwoche. (Siehe unten »Tickets und Registrierung«.)

Sie und Ihre Schüler\*innen brauchen jede\*r ein **INTERNETFÄHIGES GERÄT**. Das kann ein Tablet, ein PC und auch ein Handy sein, wobei wir für eine angenehme Seherfahrung eher Geräte mit größerem Bildschirm empfehlen. Sie und Ihre Schüler\*innen brauchen **ZUGANG ZUM INTERNET**. WLAN ist natürlich optimal, die Inhalte der Website sind aber nicht so riesig, so dass sie auch über mobile Daten oder einen Hot-Spot abrufbar wären. Im Stück gibt es neben einigen Textdokumenten viele Videos und Sprachnachrichten. Sie und Ihre Schüler\*innen brauchen also **KOPFHÖRER** und oder einen Raum, in dem Handyton niemanden stört. Sollten Sie den Anfang

des digitalen Theaterstücks gemeinsam im Klassenraum beginnen wollen, brauchen Sie **LAUTSPRECHER UND BEAMER/SMARTBOARD**.

Neben der Website haben wir einige Story-Inhalte auf Instagram-Accounts der Figuren »ausgelagert«: Kriemhild, Hagen, Brunhild, Siegfried, der Drache, das Burgundische Königshaus und Etzel haben je einen öffentlich zugänglichen Account. Diese Accounts kann man von einem PC aus gut ohne eigenen **INSTAGRAM-ACCOUNT** erreichen. Die Spielerfahrung ist jedoch entspannter, wenn man einen eigenen Instagram-Account hat, ein solcher ist aber nicht Voraussetzung.

Für das Lösen einzelner Rätsel brauchen Sie und Ihre Schüler\*innen außerdem **VIELLEICHT EIN ODER ZWEI BLATT PAPIER. EINE SCHERE UND EINEN STIFT**.

## **OK, UND WIE SOLL ICH MIR DAS JETZT UNGEFÄHR VORSTELLEN?**

Nachdem Sie die Tickets für sich und Ihre Schüler\*innen gekauft und die Gruppe registriert haben (Siehe unten »Tickets und Registrierung«), kann's losgehen.

Wir haben die Geschichte der Nibelungen in 12 Kapitel unterteilt. Um von Kapitel zu Kapitel zu kommen, müssen die Schüler\*innen jeweils eine Frage zum Inhalt oder zu einem Detail z. B. eines Videos beantworten, das soll vor allem garantieren, dass sich die Schüler\*innen mit den Inhalten auseinandergesetzt haben. Die Kapitel bestehen aus verschiedenen Materialien, die die Schüler\*innen finden können: Videos, Sprachnachrichten, Chatverläufe, Tagebucheinträge etc. Trotz der Vielzahl an Materialien wird die Geschichte größtenteils linear erzählt, sodass sich die Schüler\*innen gut orientieren können. Außerdem gibt es ein Inventar, in dem im Verlauf des Spiels Gegenstände, Nachrichten etc. auftauchen. Alle Materialien im Inventar sind für das Verständnis relevant.

Wir empfehlen, gemeinsam im Unterricht zu starten und die ersten Schritte auf der Website bis einschließlich Kapitel 2 (Auftritt Siegfried) gemeinsam mit Ihren Schüler\*innen durchzuspielen. Das dauert etwa 20 Minuten. Bis hierhin lernen Ihre Schüler\*innen alle wichtigen Funktionsweisen der Website kennen und Sie können entstehende Fragen zusammen mit den Schüler\*innen klären.

Zu Beginn muss der\*die Spieler\*in – in diesem Fall die

gesamte Klasse als Einheit – festlegen, aus welcher der beiden Perspektiven das Stück gespielt werden soll. Dieser Moment kann gruppendynamisch interessant sein und im Nachhinein ausgewertet werden: Vermutlich wird es an dieser Stelle zu einer Abstimmung kommen – mit mehr oder weniger reger Diskussion. Wie sieht diese Abstimmung aus? Wie entscheiden die Schüler\*innen? Wer setzt sich durch? Werden alle Stimmen gehört?

Nach Kapitel 2 empfehlen wir, dass die Schüler\*innen alleine weiterspielen bzw. sich selbst einloggen und – nachdem sie sich nun selbst für die Perspektive Hagen oder Kriemhild entschieden haben – den bereits gemeinsam gespielten Teil (Kapitel 1 und 2) überspringen (sie kennen die Lösungsworte) und dann bis zum »Offline-Moment« den ersten Teil durchspielen.

Für den »Offline-Moment« müssen Ihre Schüler\*innen ihr Ticket entweder in Detmold bei der Buchhandlung »Kafka & Co« oder außerhalb von Detmold an einem von Ihnen gewählten Ort (z. B. Schulkiosk) vorzeigen und gegen einen Brief von Etzel eintauschen. Mit diesem können die Schüler\*innen dann in den zweiten Teil der Geschichte einsteigen und auch diesen selbstständig durchspielen – natürlich wieder am Ort bzw. mit dem Gerät ihrer Wahl. Achten Sie darauf, dass der zweite Teil innerhalb der 21 Tage nach Vorstellungsdatum von allen durchgespielt ist.

