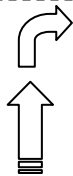


Robots in prison – Roboter in der Zelle

Spielfeld: Eine Rechteck von ca. 4x5 qm bei 4 – 5 SpielerInnen, entsprechend mehr bei mehr SpielerInnen. Bei fortgeschrittenen SpielerInnen sind die Seitenlinien des Rechtecks nicht sichtbar, sondern nur gedacht. Als Hilfsmittel zur Orientierung für die SpielerInnen können in diesem Fall an den Eckpunkten Markierungen auf dem Boden angebracht sein.

Am besten mit Musik mit sehr gleichförmigen Rhythmus spielen, z.B. „Magic fly“ von *Space* oder „Airplay“ oder „Extended“ von *Let the beat control your body*



Regeln:

- 1.) Roboter gehen immer nur vorwärts geradeaus, parallel zu den Seiten
- 2.) Wenn Roboter auf Hindernis stoßen – Seiten oder anderen Roboter – biegen sie mit einem *rélévé* und einem „Biep“ im 90°-Winkel re oder li ab.

Variante

Bei einer Musik, in der der Rhythmus wechselt z.B. in den beiden Tracks von *Let the beat control your body*, werden die Roboter zu Menschen, solange der andere Rhythmus gespielt wird, und können aus dem Gefängnis fliehen. Aber sobald der erste Rhythmus wieder einsetzt, werden sie wieder zu Robotern und setzen ihren Gang im 90°-Winkel mit „Biep“ außerhalb des Gefängnisses nach den gleichen Regeln wie innerhalb fort.

Weiterführung:

Knall oder Explosion oder sonstiger Akzent in der Musik lässt die Roboter zu Boden sinken. Danach kommt ein völlig anderer Rhythmus z.B. im $\frac{3}{4}$ - Takt, und aus den Robotern werden Menschen mit weichen, fließenden Bewegungen. Diese können pantomimisch die gedachten Wände über den Seitenlinien nach einem Ausgang abtasten und schließlich dem Gefängnis entkommen.