

# Discipliner 2014 Spilles nu! Skal prøves Arbejdes på

## Indhold

Spacejump .....	3
Film Noir .....	3
Overtydelig scene .....	4
Jammerspil.....	4
Fri scene med en titel fra publikum.....	4
Udenlandsk Film med Undertekster.....	4
MGP (Melodi Grand Prix) .....	4
3 butikker.....	4
3 professioner - 1 sted.....	5
Malk scenen! .....	5
Skift/Byt .....	5
Speeddating.....	5
Dating på nettet.....	5
Den Store date.....	6
"Hvor pokker er...?" .....	6
Følelser .....	6
Sidst ind Først ud!.....	6
Zap TV .....	7
Zap Radio .....	7
FFG.....	7
5 sætninger - En scene .....	7
Ny Nordisk Scene.....	8
Den Dag Hun Gik.....	8
Begravelsen .....	8
Rekvisitleg.....	9
TV Shop.....	9
Old Job/New Job.....	9
Bænken.....	9
Sedler på Gulvet .....	9

Et Ord.....	10
Historie på linje.....	10
Scene med lydeffekter.....	10
Musikken Bestemmer.....	10
Gæt en profession .....	10
De 3 festtusser.....	11
Sted Profession Mordvåben .....	11
En taler for alle .....	11
Moving Bodies .....	11
Dead Bodies.....	11
Directors Cut.....	11
Instruktøren.....	12
Tag Hatten .....	12
Spørgsmåls scene .....	12
På vers scene .....	12
Om Igen!.....	12
Genreskift .....	12
Skræm dem væk!.....	13
Fra Bladet.....	13
En dag i... Hyldestsang til publikum.....	13
Musical.....	13
Musicbox .....	13
Poetry Slam med dans.....	13
Forfatteren (Den Vægelsindede).....	13
Kinesisk æske.....	14
Smagsdommerne.....	14
Sportskommentatoren .....	14
Dirigenten.....	14
Kedelig scene.....	14
Prologus.....	14
Reklame .....	14
Tegneserie .....	14
Ekspertinterview.....	15

Nyhedsvært .....	15
3 perspektiver .....	15
Baglæns scene .....	15
Tadaa! .....	15
Status – Tjener og Herre .....	15
Det gode, det dårlige og det virkelig dårlige råd .....	15
Robinson .....	15
Supermænd .....	16
Lille stemme .....	16
Mini Long Form .....	16
Koncepter .....	16
Den Gule Streg 2014 .....	16

## ★ Spacejump

2 spillere skal bevæge sig i mærkelig positurer indtil spillederen råber "frys". Publikum bedes om et ikke geografisk sted (brandstation - giv evt. eksempler, hvis publikum siger Silkeborg så bed om en specifikation; hvor i Silkeborg - På banegården - Hvor på banegården - Ved billetlugen). Det skal være korte scener, meget korte! Når der råbes "frys" skal en af spillerne bliver udskiftes og den nye spiller stiller sig i samme positur som den der bliver udskiftet. Nyt sted fra publikum.

**Variation:** Kæde. Spiller starter med en scene hvor publikum har bestemt stedet (2 spillere). Spillerne bliver klappet ud (klap på skulder) af en anden spiller. Ny scene inspireret af den foregående.

## ★ Film Noir

Der startes med en kort forklaring på genren: sort hvidt drama hvor tanker siges højt og ingen er den man tror de er. Typisk en kriminalfilm med en dystert og skæbnetung stemning, hvor filmens personer lever i en kynisk og usympatisk verden. Handlingen i film noir har ofte melodramatiske træk og involverer typisk en femme fatale med en erotisk udstråling, der tiltrækker og manipulerer de mandlige hovedpersoner, ofte med skæbnesvangre (til tider dødelige) konsekvenser. Det øvrige persongalleri kan eksempelvis være den hårdkogte detektiv, korrupte politifolk, den jaloux ægtemand, forsikringsagenter eller forfattere på vej til at gå i hundene. 2 spillere på scenen som spillederen udvælger. Der bedes om en profession til den første spiller (præst) af publikum og en passende relation til den anden spiller (messedreng). Scenen starter.

