

Warming up: muziek/geluid

Een locatie met geluid

| v.a. 8 jr. t/m volw. | 5-10 min. | 8-30 pers. | evt. kookwekker/stopwatch |

1. De spelers staan in een kring. Laat zonder te praten een kaartje zien met daarop een locatie, bv. een jungle. De spelers moeten als groep direct geluiden maken die de jungle vertegenwoordigen, bv. gezoem, een aap die brult, tropische vogels, de wind die zachtjes waait, enz. Probeer spelers te stimuleren elkaar niet te overschreeuwen. Het doel is de locatie te ondersteunen met een soundtrack, niet het meeste lawaai maken.
2. Met behulp van handbewegingen kan je de geluiden laten aanzwellen of afzwakken of zelfs (even) laten wegsterven. Voor een optimale concentratie: iedereen ogen dicht!
3. **Variatie: maak groepen van 4/5 spelers. Ga laag voor de eerste groep op de vloer zitten, zodat je het zicht voor de kijkende spelers niet blokkeert. De rest is publiek. Geef vervolgens de eerste groep 30 seconden de tijd om zoveel mogelijk locaties door de andere groep(en) te laten raden (d.m.v. geluid, niet uitbeelden!). Een geraden locatie is 1 punt. Welke groep haalt de meeste punten binnen?**

Kaartjes:

Jungle

Ziekenhuis

Klaslokaal

Boerderij

Sportschool

Strand

Kermis

Restaurant

Begrafenis

Dierentuin

Spookhuis

Warming up: beweging

Toverspreuken

| v.a. 8 jr. t/m volw. | ±5 min | 5-30 pers. |

1. De spelers staan in een kring, jij ook. Spreek een zelfbedachte toverspreuk uit met als doel iemand anders in de kring te betoveren. De spreuk bevat altijd een beweging en klank(en). Bv. een wervelwindbeweging met de hand gevolgd door 'Bwaaaah!' Degene aan wie de spreuk gericht is wordt geraakt door de klap van de spreuk; zijn lichaam beweegt mee, incasseert. Vervolgens komt de uitwerking van de spreuk: degene die geraakt is maakt bv. een vreemde beweging met de heupen, krijgt een raar stemmetje of allebei. De spreuk duurt altijd maar een paar seconden. Daarna is het de beurt aan de zojuist geraakte speler om iemand anders te betoveren. Ga door tot iedereen een keer betoverd is.
2. Variatie: Nadat iemand geraakt is en de uitwerking laat zien, volgt de gehele groep met dezelfde uitwerking, behalve degene die de spreuk heeft gegooid. Dan volgt een nieuwe spreuk.

Warming up: **beweging**

Van harte!

| v.a. 8 jr. t/m volw. | ±5 min. | 8-30 pers. |

1. De spelers staan in een kring. Wijs één speler aan die naar een willekeurige andere speler loopt en een denkbeeldig cadeau geeft na een welgemeend 'Van harte gefeliciteerd.' De speler reageert met 'Wat is het?' De gever antwoordt met een fictief woord: 'Zie je dat niet? het is een 'flusselpas.'" De jarige begrijpt meteen wat het is en 'gebruikt' hierna het cadeau, bv. springtouwen, zich scheren of de neus snuiten. Laat de overige spelers hardop raden wat het cadeau is.
2. De jarige wordt de cadeauggever en kiest een andere speler uit de kring tot iedereen geweest is.
3. Variatie: als de jarige het cadeau krijgt en uitbeeldt wat het is, zegt hij dat hij liever een (wederom onzinwoord) had gekregen. De cadeauggever zegt daarop: 'O, je bedoelt dit:' en beeldt vervolgens het voorwerp uit. De jarige kiest hierna een andere jarige uit.

