

Spelershandleiding

Misschien wel het belangrijkste onderdeel van theatersport, en zeker één van de leukste: het spelen van wedstrijden! Maar... theatersport mag dan wel improvisatietheater zijn, een gedegen voorbereiding kan klamme handjes en stotterende stemmen voorkomen.

Ga van tevoren met je team apart zitten, en bespreek (in ieder geval) de volgende zaken, zodat je de wedstrijd optimaal hebt voorbereid:

- Wie wordt er captain?
- Welke games gaan we spelen?
- Welke gegevens gaan we vragen?
- Welke uitdagingen gaan we plaatsen?
- Wat wordt onze opkomst?
- Wedstrijdformulier

Wie wordt er captain?

De captain van een team heeft natuurlijk een belangrijke taak. Hij/zij is het gezicht van het team, en de eerste vertegenwoordiger naar het publiek en de rechters. Ook als de tos game 1-tegen-1 is neemt de captain daar vaak aan deel.

De captain plaatst en ontvangt de uitdagingen aan/van de captain van het andere team. Is jouw beurt een game te spelen, dan kondigt de captain de game aan en legt deze uit aan het publiek en, in niet eens zo zeldzame gevallen, aan de rechters. Ook vraagt de captain het publiek om de gegevens die nodig zijn voor de game.

Houd je uitleg kort en bondig; publiek en rechters kunnen vanzelf zien wat er allemaal gaat gebeuren. Maak wel goed duidelijk welke gegevens je wilt krijgen. Wees beslissend bij het ontvangen van gegevens, rechters kunnen hier eventueel bij helpen.

Korte tip: ga niet met je hand boven je ogen staan, ook al is het licht een beetje vervelend.

Welke games gaan we spelen?

Elke keer weer een dilemma: de games. De ene speler vindt "De Dia" fantastisch, een andere heeft er de grootste hekel aan die je maar kan hebben. Hoe kom je toch tot een lijst van games waarin iedereen zich kan vinden?

Allereerst is het natuurlijk belangrijk te weten welke games bestaan. Kijk eens in de games sectie (met meer dan 180 games), of download ons wedstrijdformulier als handig geheugensteuntje.

Maar dan... 180 verschillende games? Bij een wedstrijd speel je meestal maximaal 8 games. Het is dus handig om er minimaal zoveel van tevoren uitgezocht te hebben. Als je weet dat je een korte wedstrijd speelt is het uiteraard niet nodig zoveel games voor te bereiden.

Een handige manier om een leuke lijst samen te stellen is van iedere categorie (vertellend, amusement, inhoud, etc) een game te kiezen waarin iedere speler zich kan vinden. Een andere manier is om iedere speler twee of drie games te laten noemen die hij/zij graag wil spelen.

Houdt ook rekening met de kwaliteiten van het team. Heb je een goed vertellend team, speel dan wat meer vertellende games, als je geen goede voice-over hebt, speel dan geen soap. Als één persoon een game echt niet wil spelen, doe hem dan niet, ook al willen de andere spelers het wel heel graag.

Dan wordt het tijd een volgorde te bepalen. Bedenk dat het het mooist is om verschillende type games elkaar af te laten wisselen, zodat het publiek niet na vier vertellende games het helemaal gehad heeft. Wissel zeer actieve games af met rustige, en zeer inhoudsvolle games met games die een hoge amusementswaarde hebben. Op deze manier hou je de wedstrijd voor iedereen interessant. Begin natuurlijk altijd met een game waar je goed in bent, dat is een lekkere binnenkomer en je dan kom je ook makkelijker de wedstrijd in.

Korte tip: zorg dat je altijd minimaal één korte game, één muzikale game en één raadgame voor handen hebt, al was het alleen maar omdat je er voor uitgedaagd kan worden.

Welke gegevens gaan we vragen?

Locatie, filmgenre, emotie, muziekgenre, spelprogramma, relatie, tijdperk; er zijn vele mogelijkheden. Bedenk van tevoren wat voor gegevens je bij iedere game gaat vragen, en hoe je ze gaat vragen. Je kan bij het vragen naar de gegevens best veel richting geven door je vraag op een bepaalde manier te stellen.

Probeer, net als bij de games, de gegevens afwisselend te houden. Als het publiek bijvoorbeeld alleen maar locaties moet oplepelen vallen ze na verloop van tijd droog.

Spreek van tevoren door welke gegevens je bij welke game gaat vragen . Dit zorgt ervoor dat alle spelers bij aanvang van de game weten wat ze kunnen verwachten, waardoor er met meer zekerheid gespeeld kan worden.

Korte tip: als je de aloudbekende gegevens wilt omzeilen, geef deze dan als voorbeeld (Mag ik van u een sprookje, zoals Repelsteeltje?)

Welke uitdagingen gaan we plaatsen?

Uitdagingen zijn bij een wedstrijd de krenten in de pap. Een leuke uitdaging, of een uitdaging goed in je scene verwerken is dan ook altijd zeer de moeite waard.

Probeer originele uitdagingen te vinden, en pas ze eventueel aan bij de games die je wilt spelen (is niet verplicht!). Houdt er rekening mee dat je zelf maar de helft van de uitdagingen plaatst, en dus niet altijd je game en je uitdaging van tevoren kan koppelen.

Uitdagingen bestaan meestal uit de zin: "Ik daag jullie uit voor een *springerige* scene" of uit "Ik daag jullie uit voor een scene met *plezier*". Op de plaats van de *-tjes kan dan een willekeurig bijvoegelijk naamwoord of zelfstandig naamwoord worden ingevuld. Natuurlijk kan je ook

uitdagingen plaatsen die hier niks mee te maken hebben, zoals: "Ik daag jullie uit voor een scene waarin ook de achterste meter van het podium wordt gebruikt". Maak uitdagingen echter niet te moeilijk; ze moeten wel te onthouden zijn en uiteraard in een scene verwerkt kunnen worden.

Probeer origineel om te gaan met uitdagingen, zowel in het plaatsen van uitdagingen (uitdagingen als 'captainwissel' zijn altijd erg leuk) als in het ontvangen ervan (bijv: uitgedaagd worden voor een raadgame, en dan het hele team van de tegenstanders op de gang zetten en hen laten raden welke gegevens er in de scene zaten).

Soms kan het handig zijn een tossgame expres te verliezen om je uitdagingen beter uit te laten komen. Maak hier echter geen gewoonte van; vaak heeft een presentator zijn best gedaan een leuke tossgame te verzinnen, en het wordt niet (altijd) gewaardeerd dat zoiets gesaboteerd wordt.

Wat wordt onze opkomst?

Eerste indrukken zijn altijd belangrijk, en in dit geval nog leuk ook! Een flitsende opkomst maakt gelijk duidelijk dat je team er helemaal klaar voor is.

Je kan je opkomst afstemmen op een actualiteit, of op het typtje van de presentator, op de naam van je team, de locatie waar je speelt, en ga zo maar door. Alles kan, en (bijna) alles mag.

Een opkomst kan dus uit vanalles bestaan. Een dansje, een liedje of een kleine scene. Je bent ook niet gebonden aan het podium; kom bijvoorbeeld eens op uit het publiek, of doe iets met het licht of de piano (wel overleggen met technicus/pianist).

Zorg dat je allemaal goed weet wat de bedoeling is, en, als het even kan, repeteer hem minstens 1 maal.