*Udviklet af Det Hvide Snit*

## Overtydelig scene

En ny type scene der tager udgangspunkt i en skuespils teknik. Alt skal gøres meget tydeligt: hvor vi er, hvem vi er, hvilken relation vi har, hvilke følelser vi har osv. Spillelederen beder om en begivenhed (juleaften, et 50 år jubilæum i dartklubben, konfirmation osv.), forklarer kort hvad det forventes af spillerne at alt de gør og siger, er utvetydigt. En spiller udvælges til at starte scenen. Fokus på location, person og relation. Man kunne præsentere denne teknik scene som en fri scene! Spillelederen lægger så et krav ned over scenen: Alt I gør, skal være overtydeligt! *Udviklet af Det Hvide Snit*

## Jammerspil

Jammerspil er en slags gåde-scene, hvor spillerne langsomt skal finde ud af hvad der foregår på scenen. Vi starter et ikke geografisk sted! Spillelederen beder om en neutral intetsigende sætning (den ser sjov ud - Sikke den bider- Den er faktisk blå!) fra publikum. Scenen slutter, når det afsløres hvad scenen handler om.

**Variation:** Jammerspillet kan tage udgangspunkt i et møde i en hobbyklub. Publikum bestemmer hobbyen (den mest pinlige hobby I kender).

Jammerspil som et reality program!? *Udviklet af Det Hvide Snit*

## Fri scene med en titel fra publikum

Publikum kan spørges om en titel, en relation, et sted, en profession, en begivenhed, en følelse, en start-sætning, eller en slut-sætning.

Konferencieren kan lægge "noget" ind over scenen: en genre, et krav om sang, stum scene, en eller flere ting der skal indgå i scenen (et kondom, det franske flag, en bideskinne osv.), der udvælges i samarbejde med publikum.

## ★ Udenlandsk Film med Undertekster

Også kaldet Dubbing! 2 Spillere spiller filmen (som har fået en titel af publikum). De spiller på en volapyk udgave af et kendt sprog bestemt af publikum (polsk). 2 spillere oversætter volapyk til dansk - en til en.

**Variation:** 2 publikummer oversætter for hver sin spiller!

## ★ MGP (Melodi Grand Prix)

Der afvikles 3 duetter fra 3 forskellige lande (eller hvad der nu er spillere til). Publikum bestemmer landene (fra Europa) og spillelederen bestemmer i samarbejde med publikum hvem der synger med hvem. Sangene synges på skift. Publikum bestemmer hvilken duo eller solist der har vundet ved "klapometer". Vinderduoen eller solisten hyldes. *Udviklet af Det Hvide Snit*

## ★ 3 butikker

Publikum bestemmer 3 forskellige butikker og der udvælges 3 spillere der skal være butiksindehavere. Vi starter i butik 1 og en af de andre 2 spillere kommer ind som kunde. Scenen stoppes når den er etableret. Kunden er nu butiksindehaver i butik 2 og ny kunde

kommer ind. Scenen stoppes når den er etableret. Kunden bliver nu til butiksindehaver i butik 3. Scenen stoppes når den er etableret. Så spilles der en runde til. Disse scener stoppes når konflikten præsenteres. Et runde til spilles og sluttes når scenen er slut.

Altså runde 1: start - runde 2: midte - runde 3: slut. Klassisk historie fortælling. 3x 3 meget korte scener.

Man skal/kan tage en medspiller med på scenen når man er kunde, således ingen er bænkevarmere! Eller 3 spillere er butiksindehavere og 3 andre er kunder. *Udviklet af Det Hvide Snit*

### **3 professioner - 1 sted**

Publikum udvælger et sted hvor mange personer typisk opholder sig (indkøbscenter, teater, hospital, krydstogtskib mv.),

3 spillere får 3 forskellige professioner bestemt af publikum der knytter sig til det udvalgte sted.