## **SPEICHERT DAS SPIEL? UND WIE VIEL ZEIT VERBRINGEN DIE SCHÜLER\*INNEN CA. MIT DEM SPIEL?**

Das Spiel speichert den Fortschritt automatisch, allerdings nur an drei Punkten: Beim Erreichen des »Offline-Moments«, beim Start des zweiten Teils und am Ende des letzten Kapitels. Sollte das Spiel an einem der von uns nicht geplanten Punkte unterbrochen werden, kann es sein, dass sich die Schüler\*innen noch einmal »durchklicken« müssen. Empfehlen Sie den Schüler\*innen deshalb gerne,

sich alle Lösungsworte auf ihrem Theaterticket zu notieren, sodass sie notfalls schnell von Kapitel zu Kapitel kommen. Die Spielzeit beträgt insgesamt ca. 2,5 Stunden, wobei der »Offline-Moment« eine zusätzliche Pause darstellt. Ausgenommen von dieser Pause empfehlen wir, die Website ohne Unterbrechung anzuschauen – das wäre ja bei einer Theatervorstellung genauso.

## **DER OMINÖSE »OFFLINE-MOMENT«**

Zwischen Kapitel 7 und 8 (nach dem Mord an Siegfried und vor Kriemhilds Umzug ins Hunnenland) haben wir die »Pause« eingebaut. Das Spiel speichert den letzten Stand und die Schüler\*innen bekommen eine Aufgabe: Sie sollen an einen Ort gehen, wo sie mit Hilfe ihres Tickets und eines Codeworts ein Dokument erhalten – einen Liebesbrief an Kriemhild vom Hunnenkönig Etzel. Wir hoffen, dass dieser Moment in der realen Welt mit ein bisschen Nervenkitzel für Ihre Schüler\*innen verbunden ist und erfahrbar macht, dass es sich bei **NIBELUNGENPUNKT.DE** nicht nur um ein digitales Format handelt, das unabhängig vom analogen Leben funktioniert, wie beispielsweise ein Computerspiel oder eine DVD.

Für alle **DETMOLDER SCHULEN** haben wir die Buchhandlung »Kafka & Co«, Krumme Straße 8, 32756 Detmold gewinnen können. Wählen Sie diese Option, wenn Ihre Gruppe aus dem Raum Detmold ist und Ihre Schüler\*innen

die Buchhandlung selbstständig besuchen können.

Für alle **ANDEREN SCHULEN**, empfehlen wir, einen »individuellen offline-Moment« einzurichten. Bei der individuellen Variante nehmen wir Kontakt mit Ihnen auf, um gemeinsam zu besprechen, wie wir den »Offline-Moment« passend zum Einzugsbereich der Schule gestalten können. Wir schicken Ihnen die nötigen Unterlagen zu und Sie müssen dann an einem geeigneten Ort (z. B. Schulkiosk, Schulbibliothek, Buchhandlung Ihres Vertrauens) die Unterlagen hinterlegen. Die jeweiligen Mitarbeiter\*innen werden dann von Ihnen eingeweiht und über ein Codewort informiert. Ihre Schüler\*innen erhalten zu einem späteren Zeitpunkt **DURCH DIE WEBSITE** die Information, wo und mit welchem Codewort sie an die »geheimen« Informationen kommen. Diese Variante erfordert Ihre aktive Mitarbeit. Wir versuchen natürlich trotzdem, den Aufwand so gering wie möglich zu halten.

**ALS DRITTE OPTION** bieten wir an, dass der »Offline-Moment« gar nicht stattfindet. Wir empfehlen Ihnen, diese Variante nur zu wählen, wenn es wirklich keine andere Möglichkeit gibt.

Der »Offline-Moment« verzögert die Spielerfahrung ihrer Schüler\*innen zwangsläufig etwas. Wir empfehlen daher, mit dem ersten Teil in der ersten Woche anzufangen, damit **NIBELUNGENPUNKT.DE** innerhalb der 21 Tage komplett durchspielbar ist.

## **TICKETS UND REGISTRIERUNG - ODER: WARUM SIND DIE VORSTELLUNGSTERMINE IMMER MONTAGS?**

Die Anzahl von Spieler\*innen pro Woche ist begrenzt. Deshalb kaufen Sie Tickets, die ab Vorstellungstermin für **DREI KALENDERWOCHE**n gültig sind. Aus hausinternen organisatorischen Gründen liegt dieser Termin immer an einem Montag, das ist für Sie und Ihre Schüler\*innen aber im Grunde nicht relevant. Als Gruppen-Admin müssen Sie Ihre gesamte Gruppe **SPÄTESTENS 8 TAGE VOR DEM AUF DEM TICKET GENANNTEM VORSTELLUNGSTERMIN** auf **WWW.NIBELUNGENPUNKT.DE** registriert haben. **DANACH IST EINE REGISTRIERUNG DER GRUPPE NICHT MEHR MÖGLICH.**

Wir benötigen diese Vorlaufzeit, um Ihnen und Ihrer Gruppe einen möglichst reibungslosen Ablauf zu ermöglichen. Beachten Sie bitte diese Deadline, wenn Sie Tickets kaufen – insbesondere, wenn diese noch postalisch zugestellt werden müssen.

