TAKE 01

DINOSAURIER!

Du wirst von einem Dinosaurier verfolgt. Eine Person bleibt völlig gelassen als Reporter.

EXTRA: Erfindet eine offizielle Dino-Warnstufe.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 02

WETTER AUS DER HÖLLE

Präsentiert den Wetterbericht direkt aus einem Vulkan.

EXTRA: Baut drei absurde Wetterwarnungen ein.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 03

SCHWERKRAFT AUS

Ihr seid in einer Raumstation. Spielt eine Szene ohne Oben und Unten.

EXTRA: Lasst einen Gegenstand schweben.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 04

UNTERWASSER-NEWS

Interviewt einen sehr beschäftigten Fisch am Meeresgrund.

EXTRA: Baut ein Blubber-Geräusch passend ein.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 05

MONDSCHULE

Gebt Unterricht auf dem Mond. Heute: Kraterkunde.

EXTRA: Erfindet die seltsamste Hausaufgabe.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 06

PIRATEN-PANNE

Der Kapitän hat sein eigenes Schiff verloren.

EXTRA: Die Schatzkarte ist falsch herum.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 07

MINI AUF DEM TISCH

Ihr seid so klein wie ein Stift und müsst über einen Schreibtisch reisen.

EXTRA: Besteigt ein riesiges Buch.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 08

RIESEN IM KLASSENZIMMER

Eine Person ist plötzlich riesig.

EXTRA: Eine winzige Person rettet den Tag.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 09

ZEITMASCHINE

Ihr landet im falschen Jahr und merkt es erst langsam.

EXTRA: Begrüßt einen verwirrten Roboter.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 10

STADT DER ZUKUNFT

Eine Reporterin testet 2050 etwas völlig Seltsames.

EXTRA: Verkehrsmeldung für fliegende Schuhe.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 11

DSCHUNGEL-QUIZ

Moderiert eine Quizshow mitten im Dschungel.

EXTRA: Ein Tier kennt die richtige Antwort.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 12

EXPEDITION EISSCHUH

Auf einem eisigen Gipfel findet ihr eine verlorene Socke.

EXTRA: Spielt dramatischen Wind.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 13

STADION-STAR

Siegerinterview nach einer frei erfundenen Sportart.

EXTRA: Jubelt in extremer Zeitlupe.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 14

SCHLOSSGESPENST

Das Gespenst hat mehr Angst vor euch als ihr vor ihm.

EXTRA: Öffnet eine unsichtbare Tür.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 15

SUPERHELDEN-JOB

Rettet etwas völlig Alltägliches mit maximalem Drama.

EXTRA: Nutzt einen spektakulären Umhang-Moment.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 16

ALIEN-KOCHSHOW

Ein Alien kocht ein bekanntes Gericht komplett falsch.

EXTRA: Macht einen mutigen Geschmackstest.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 17

VULKAN-URLAUB

Eine Reiseagentur verkauft Urlaub direkt am Vulkan.

EXTRA: Werbt mit katastrophalem Luxusservice.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 18

ORBIT-INFLUENCER

Testet ein erfundenes Produkt im Weltraum.

EXTRA: Natürlich gibt es keinen Empfang.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 19

MUSEUM BEI NACHT

Eine Statue wird lebendig und will unbedingt Selfies.

EXTRA: Friert mitten in einer Bewegung ein.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 20

IM VIDEOSPIEL

Ihr seid in einem Level gefangen und erklärt die Regeln.

EXTRA: Findet eine unsichtbare Münze.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 21

BREAKING BANAL

Meldet eine völlig alltägliche Sache wie eine Weltkrise.

EXTRA: Nutzt maximal ernste Musik.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 22

WÜSTEN-TAXI

Euer Taxi steckt in der Wüste fest.

EXTRA: Ein Kamel übernimmt das Navi.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 23

MAGISCHE SCHULE

Ein einfacher Zauber geht spektakulär schief.

EXTRA: Teleportiert einen Gegenstand.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 24

TIEFSEE-DETEKTIVE

Sucht eine verschwundene Zahnbürste am Meeresgrund.

EXTRA: Ein Fisch ist euer einziger Zeuge.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 25

WELTREISE IN 20 SEK.

Stellt dieselbe Frage an drei Orten der Welt.

EXTRA: Baut einen Blitz-Kostümwechsel ein.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 26

WETTERKARTE SPINNT

Sonne, Schnee und Pizza-Regen gleichzeitig.

EXTRA: Erfindet den passenden Wettertanz.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 27

MEIN DOPPELGÄNGER

Du triffst dich selbst. Ihr seid euch überhaupt nicht einig.

EXTRA: Spielt ein Fake-Interview.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 28

MONSTER-MODE

Monster präsentieren ihre neue Kollektion.

EXTRA: Dreht einen monströsen Laufsteg.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 29

DAS NUTZLOSE PRODUKT

Verkauft den nutzlosesten Gegenstand der Welt.

EXTRA: Sagt mindestens dreimal „revolutionär“.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 30

RETTUNG IM MEER

Rettet eine aufblasbare Banane wie einen Actionhelden.

EXTRA: Baut eine epische Ansage ein.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 31

BURG-STREAMER

Streamt live aus einer Ritterburg.

EXTRA: Erfindet einen Kommentar aus dem Chat.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.

TAKE 32

TRAUM IM TRAUM

Mit jedem Satz wird der Hintergrund absurder.

EXTRA: Das letzte Bild muss alle überraschen.

ZIEHEN. PLANEN. DREHEN.