Som i De 3 Butikker skiftes professionerne til at være i centrum for scenen. 3 x 3 scener: start - midte - slutning for hver af de tre professioner. *Udviklet af Det Hvide Snit*

### **Malk scenen!**

Teknik scene. Bed publikum om et sted, forklar at scenen går ud på at spillerne skal fokusere på det første bud der sagt på scenen! Hvis første replik er "Du ser forkølet ud!", så handler scenen om forkølelse! Hvis scenen er meget kort spilles 2 scener. Kan præsenteres som en fri scene med et krav om at malke første bud; dette gøres ved at afbryde scenen med et "Frys"! Fremhæv buddet og kræve at resten af scenen handler om det! *Udviklet af Det Hvide Snit*

### **★ Skift/Byt**

2 spillere starter scenen og 2 spillere står parat. Bed publikum om et ikke geografisk sted, start scenen. Undervejes råbes der Byt roller og de 2 spillere der er på scenen bytter roller (påtager sig den anden spillers karakter) og spiller videre i samme historie. Der råbes også Skift spillere og de 2 ventende spillere overtager rollerne fra de 2 på scenen og spiller historien videre. Disse to muligheder råbes ind over scenen med passende mellemrum. Sang fungerer godt i denne disciplin.

### **★ Speeddating**

En kvinde fra publikum inviteres op på scenen og bliver udstyret med et båthorn og sættes på en stol. Spillerne kommer ind på skift og beder selv publikum om en profession og starter en dating scene. Kvinden skal have at vide at hun skal bätte når hun vil have en ny date og det må gerne ende med at hun udvælger en hun gerne vil lære at kende nærmere. 2 ture igennem for spillerne eller sluttes hvis kvinden vælger at gå med en af spillerne hjem! *Udviklet af Det Hvide Snit*

### **Dating på nettet**

Splitscene, to personer på nettet samtidig på en dating portal (publikum vælger hvilken slags portal). De skriver til hinanden og ender med at mødes i den fysiske verden. *Udviklet af Det Hvide Snit*

## Den Store date

1 spiller og 1 publikummer. De er på første date sammen. En stemme bliver givet af en spiller fra bænken. Publikum bestemmer hvor de mødes. Der kan indgå en tjener i scenen med egen stemme. Helst en kvindelig publikummer! *Udviklet af Det Hvide Snit*

### "Hvor pokker er...?"

En slags kæde, hvor en kort scene afløser den anden. Publikum bestemmer første scenes sted: eksempelvis en brandstation. Scene startes, og på et tidspunkt siger en af spillerne "Hvor pokker er min uniform?" Og næste scene starter med nye spillere: Hjemme i soveværelset hos et ægtepar der leger rollespil. "Uh hr. Brandmand kom og red mig, jeg er så varm!". På et tidspunkt siges der igen "Hvor pokker er vores håndjern?", hvilket udløser næste scene. To politimænd har anholdt en biltyv og vil lægge ham i håndjern. Den ene betjent trækker et par håndjern frem med pink plys på. Han har fået dem forbyttet hos sin elskerinde! På et tidspunkt siger en af dem: "Hvor pokker er Rolf vor gæve politihund?". Rolf sidder på en snusket bar i indre by og øser sit hjerte ud over en bartender. Bartenderen siger "Hvor pokker er min sifon?" På brandstationen: grundet nedskæringer har vi solgt alle brandbilerne og I vil nu blive udstyret med en sifon hver, der skal fyldes op med vand hjemmefra! Kæden slutter når man har skabt en cirkelslutning! Altså kommer tilbage til brandstationen! *Udviklet af Det Hvide Snit*

## ★ Følelser

Bed om 5- 6 følelser fra publikum (helst varierede; positive og negative), publikum: begivenhed eller sted/butik, følelserne smides ind over scenen til en bestemt spiller.

Publikum spørges om i hvilken slags butik scenen foregår. Den der spiller butiksindehaveren skal skifte følelser. Publikum bestemmer 4 og kun 4 følelser før scenen, der skrives ned af konferencieren og smides på undervejs. Man starter neutralt. Den anden spiller skal bakke butiksindehaveren op, så det bliver lettere og mere logisk at skifte følelser.

## Sidst ind Først ud!

En spiller ind, får et sted eller en begivenhed af publikum og spiller en kort scene. På et tidspunkt kommer en spiller til ind på scenen og bringer scenen et andet sted hen i samarbejde med den første spiller.

Det fortsætter indtil alle spillere er på scenen.