Warming up: muziek/geluid

Lopen op natuurgeluiden

| v.a. 8 jr. t/m volw. | ±10 min. | 3-30 pers. | Track 2 |

1. De spelers bevinden zich in een lege ruimte. Zij lopen neutraal op een prettig tempo, niet te snel, niet te langzaam. De spelers raken elkaar niet aan en hebben geen (oog)contact met elkaar.
2. Laat nu aaneensluitend een compilatie van (natuur)geluidsfragmenten horen. Gebruik hiervoor Youtube (DramaDatabase gebruikt track 2). Op deze muziek passen de spelers hun loopwijze aan. Hoe loopt de speler door de verschillende omgevingen en weersomstandigheden? Bied eventueel handelingen aan die uitgevoerd moeten worden. Tijdens de muziek mag er contact gemaakt worden met andere spelers, echter zonder geluid!
 - Het bos: wandel langs de bomen steeds dieper het bos in. Snuif de geuren van het woud op. Pluk een bloem. Probeer zo dicht mogelijk bij een hert te komen. Geniet van de rust om je heen.
 - De rivier: les je dorst. Was je handen en het zweet van je gezicht. Rust uit aan de waterkant of probeer een vis te maken met een hengel of je blote handen.
 - De jungle: baan je weg door de dikke vegetatie. Luister naar de vreemde dierengeluiden. Bekijk de enorme bomen en planten. Kijk goed uit voor wilde beesten...
 - De regenbui: schuil voor de regen! Wring je kleren uit en vang wat water op om te drinken. Verzin een bezigheid tot de bui voorbij is.
 - Het strand: ren door de branding. Probeer de golven voor te zijn. Luier in het zand en smeer je in tegen de hete zon. Drink een cocktail of lees een spannend boek.
 - Het moeras: zak niet weg in de drassige grond. Verjaag zoemende en bijtende insecten en probeer niet flauw te vallen van de stank om je heen.
 - De schemering: het wordt donker. Maak een kampvuur en luister naar de avond. Af en toe dommel je weg. Uiteindelijk zak je weg in een diepe slaap...
3. Rond de oefening af met een korte nabespreking. Hoe ervoeren de spelers de natuurwandeling? Welk gebied kwam het sterkst over? Hoe voelde je je daar? Enz.

Warming up: **beweging**

Hoeveel locaties in 1 minuut?

| v.a. 10 jr. t/m volw. | 5-10 min. | 8-30 pers. | kookwekker, kaartjes |

1. Maak groepen van 4/5 spelers. Elke groep krijgt één minuut om voor de overige groepen zoveel mogelijk locaties uit te beelden, zonder geluid te maken. Ga laag op de grond zitten - jij zit tussen de uitbeeldgroep en het publiek in - met de verschillende locaties duidelijk op kaartjes geschreven. De tijd start als je de eerste locatie aan de groep laat zien, bv. restaurant. Het publiek moet hardop raden waar we zijn. Is het correct? Roep 'goed!', pak snel de volgende locatie en ga door tot de minuut voorbij is.
2. Tel na ronde 1 de goed geraden locaties van groep 1 en schuif door naar groep 2, met nieuwe locaties, en ga zo elke groep af. De groep met de meeste geraden locaties wint. Zorg eventueel voor plastic rozen die het publiek voor de uitbeeldgroep op de vloer mag gooien als een locatie is geraden.

Locaties:

Ikea

Pedicure

Gemeentehuis

Schuilkelder

Onderzeeër

Ruimtestation

Kermis

Bejaardentehuis

Zandbak

Bibliotheek

Boerderij

Haven

Jungle

Bank

In de hemel

Voetbalstadion

Restaurant

Tandarts

Moeras

Vissersboot

Sportschool

Theater

Wachtkamer

Sauna

Speeltuin

McDonald's

Circus

Tankstation

Supermarkt

Strand

Vliegtuig

Gymzaal

Moskee

Ziekenhuis

Manege

Filmset

Concert

Auditieruimte

Reisbureau

Warming up: spelletje

Wat is er veranderd?

