

Thema der Stuntszene: Verfolgungsjagd

Teil 1: A geht, A sieht B, B sieht A, A dreht sich um, A geht schneller, B fängt an zu laufen, A dreht sich zu B um, A läuft, B läuft hinterher, A und B überwinden nacheinander einen **großen Kasten**, springen auf **Weichboden** und rollen ab, A läuft weiter und schlägt Haken, B läuft hinterher und verfolgt die Laufrichtung von A, B kommt näher, A stolpert und stürzt auf Weichboden, B springt auf A, A rollt sich zur Seite, B landet auf dem Weichboden neben A, A rappelt sich hoch...

Teil 2: ... und gleitet auf **Langbank**, A zieht sich mit Händen über Langbank, B danach ebenfalls, A springt auf den großen Kasten, B läuft zum großen Kasten, A springt weit auf den Weichboden und rollt (auf **kleiner Matte**) ab ...

Arbeitsaufträge:

- 1) Baut die benötigten Geräte (fettgedruckt) so auf, dass die Verfolgungsjagd ohne Unterbrechungen erfolgen kann.
- 2) Spielt die Rollen A und B in Zeitlupe (mit verlangsamter Geschwindigkeit) durch, in dem einer vorliest und die Bewegungen ausgeführt werden. Jeder liest und spielt A und B im Wechsel.
- 3) Steigert nach und nach das Tempo, bis ihr das Gefühl habt, dass es „echt“ aussieht. Die Beobachter kontrollieren den Ablauf und korrigieren. Erarbeitet so mindestens den Teil 1.
- 4) Wenn noch Zeit sein sollte: Erarbeitet Teil 2 und/oder entwickelt eine kurze Fortsetzung und ein Ende der Verfolgungsjagd nach Teil 1 oder Teil 2.

Thema der Stuntszene: Zweikampf

Teil 1: A und B stehen sich gegenüber, Hände sind zu Fäusten geballt, Arme erhoben, Schrittstellung, A geht auf B zu und schlägt, B weicht aus, B geht nach vorne und schlägt, A weicht aus und schlägt gleichzeitig in den Bauch, B taumelt zurück, A geht nach, B kontert mit Schlag zum Kopf, A stürzt rückwärts auf **Weichboden**, B stürzt sich auf A...

Teil 2: ... A und B drehen sich umschlungen hin und her, A kann sich befreien und erhebt sich in den Kniesitz, B tritt ihn aus dem Liegen in den Rücken, A krümmt sich nach vorne, B nimmt A in den „Schwitzkasten“...

Arbeitsaufträge:

- 1) Baut die benötigten Geräte (fettgedruckt) so auf, dass der Zweikampf ohne Unterbrechungen erfolgen kann.
- 2) Spielt die Rollen A und B gemeinsam in Zeitlupe (mit verlangsamter Geschwindigkeit) durch, in dem einer vorliest und die Bewegungen ausgeführt werden. Jeder liest und spielt A und B im Wechsel.
- 3) Steigert nach und nach das Tempo, bis ihr das Gefühl habt, dass es „echt“ aussieht. Die Beobachter kontrollieren den Ablauf und korrigieren. Erarbeitet so mindestens den Teil 1.
- 4) Wenn noch Zeit sein sollte: Erarbeitet Teil 2 und/oder entwickelt eine eigene kurze Fortsetzung und ein Ende des Zweikampfes nach Teil 1 oder Teil 2.