Derefter skal den spiller der kom sidst ind i fælles scenen spille sig ud igen. Vi er så tilbage til en foregående scene. Den sidst ankomne i den scene skal spille sig ud. Vi er så tilbage igen til den forgående scene. Det fortsætter indtil den første spiller står alene tilbage.

Altså (et eksempel):

Brandstation: 1 spiller A

Telefonboks: 2 spillere A B

Tømmerflåde: 3 spillere A B C  
Flyvemaskine: 4 spillere A B C D  
Tømmerflåde: 3 spillere A B C  
Telefonboks: 2 spillere A B  
Brandstation: 1 spiller A

## Zap TV

En spiller eller publikummer har fjernbetjeningen og siger Zap! når der skal skiftes tv-kanal. Vi skifter mellem forskellige TV kanaler: Vejret, Mad, Nyheder, Lotto, Reality, Debat osv.

## Zap Radio

Konferencier skifter hele tiden kanal. Spillerne skal så optræde med den nævnte kanal. En eller 2 spillere. Kanaler: Radiohørespil, Sport; Litteraturhjørnet, Lokalradio, Radioavisen, Sexbrevkasse, Jazzhjørnet osv. Konferencieren bestemmer kanalerne.- samme koncept som Zap TV; ny spiller for hvert nyt radioprogram.

## FFG

Følelse/Fysisk udfoldelse/Genstand

Flipover med disse 3 kategorier. Publikum bestemmer og konferencieren skriver ned på flipoveren. Der skal være 3 bud i hver kategori. Når budene er blevet brugt på scenen streges de over. Alle bud skal bruges indenfor en bestemt tidsramme; 4 min. Konferencieren tager tid.  
*Udviklet af Det Hvide Snit*

## 5 sætninger - En scene

Hver spiller har 5 sætninger at gøre godt med i scenen, hvoraf den første bestemmes af publikum. Målet er en afsluttet historie indenfor antallet af sætninger. En disciplin for 2 til 3 spillere.

**Variation:** spillerne udstyres med 3 sætninger hver fra publikum. Kun disse 3 sætninger må benyttes i scenen.

## X Factor eller I Factor (Vild med Factor)

En spiller er TV vært.

3 publikummer agerer dommere: de placeres på stole på scenen.

De resterende spillere er de syngende deltagere i konkurrencen.

Forløb:

En deltager (spiller) interviewes kort af TV værten (baggrund, alder, håb, drømme osv.).

Undervejs i interviewet spørges publikum om titlen på sangen (fiktiv) og evt. genren af TV værten.

Deltageren møder dommerne og en kort dialog gennemføres. Sangen synges!

Dommerne skal nu votere; point fra 1 til 5 og samlet score.

Kort efterfølgende interview om oplevelsen (deltager - TV vært): følelsen af succes eller nederlag!

Næste deltager går på!

Efter hele runden: vinderen hyldes.

På sangen kan (ud over titel) man lægge Genre, Personlig historie, Sprog mv. *Udviklet af Det Hvide Snit*

## ★ Ny Nordisk Scene

Inspiration: Holberg, Strindberg, Ibsen, Kai Munk (kukasse-teater).

Stemning: hverdag med en undertone af dommedag - undertekst, det undsagte, under overfladen.

Tematik: tvivl, skyld, skam, løgnen, magt, svigt, utroskab, tro, generationer, klassekamp, status, meningen med livet, familien.

Forudsætning: logik - hvem hvad hvor - tydelige stemmer og pauser, klar mimik, klassisk historiefortælling.

Emner: barnløshed, arv, hvem er de rigtige forældre, ulykkelig kærlighed, sygdom, magtmisbrug, fader- og moderbindinger, undertrykkelse, religion, nye tanker, frigørelse, upstairs - downstairs, kulturkamp. *Udviklet af Det Hvide Snit*

### Den Dag Hun Gik...

Split scene

2 venner sidder og taler om den enes skilsmisse (eller Hvorfor han blev smidt ud af Militæret?).

Samtidigt...

2 spillere spiller hvad der egentlig skete den dag hun gik (eller han blev smidt ud).

Der hoppes elegant frem og tilbage mellem de 2 scener og skal fodre hinanden.

Publikums indflydelse er...?

Årsag til skilsmissen (et ord) eller årsag til udsmidning.

