



INFORMATION

ZU

„JUMP“

SPIELNIVEAU: MITTEL

AUFFÜHRUNGSTIPP:

... ALLE SPIELER MISCHEN SICH UNTER DAS PUBLIKUM UND WARTEN AUF IHREN EINSATZ.

EIN SPIELER NACH DEM ANDEREN BEGINNT MIT DEM RHYTHMUS DES **A-TEILES** UND MARSCHIERT RICHTUNG BÜHNE.
(„SPIELER 1“ BEGINNT)

ACHTET DABEI AUF DAS **MARSCHTEMPO** ! (HALBE 100-120 BPM)

AUF DER BÜHNE ANGEKOMMEN, FORMIEREN SICH ALLE SPIELER IN EINEM **HALBKREIS**, DEM PUBLIKUM ZUGEWANDT.

„ON CUE“ DES „SPIELER 1“ ERFOLGT DER **1. STOPP** -
- ALLE BLEIBEN WIE **VERSTEINERT** EINIGE SEKUNDEN STEHEN -

... DANN WIEDERUM BEGINNT „SPIELER 1“ MIT DEM NEUEN RHYTHMUS IM **B-TEIL** - DIESMAL IN EINEM ANDEREM TEMPO ! (HALBE 90 BPM)

ALLE SPIELER STEIGEN IN NUMERISCHER REIHENFOLGE
ALLE 4 TAKTE EIN ! - WIEDERHOLUNG AD.LIB. -

- BIS „SPIELER 1“ DEN CUE ZUM 2. STOPP GIBT.

DARAUF FOLGT DER **C-TEIL** , DER WIEDER IM
TEMPO DES A-TEILES GESPIELT WIRD !

ALLE SPIELER STEIGEN WIEDER IN NUMERISCHER REIHENFOLGE
ALLE 4 TAKTE EIN („SPIELER 1“ GIBT DAS TEMPO VOR)

...NACH DEM EINSTIEG DES „SPIELER 5“ SPIELEN ALLE NOCHMALS
WEITERE 4 TAKTE UND ARBEITEN SICH DABEI KLATSCHEND UND
STAMPFEND ZUM BÜHNENRAND VOR.

...DORT ANGEKOMMEN, GEHT ES „ON CUE“ IN DEN **D-TEIL**, DER
AUCH GLEICHZEITIG DAS FINALE IST.

MIT EINEM LAUTEN SCHREI DER ERLEICHTERUNG BEENDET IHR
DAS
-ZUGEGBEN- SPORTLICHE STÜCK !

LASST EURER FANTASIE BEZÜGLICH DER SCHAUSPIELERISCHEN
UMSETZUNG FREIEN LAUF !

EBENFALLS DIE DAZUGEHÖRIGE BEKLEIDUNG LIEGT IN EUREN
„HÄNDEN“ - ALLERDINGS IST

**FESTES SCHUHWERK VERPFLICHTEND - DIE FÜSSE
SPIELEN BEI „JUMP“ EINE WESENTLICHE ROLLE !**

ICH WÜNSCHE EUCH BEI DER UMSETZUNG VIEL SPASS, UND LASST
EUCH DAS GEMEINSAME BIER DANACH GUT SCHMECKEN -

IHR WERDET ES BRAUCHEN.... ;-)



KONTAKT :

HERWIG STIEGER

WWW.PERCUSSIONART.AT