Ab Vorstellungstermin ist der Gruppen-Login für 21 Tage gültig, danach ist ein Einloggen auf der Website nicht mehr möglich. Wenn alle Schüler\*innen das Spiel beendet haben und Sie einzelne Inhalte daraus im Unterricht zwecks Nachbereitung nochmal aufrufen möchten, muss dies innerhalb dieser drei Wochen liegen.

### **DER REGISTRIERUNGSVORGANG FÜR IHRE GRUPPE FUNKTIONIERT WIE FOLGT:**

1. Gehen Sie auf **WWW.NIBELUNGENPUNKT.DE**.
2. Klicken Sie »Registrieren«, »Gruppen«, und geben Sie den auf Ihrer Karte abgedruckten Ticketcode ein.
3. Das Passwort für die Gruppenregistrierung erhalten Sie in einem separaten Material oder unter [hilfe@nibelungenpunkt.de](mailto:hilfe@nibelungenpunkt.de) oder 05231 3028997
4. Wählen Sie die Anzahl Ihrer Schüler\*innen aus.
5. Geben Sie einen Gruppennamen an (wählen sie diesen gerne mit Ihren Schüler\*innen aus). Dieser darf keine Sonderzeichen enthalten und muss einzigartig sein: z.B. »Drachentoeter«.  
Anhand des Gruppennamens, einer Buchungsnummer und der Anzahl der Schüler\*innen legt das System die Schüler-Accounts an, deren Benutzernamen Sie an die Schüler\*innen verteilen.
6. Geben Sie sich selbst einen Benutzernamen, z. B. »OberDrachentoeter«.

7. Wählen Sie die für Ihre Gruppe passende Option des »Offline-Moments« aus (siehe Punkt »Offline-Moment«).
8. An die von Ihnen angegebene E-Mail-Adresse werden zusammengefasst alle Informationen gesendet, ebenso wie ein Vorschlag, wie genau Sie die Benutzernamen an Ihre Schüler\*innen weitergeben. Diese sähen dann ungefähr so aus: 1-Drachentoeter-2, 1-Drachentoeter-3 usw.
9. Nun müssen Sie nur noch die Benutzernamen an Ihre Schüler\*innen weitergeben und es kann losgehen.

Pro Account kann das Spiel nur ein einziges Mal gespielt werden. Ausgenommen ist der Gruppen-Admin-Account, da Sie diesen immer wieder selbst zurücksetzen können. Sollte es Schwierigkeiten mit einem Schüler\*innen-Account geben, erklären wir im nächsten Punkt, wie Sie diese lösen können.

## **ALS PÄDAGOG\*IN SIND SIE GRUPPEN-ADMIN ODER: »WITH GREAT POWER COMES GREAT RESPONSIBILITY«**

Der Gruppen-Admin-Zugang, den Sie als Pädagog\*in haben, gibt Ihnen mehr Möglichkeiten auf der Website, als sie Ihre Schüler\*innen haben.

Sie haben in Ihrem Inventar durch das **WEISENELIXIER** Zugang zu allen Lösungen der integrierten Rätsel. Sollten Sie oder Ihre Schüler\*innen also an einigen Stellen nicht weiterkommen und können Sie diese Rätsel auch nicht im Klassenverbund lösen, können Sie die Lösungen einsehen. Sie sind damit Ansprechpartner für Ihre Schüler\*innen, sollten sie auf der Website nicht weiterkommen. Diesen Lösungsguide haben nur Sie als Admin und Sie sollten Ihre Zugangsdaten schützen. Auch sprechen wir hiermit für Sie und Ihre Schü-

ler\*innen eine ausdrückliche Spoiler-Warnung aus. In Ihrem Inventar finden Sie auch einen Zauberstab-förmigen Gegenstand, das sogenannte **BLITZDINGS**. Diesen haben auch nur Sie als Gruppen-Admin. Damit können Sie einzelne Accounts zurücksetzen, sollten Fehler oder Probleme auftauchen. Beispielsweise ist es denkbar, dass ein\*e Schüler\*in als Benutzernamen aus Versehen (oder mit Absicht) statt »1-Drachentoeter-4« »1-Drachentoeter-5« eingibt, und damit den Account eines\*einer Mitschüler\*in blockiert. Indem Sie das »Blitzdings« nutzen, können Sie den Speicherstand von »1-Drachentoeter-5« wieder zurücksetzen.

**Sollten Sie darüber hinaus noch Fragen oder Probleme haben, erreichen Sie uns unter [hilfe@nibelungenpunkt.de](mailto:hilfe@nibelungenpunkt.de)**