Andre emner:

Den dag han blev fyret

Den dag han reddede en fra at drukne

Den dag han blev smidt ud hjemmefra

Den dag han skød sig selv

Den dag lægen sagde... *Udviklet af Det Hvide Snit*

### Begravelsen

3 spillere samlet om en kiste med en død person i. Alle 3 har en relation til afdøde. Publikum bedes om ord der antyder dødsårsagen. Spillernes opgave er ud fra ordet, at fortælle historien om hvorfor hvordan han/hun døde.

Eksempelvis: tøjklomme

Enkemanden A: Jeg elskede hende virkelig, men hun blev mere og mere fraværende!

Sønnen B: Hun var neurotisk! Se det nu i øjnene; hun var ikke rask i hovedet!

Naboen C: Hun var i hvert fald meget renlig og det er jo en god ting!

A: Ikke når man ikke laver andet end at vaske tøj og ikke viser interesse i sin familie!



B: Nogen gange forlangte hun jeg skulle tage mit tøj af selvom jeg kun havde haft det på i en time, så hun kunne vaske det!

C: tøjstativet i gården var altid fyldt op med jeres tøj! Vi andre fik ikke en chance!

A: tænk at gå drivvåd og nøgen ned i gården hvor alle kunne se hende!

B: men tør da de hev hende ned fra stativer!

C: dejligt at der endelig er plads igen til andres vasketøj!

Den dag vi mødte hinanden... (Emnet kan skifte):

Spiller 1 stiller sig frem og fortæller sin version.

Spiller 2 stiller sig frem og fortæller sin version.

Derefter spiller de situationen som den faktisk skete.

## ★ Rekvisitleg

Genstande samles ind fra publikum og stilles på et bord. Scene startes med 2 spillere. Under vejs får spillerne genstandene i hånden og skal så inkorporere dem i historien. Eksempelvis: Vi flygter fra sukkerfabrikken!

**Variation:** samme start som 1, men nu drejer det sig om 2 videnskabsmænd, der skal bygge eller forklare noget ud fra genstandene. Spillerne vælger selv hvornår de vil anvende genstandene - alle skal bruges! Publikum bestemmer hvad de skal bygge eller forklare. Eksempelvis: Forklar Roms fald! Byg en depressionsmaskine.

## TV Shop

Sælg et produkt bestemt af publikum vha. ting indsamlet fra publikum. Produktet kan være fiktivt ex "svanesmækker".

## ★ Old Job/New Job

En scene med udgangspunkt i forslaget fra publikum om New Job.

Publikum bestemmer 2 professioner; et som hovedpersonen tidligere har haft og et som han har nu. Ideen er at lade det gamle job påvirke det nye job.

## Bænken

En disciplin med fokus på hensigter.

En disciplin for 2 spillere.

Spillerne bliver på skift sendt uden for døren (så de ikke kan høre hvad der bliver sagt på scenen).

Spilleren på scenen får en hensigt af publikum. Spillernes hensigter skal holdes hemmelige indtil til sidst i scenen. Målet for scenen er at en eller begge spillere opnår deres mål.

Hensigt 1: jeg vil giftes med dig!

Hensigt 2: jeg vil slå dig ihjel!

Her er der nok kun en spiller der opnår sin hensigt! *Udviklet af Det Hvide Snit*

## Sedler på Gulvet

Publikum skriver sedler indenfor forskellige kategorier, som lægges på scenegulvet. Spiller tager dem op efter for godt befindende, og får dem til at hænge sammen med scenen.

Kategorier:

Min mors bedste råd?

Min største drøm...

Som lille ville jeg være...

Min dårligste side...

Jeg elsker at...

Osv.

**Variation:** Publikum kan skive sedler (titler) før show, som der så spilles ud fra.

## ★ Et Ord

2 eller 3 spillere fortæller en historie med et ord af gangen. Publikum bestemmer et tema for historien.

**Variation:** sexologerne - publikum spørges om de har et passende spørgsmål til sexologen. De 2 eller 3 spillere svare med et ord af gangen som om de var en person. *Udviklet af Kryds og Bolle*

**Variation:** spørgsmål om kærlighed, kæledyr, økonomi osv.

## Historie på linje

Alle spillere på række. De fortæller en historie et ord af gangen. Kan også afvikles ved at spillederen peger på en spiller der fortæller historien indtil der peges på en ny. Kan også synges.