| v.a. 6 jr. t/m volw. | ±5 min. | 6-30 pers. |

1. Maak paren. Laat één speler 10 seconden aandachtig naar zijn medespeler kijken. Hierna draait hij zich om en verandert de ander iets kleins aan zijn uiterlijk, bv. een haarlok voor het gezicht, een veter los of een knoopje open. Kan na te hebben omgedraaid de speler aangeven wat er is veranderd? Wissel regelmatig en maak de veranderingen steeds kleiner.
2. Variatie: geef maximaal 6 spelers een locatie (bv. politiebureau, boerderij of kapper) en laat hen in een freeze staan. Eén speler bekijkt de foto goed en draait zich na 10 seconden om. Eén speler uit de freeze verandert iets kleins aan zijn of haar houding, niemand anders! Kan de speler aangeven wat er is veranderd?

Oefening: emotie

And the winner is...

| v.a. 10 jr. t/m volw. | 10-15 min. | 6-30 pers. | plastic Oscar, track 20 |

1. Alle spelers zijn genomineerd voor een Oscar (bezoek de feestwinkel of gebruik een shampoofles). Roep een willekeurige naam van een speler die de prijs in bijzijn van het publiek in ontvangst komt nemen. Na applaus loopt de beduusde winnaar op passende muziek (DramaDatabase gebruikt track 20) naar zijn prijs (overhandig hem zelf, of kies een speler uit). Deze speler is natuurlijk dolgelukkig en geeft een emotioneel dankwoord van hoogstens een halve minuut. Is het publiek overtuigd? Bespreek na en wissel vlot naar een volgende Oscarwinnaar. De laatste winnaar kan de Oscar nu uitreiken.
2. Variatie: spelers nemen de Oscar verveeld, moe, verlegen, angstig, allergisch in ontvangst.

Oefening: **spel/tekst**

Drie verborgen woorden

| v.a. 10 jr. t/m volw. | 20-30 min. | 10-30 pers. |

1. Maak groepen van 5/6 spelers. Geef iedere groep een kaartje met daarop drie verschillende woorden die totaal niets met elkaar te maken hebben, bij voorkeur een gevoel, plaats en voorwerp. Met deze drie woorden moet een goedlopende scène worden gebouwd, *zonder* dat deze woorden worden uitgesproken. Elke groep krijgt 5-10 minuten hun scène te repeteren.
Bv:
 - Honger, tennisbal, kapper,
 - Verliefd, stofzuiger, zwembad. Enz.
2. Na elke presentatie proberen spelers langs de kant de drie gegeven woorden te raden.
3. **Variatie: maak nieuwe groepen. Spelers bedenken zelf drie (tot maximaal vijf) woorden en maken een scène. Raadt het publiek de woorden?**

Kaartjes:

Honger, tennisbal, kapper

Verliefd, stofzuiger, zwembad

Moe, computer, spaceshuttle

Bang, hamster, supermarkt

Verlegen, nietmachine, circus

Jaloers, horloge, moeras

Zenuwachtig, radio, moskee

Vergeetachtig, koelkast, schoolplein

Dronken, aansteker, bibliotheek

Boos, puntenslijper, bejaardentehuis

Ziek, telefoon, vliegtuig

Verdrietig, fiets, lift

Blind, voetbal, klaslokaal

Chagrijnig, shampoo, kermis

Verliefd, tandenborstel, keuken

Oefening: **beweging**

Spel - foto - spel

| v.a. 10 t/m 16 jr. | 15-20 min. | 10-30 pers. | foto's/illustraties |

1. Maak groepen van ongeveer 5 spelers. Geef iedere groep een foto uit een tijdschrift of een krant. Een bekend schilderij of nieuwsfoto is ook mogelijk. Gebruik bij voorkeur foto's waarop hetzelfde aantal mensen staat als dat er in de groepen zit. De mensen op de foto moeten duidelijke handelingen verrichten. Actiefoto's zijn het meest geschikt, bv. voetballers, een drukke winkelstraat, een foto van een filmcrew of de start van een marathon.
2. Geef elke groep 5-10 minuten de tijd een scène te maken waarin de inhoud van de foto ergens voorbijkomt, het liefst in het midden van het toneelstuk. Spelers mogen naast mensen ook levenloze dingen, planten en dieren spelen. Spelers mogen in de scène praten.
3. Als de scène wordt gespeeld voor de andere groepen en de foto komt langs bevriezen de spelers vijf seconden waarna de scène wordt afgespeeld. Publiek: was het fotomoment duidelijk te zien? Was de freeze identiek aan de verkregen foto? Paste de bedachte scène bij de foto?
4. **Variatie: uitdaging: geef elke groep twee (zeer verschillende) foto's voor dezelfde opdracht.**

Warming up: muziek/geluid

Lopen op filmmuziekfragmenten

| v.a. 8 jr. t/m volw. | ±5 min. | 3-30 pers. | Track 1 |

1. De spelers lopen neutraal in de ruimte op een prettig tempo, niet te snel, niet te langzaam. De spelers raken elkaar niet aan en hebben geen (oog)contact met elkaar.
2. Laat vervolgens aaneensluitend verschillende muziekfragmenten horen (gebruik Youtube) die regelrecht uit een film zouden kunnen komen, oftewel gedeeltes uit soundtracks (Drama-Database gebruikt track 1). Op deze muziek passen de spelers hun loopwijze aan. Hoe loopt, slentert, rent, zwalkt de speler? Bied eventueel handelingen aan die uitgevoerd moeten worden. Tijdens de muziek mag er contact gemaakt worden met andere spelers, echter zonder geluid!
 - Het wilde westen: je rijdt op een paard een stoffig stadje binnen. Stap van je paard en betreed de lokale saloon. Bestel een whisky, flirt met de barvrouw en betaal. Buiten oefen je met je lasso, vang eventueel een ontsnapt kalf. Verlaat het stadje en rijd de horizon tegemoet.
 - De geheim agent: check je strikje/jurk/pistool en loop zo onopvallend (maar wél cool!) op straat. Ga op zoek naar je doelwit. Kijk om hoeken, controleer de daken boven je en zorg dat je zelf niet achtervolgd wordt. Uiteindelijk schiet je kordaat je doelwit neer en verdwijnt je van de plaats delict alsof er niets is voorgevallen.
 - De achtervolging/ontsnapping: je ontsnapt uit je cel en rent door donkere gangen, kruipt door rioolbuizen en hangt aan regenpijpen om niet gesnapt te worden. Uiteindelijk ben je achtervolgers kwijt en voel je als een vrij man het zonlicht op je gezicht.
 - Het behekste huis: je probeert de uitgang te vinden in een spookhuis – of kasteel. Behoedzaam schuifel je door de slechtverlichte kamers en gangen, steeds over je schouder kijkend of je niet wordt belaagd door een monster of moordenaar.
 - het afscheid/het verlies: je opent de brief die op de mat ligt en leest de vreselijke woorden. Terwijl je je verdriet de vrije loop laat slentert je door de kille wereld. Af en toe kijk je om je heen of je hem/haar ziet staan, maar je komt steeds bedrogen uit. Je bent alleen op de wereld.
 - De overwinning/The End: je hebt alle gevaren doorstaan en nu loop je als een filmheld door de straten van de stad. Je fans verdringen zich achter dranghekken om een glimp van je op te vangen. Stel ze niet teleur: ga op de foto, zet een handtekening, doe een dansje, lach je tanden bloot. Geniet van het applaus!
3. Rond de oefening af met een korte nabespreking. Hoe ervoeren de spelers de filmfragmenten? Welk (muziek)fragment kwam het sterkst over? Hoe voelde je je daar? Enz.

