

## Mitwirkende Pferdetheater

**Pferde:** Lutejo, Wallach, 17 Jahre  
Moose Foot Son, Wallach, 16 Jahre  
Sung-gu-gu-la, Wallach, 14 Jahre  
Cherokee, Wallach, 9 Jahre  
Cheyenne, Wallach, 8 Jahre

**Akteure:** Amelie Eitner  
Suzanne Eitner (Künstlerische Umsetzung)  
Dr. Grit Füller (Künstlerische Leitung)  
Dr. Jens Füller (Vereinsvorsitzender)  
Niklas Füller  
Sophie Füller  
Paula Lang  
Delia Moriabadi  
Javid Moriabadi  
Dr. Bernd Otto  
Ingeborg Otto (Licht)  
Arne Petro  
Falk Petro  
Jörn Petro  
Chantal Schneekönig  
Daniel Schneekönig  
Julien Seifert (Licht/Ton)  
Hanne Selling  
Manuel Semisch  
Timo Semisch (Licht/ Ton)

Die OMPAH's bedanken sich bei allen, die bei der Vorbereitung und Durchführung des Pferdetheaters mitgewirkt haben.

# Pferdetheater

## 2013



## Programm

1. Vor unendlich vielen Sonnen hat Manitou, der große Geist, die Erde mit all ihren Bewohnern, den Pflanzen, Tieren und Menschen geschaffen. Eines Tages verliebte sich Manitous Schwester vom Clan der Schildkröte in einen stolzen Krieger. Als sie zwei Söhne zur Welt brachte, prophezeite Manitou Unheil: Deine Kinder verkörpern das Gute und das Böse. Wenn sie zusammen aufwachsen, werden sie sich ständig bekämpfen. Die Mutter war traurig, stattete die beiden Knaben mit dem Totem ihres Clans aus und gab sie in unterschiedliche Stämme. Danach nahm sie die Gestalt einer Schildkröte an, um nie wieder Menschenkinder zu gebären. Die beiden Kinder aber wuchsen im Nichtwissen voneinander auf und wurden zu jungen Männern, bis eines Tages ...

2. "Freundlicher Biber" lebt in einer friedlichen Dorfgemeinschaft. Er übt sich im Umgang mit dem Mustang und den Waffen und ist ein guter Spielkamerad für die Jüngeren. Er wird losgeschickt, den Pfad des Jungkriegers zu beschreiten.

3. „Junge, der mit Pfeilen spricht“ will stets seine Fähigkeiten beweisen. Er lehnt sich gegen Ältere auf und schikaniert Jüngere. Heimlich zieht er los, um Ehre zu erlangen.

4. Es gelingt „Junge, der mit Pfeilen spricht“ einen fremden Indianer zu überwältigen und ein Pferd zu erbeuten.

### P A U S E

5. "Junge, der mit Pfeilen spricht" kehrt triumphierend in sein Dorf zurück. Die Älteren freuen sich über das erbeutete Pferd, welches mit einer Zeremonie in die Gemeinschaft aufgenommen wird. Der Gefangene dagegen könnte feindliche Krieger anlocken.

6. Der Gefangene kann fliehen. Unbedacht nimmt er ein Pferd mit.

7. Der Verlust des Pferdes des Medizinmannes wiegt schwer. Die Krieger beschließen, es zurückzuholen.

8. Bei Nacht wird das fremde Dorf überfallen. Der Häuptling des Dorfes kann seine Standhaftigkeit beweisen und wird von den Kriegern anerkannt.

9. Durch das unbedachte Verhalten von „Junge, der mit Pfeilen spricht“ kommt es am Ende zu einem Zweikampf der Brüder.