**Variation:** Alfabetet – første spiller starter med et A, næste spiller på B.

**Variation:** normal scene på alfabetet.

## Scene med lydeffekter

Lydeffekter kan komme fra et keyboard (musikeren bestemmer) eller fra en lyd app (en spiller bestemmer - musikeren kan eventuelt lægge en svag baggrundsmusik). Spillerne får et sted eller en begivenhed fra publikum, lydene lægges ind over scenen - spillerne skal følge lydene og give dem mening. Lydene skal doseres med omhu!

**Variation:** Det er udvalgte publikummer der siger lydene.

## Musikken Bestemmer

Spillerne får et sted eller en begivenhed fra publikum. Musikken starter scenen. Spillerne skal følge stemningen i musikken; romantisk, uhyggelig, eftertænksom osv.

**Variation:** Stum scene. Som en stumfilm hvor musikken styrer forløbet og følelserne.

**Variation:** Stum scene – 2 spillere spiller skak. Fuld blæs på mimik, krop og bevægelse.

*Udviklet af Det Hvide Snit*

## Gæt en profession

En spiller bliver sendt uden for døren således han ikke kan høre hvad der bliver sagt fra scenen. Publikum bestemmer hvilken profession spilleren uden for døren skal have. Han kender således ikke sin profession! Det gør til gengæld spilleren (A) på scenen. Spilleren (B) uden for døren bliver nu kaldt ind på scenen. A's opgave er uden at sige det direkte at få B til

at gætte sin profession. Det skal helst gøres på en raffineret måde. Scenen er slut når professionen er gættet eller når B opgiver. Kan spilles på tid.

## ★ De 3 festtusser

En spiller er en vært der får besøg af 3 gæster. Spilles som Gæt en Profession. Når gæstens identitet er afsløret sætter de sig ned men er stadig en del af scenen.

### Sted Profession Mordvåben

3 spillere uden for døren - en spiller på scenen (A) - publikum bestemmer de 3 emner: Sted, Profession og Mordvåben. Spillerne uden for døren kommer ind på skift. A mimer nu for den første spiller (B) de 3 emner. B marker efter hvert mimet emne at han har et gæt ved at give A hånden.

Når mordvåbnet er gættet slår B A ihjel med dette. B skal nu mime sine gæt videre til næste spiller (C) der står uden for døren. Sådan fortsætter det til der ikke er flere spillere.

Spillelederen kalder nu alle spillerne på scenen. Han starter med at udspørge den sidste spiller (D) om dennes gæt på de 3 emner. Hvis der gættes rigtigt spørges der ikke til dette spørgsmål til C. Spillelederen fortsætter i gennem rækken indtil A kan afsløre de rigtige svar - med mindre de er gættet under vejs!

## ★ En taler for alle

En spiller får opgaven at lægge stemmer til de øvrige medvirkende spillere (der så mimer de taler når deres stemme lyder) og selvfølgelig til sig selv!

Publikum bedes om en begivenhed eller et sted.

**Variation:** Spillerne taler for hinanden. A taler for B, B taler for C, C taler for D og D taler for A.

### Moving Bodies

Udvalgte publikummer styrer hver sin spiller. Spillerne kan som udgangspunkt ikke bevæge sig - kun når publikummeren flytter rundt på dem.

Både hele kroppen og de enkelte lemmer kan der flyttes på. Spillerne modelleres så at sige! Publikum bedes om en begivenhed.

### Dead Bodies

Et teaterstykke er lige ved at skulle starte. Vi ser skuespillerne lige før tæppefald. Af en eller anden grund dør alle spillerne på nær en. Denne spiller skal gennemføre teaterstykket ved at sige alle replikker og flytte rundt på de døde spillere. Grunden til dødsfaldene skal spillerne selv finde på eller man kan bede publikum om en årsag. Publikum bestemmer titlen på teaterstykket.