Oefening: spel/tekst

Versnipperde tekst

| v.a. 10 jr. t/m volw. | 20-30 min. | 10-30 pers. | evt. attributen, hoofddekseis |

1. Maak groepen van 5/6 spelers. Iedere groep krijgt een versnipperd stuk tekst waar een goedlopende scène mee moet worden gebouwd:
 - Zo.
 - Hoe is het?
 - Ik moet je iets laten zien.
 - Wat dacht je hier van?
 - Dat had ik nooit gedacht.
2. Spelers mogen alleen de gegeven tekst gebruiken, niet meer of minder woorden! Niet iedereen hoeft iets te zeggen. In een groep van vijf spelers kan de tekst best als monoloog gebruikt worden, als de andere spelers maar wel functioneel zijn. Heldere handelingen en een concrete situatie moet de tekst verduidelijken, leg hier de nadruk op.
3. Variatie: attributen kunnen meer sturing geven aan de situatie of locatie. Hoofddekseis ondersteunen ook. Bv. een brandweerhelm, een vrouwenpruik met een boa, een hoed van stro, een ridderhelm. Enz.

Kaartjes:

- Zo.
- Hoe is het?
- Ik moet je iets laten zien.
- Wat dacht je hier van?
- Dat had ik nooit gedacht.

- Zo.
- Hoe is het?
- Ik moet je iets laten zien.
- Wat dacht je hier van?
- Dat had ik nooit gedacht.

- Zo.
- Hoe is het?
- Ik moet je iets laten zien.
- Wat dacht je hier van?
- Dat had ik nooit gedacht.

- Zo.
- Hoe is het?
- Ik moet je iets laten zien.
- Wat dacht je hier van?
- Dat had ik nooit gedacht.

Oefening: **emotie**

Verveelbankje

| v.a. 10 jr. t/m volw. | 10-15 min. | 6-30 pers. | stoel / bankje |

1. Een vrijwillige speler neemt plaats op een stoel of bankje. Hij ontspant zich alsof hij in het park van de stilte geniet. Wijs een tweede speler aan die naast hem plaatsneemt. De nieuwe speler probeert de eerste speler door een tic of irritante gewoonte van de bank of te pesten, bv. door continu zijn neus op te halen, te trommelen met zijn vingers, met een voet te schuifelen, enz. De irritatie moet zonder te praten of geluid maken worden uitgevoerd en spelers mogen elkaar niet aanraken. Belangrijk: de pestende speler heeft zelf niet door dat hij een tic of nare gewoonte heeft, er wordt dus niet bewust getreiterd.
2. De irritatie wordt van klein naar groot en van langzaam naar snel opgebouwd. Bij het absolute hoogtepunt vertrekt speler 1. Speler 2 verliest zijn tic en geniet van het alleen zijn.
3. Speler 3 verschijnt en de rollen verschuiven met een nieuwe irritatie.

Oefening: emotie

De deurbel

| v.a. 8 jr. t/m volw. | 15-20 min. | 8-30 pers. | Track 30 |

1. Twee spelers bevinden zich op de vloer. Speler 1 belt aan bij speler 2 (gebruik eventueel een 'deurbelgeluid' (track 30) of raadpleeg Youtube). De deuropener weet niet in welke hoedanigheid speler 1 aanbelt. Hij of zij kan van alles zijn, de twee kunnen elkaar kennen of niet. Voorwaarde is dat de deuropener meespeelt met de aanbeller, wat er ook in het spel wordt gebracht; blokkeren mag hooguit tweemaal – samenspel is belangrijk! Scènes duren niet langer dan vier minuten. Stimuleer spelers met sterke argumenten aan te laten bellen.
Bv:
 - een kind dat kinderpostzegels wil verkopen,
 - een bekende spelshowpresentator vertelt dat er een auto is gewonnen,
 - de buurjongen die zijn bal in de tuin heeft geschoten en hem graag terug wil,
 - een mevrouw die collecteert voor het astmafonds,
 - een verliefde jongen die het meisje graag mee uit wil vragen naar de bios. Enz.
2. Belangrijk is dat er een korte, goedlopende scène wordt gebouwd. Niet te talig, aandacht voor spanningsboog en samenwerking.
3. Variatie: emoties kunnen goed worden opgebouwd. Bv:
 - Iemand vraagt of hij van het toilet gebruik mag maken. Als hij terugkomt ziet de eigenaar dat er over de bril is geplast. De zin 'Over de bril geplast?!' wordt in stapjes – van klein naar groot – herhaald, tot een climax; woede,
 - Iemand deelt mee dat er een miljoen is gewonnen. De eigenaar herhaalt de zin: 'Een miljoen gewonnen!?' tot een climax; uitzinnige vreugde.
4. Variatie: rollen kunnen worden omgedraaid. De beller weet niet waarom hij of zij aanbelt. De eigenaar doet open en geeft een eerste draai aan de scène. Bv:
 - 'Ik heb je al gezegd dat ik geen stofzuiger wil!'
 - 'Ik heb het niet zo op Jehova's Getuigen, mevrouw,'
 - 'Eindelijk! Kom je me dat geleende geld teruggeven?' Enz.