### Directors Cut

En spiller skal instruerer en film eller et teaterstykke. Disciplinen starter med at instruktøren sætter rammen for scenen; hvem er hvem, hvor er vi, hvad handler scenen om, osv. Scenen udspiller sig. Undervejs i scenen kan instruktøren give personinstrukser, afbryde, skælde ud osv. Spillerne kan liges afbryde og bede om instruktion eller klage over manglende motivation mv. Det er dog vigtigt at der spilles en historie; afbrydelserne kan hurtigt tage overhånd. Publikum bestemmer en titel.

## Instruktøren

En af spillerne udnævnes til instruktør på en scene. Publikum bestemmer titlen på scenen (skuespillet). Instruktøren konstruerer så scenen, retter til, udskifter replikker, lægger følelser på, tager småbidder om osv. Scenen spilles igen til sidst uden instruktør indblanding. Konferencieren kan vælge et eksisterende instruktørnavn til spiller-instruktøren. Vores instruktør er inspireret af: Bergman, Tarantino, Coppola, Woody Allan, Mel Gibson, von Trier, Polanski, Ridley Scott. Spiller-instruktøren er dog altid nyuddannet og har lavet en håbløs afgangsfilm: Postbuddet i Bispebjerg!

## Tag Hatten

2 spillere bliver udstyret med en hat hver (skal sidde løst på hovedet). Scenen starter (et sted) men spillerne må ikke gå efter hinandens hatte før spillederen siger det! Formålet er at få fat i modstanderens hat! Man skal forsøge at få modstanderen i en position hvor det er nemt at få fat i hatten. Scenen slutter når en hat er snuppet på en behørig måde (man må eksempelvis ikke skade sin modstander eller tabe hatten).

## Spørgsmåls scene

Alle replikker skal være et spørgsmål.

## På vers scene

Alle replikker skal rime. Publikum bestemmer 2 professioner. Spil for 2 spillere: Dialog: A(1), A(2), B(2), B(1), C(1), C(2), D(2), D(1). Bogstaver er sætninger. Samme bogstav og de skal rime. Tallene er person 1 og person 2.

## Om Igen!

Normal scene - når spillederen siger "Om Igen!" skal den sidste replik omgøres, evt. til det modsatte eller til noget helt andet.

## Genreskift

Enten som Kinesisk Æske eller som forslag der smides ind over scenen undervejs. I Kinesisk Æske spilles der først en neutral scene, derefter spilles 3 scener med udgangspunkt i første scene med hver sin genre. I den anden udgave spilles en lang scene med skift i genre. Generne behøver ikke kun at være de klassiske (krimi, krig, komedie, tegnefilm, sci-fi, action, gangster eller realisme) men også mere kreative (bibelsk, porno, Morten Kock) kan være morsomme.

## Skræm dem væk!

En spiller sidder på en bænk i en park. Næste spiller skal skræmme første spiller væk fra bænken. Næste spiller osv.

## Fra Bladet

Der læses op fra en avis, et magasin, fagblad, ugeblad osv. Publikum bestemmer sidetal og/eller hvilken bog, ugeblad osv. Der læste danner grundlag for den efterfølgende scene.

## ★ En dag i... Hyldestsang til publikum

En dag i publikums liv  
Mit første kys!  
Musical ud fra en dag i publikums liv  
Hyldestsang til publikum

En publikummer interviewes og det danner baggrunden for en af de fire typer scener.

## ★ Musical

Publikum bestemmer en titel på en fiktiv musical. Musicalen udføres i god Webber stil. Spillerne og musikeren bestemmer selv hvornår der brydes ud i sang og i hvilken stil (kærlighedssang, konfliktsang, den rockede sang, finalen osv.). Der skal være en gennemgående historie.

## Musicbox

Publikum bestemmer titlen på en fiktiv musical. 3 musikgenre kastes ind over scenen (giv eksempler: rock, pop osv.), tjek med Musiker om han kender genren. Genrerne bestemmes af publikum før scenen. Man spiller altså en almindelig scene og bryder ud i sang når konferencieren smider en genre ind over.

## ★ Poetry Slam med dans

Titel på en fiktiv digtsamling fra publikum. En spiller starter og de øvrige kan gå på efter for godt/befindende med digt og/eller dans.