Warming up: **beweging**

Lopen in televisieprogramma's

| v.a. 8 jr. t/m volw. | 5-10 min | 5-30 pers. | evt. afstandsbediening |

1. De spelers bevinden zich in een lege ruimte. Ze lopen neutraal. Nu en dan roep je (eventueel met een afstandsbediening in de hand) 'zap!', gevolgd door een programma, bv. The Voice of Holland. De spelers beelden met geluiden en beweging het programma uit, aansluitend bij de leeftijd.
2. Na korte tijd volgt een tweede 'zap!' De spelers lopen weer neutraal door de ruimte. Een volgende 'zap + naam Tv-programma' kan zijn: Studio Sport, Sesamstraat, Spongebob, The Simpsons, Friends, Het Journaal, de film Titanic, Nederland – Duitsland, MTV, Goede Tijden, Ik hou van Holland, RTL Boulevard, enz.
3. Variatie: na een 'zap!' mogen spelers zelf een Tv-programma roepen. Het programma van degene die het eerst roept wordt uitgebeeld. Bevestig dit. Jij zapt alleen.
4. Variatie: na afloop bespreek je de oefening. Vraag de spelers welk programma het meest tot de verbeelding sprak. Probeer groepen te maken van 3 tot 6 spelers en geef ze een programma of laat ze er een kiezen. Elke groep krijgt 5 minuten een kort toneelstuk te maken waarin het programma wordt uitgebeeld. Er mag gepraat worden.

Warming up: spel/tekst

Let-ter-gre-pen

| v.a. 10 jr. t/m volw. | ±5 min. | 25-30 pers. | kookwekker |

1. Geef alle spelers een kaartje met een lettergreep. De spelers lopen vervolgens rond in de ruimte en moeten proberen met andere spelers zo snel mogelijk lange woorden te vormen. Geef ze hiervoor 1-2 minuten. Met het vormen van woorden ontstaan automatisch groepjes. Het groepje met het langste woord wint. DramaDatabase gebruikt de volgende twee lettergrepenkaarten:

Kaart 1:

- zenuwachtigheid,
- bioscoopzaaltje,
- reclameboodschap,
- dierenbescherming,
- TV-programma,

Kaart 2:

- kanonskogelknal,
- puntenslijpertje,
- burgemeestershuis,
- sinaasappelschil,
- sigarettenrook.

(woorden kunnen ook anders worden gecombineerd!)

2. Variatie: zijn de woorden te makkelijk/moeilijk? Maak zelf geschikte woorden en verdeel ze in lettergepen in een soortgelijk schema.

Kaart 1

ze	nuw	ach	tig	heid
bi	os	coop	zaal	tje

re	cla	me	bood	schap
die	ren	be	scher	ming
T	V	pro	gram	ma

Kaart 2

ka	nons	ko	gel	knal
pun	ten	slij	per	tje
bur	ge	mees	ters	huis
si	naas	ap	pel	schil
si	ga	ret	ten	rook