## ★ Forfatteren (Den Vægelsindede)

En spiller udvælges til at være forfatter på scenen. Han/hun sætter sig ned og mimer maskinskrivning. Ud fra en titel fra publikum skriver forfatteren historien; taler højt mens han/hun skriver. De øvrige spillere agerer karaktererne i historien og de må gerne sige replikker.

## Kinesisk æske

Publikum.: Hvilken begivenhed? Filmgenre – musik genre – Tidsperiode (eller skift i karakterernes alder), bestemmes også af publikum - man starter med en kort neutral scene - 4 scener i alt. Start replik og slutreplik.

## Smagsdommerne

Publikum bestemmer 1 kulturbegivenhed (bog, film, koncert osv.) - Hvis scenen kører kan der lægges ekstra begivenheder ind. 4 spillere hvoraf en er vært. Værten præsenterer deltagerne og giver dem navn og titel. Konferencier kan vælge at spillerne skal vise klip fra begivenheden, spillerne skifter her karakter. *Udviklet af Det Hvide Snit*

## Sportskommentatoren

En til to spillere udnævnes til sportskommentatorer, hvorefter 2 spillere går på scenen i en dyst som publikum bestemmer (alt fra ponymobning til spejderkast). Herefter styrer kommentatorerne spillet og de 2 finalister, spiller mimisk på hans/ hendes udsagn. I øvelsen er der mulighed for slow motion, tilbagespolning, gentagelser osv.

## Dirigenten

En af spillerne udnævnes til dirigent. De øvrige spillere er koret. Titel på sangen hentes hos publikum ved at spørge dem om hvilken scene der har været den bedste i løbet af aftenen.

## Kedelig scene

Den spiller der får publikum til at grine udskiftes med en anden.  
Variation: irriterende scene.

## Prologus

Ud fra en titel fra publikum starter scenen med, at en spiller stiller sig frem og fortæller en optakt til historien. Derefter starter scenen. Prologus kan afbryde og fortæller videre. *Udviklet af Det Hvide Snit*

## Reklame

Publikum bestemmer et produkt, som en eller flere spillere skal reklamere for.

## Tegneserie

Publikum bestemmer en begivenhed (eks. Jobsamtale). Disciplin for 2 spillere. Den ene spiller må kun bruge replikker fra en tegneserie (læser op fra et hæfte). *Udviklet af Kryds og Bolle*

## ★ Ekspertinterview

Publikum bestemmer et emne eksperten skal være ekspert i (kan være en kombination af 2 bud). En spiller interviewer eksperten. Kan kombineres med en døvetolk.

## Nyhedsvært

Den spiller der skal agere nyhedsvært går uden for døren så han ikke kan høre publikums bud. Publikum bestemmer en række ord som nyhedsværten skal bruges undervejs. Nyhedsværten kommer på scenen og starter udsendelsen. En spilleleder fodre nyhedsværten med publikums ord undervejs som han så skal bruge. Kan kombineres med en udsendt journalist.

## 3 perspektiver

Spillelederen sætter en historie op i samarbejde med publikum. Eksempelvis 3 bjørne ligger døde på byens torv. 3 spillere skal give hvert deres bud hvad der er sket; øjenvidner på hændelsen! Hver især kender ikke hele historien, men de skal bygge oven på hinanden, således vi til sidst får hele historien. De 3 spillere kan være den fulde mand på vej hjem, byens skøge og nattevægteren. *Udviklet af Det Hvide Snit*

## Baglæns scene

Vi ser en scene spillet bagfra! **Variation:** baglæns interview

## ★ Tadaa!

Første spiller etablerer rummet. Anden spiller kommer ind og etablerer en relation til første spiller i en sætning og præsenterer derefter et problem. 3. spiller kommer ind og løser problemet. Alle spillerne råber "Tadaa!".

## Status - Tjener og Herre

2 spillere, den ene er herre, den anden er tjener. Herren beder tjeneren om noget simpelt. Tjeneren skal altid blokkere spørgsmålet, og forklarer, hvorfor dette ikke er muligt. Herren altid accepterer denne forklaring, og beder om noget andet (som også viser sig at være umuligt).

## ★ Det gode, det dårlige og det virkelig dårlige råd

3 spillere, danner en linje (eller sidder ned). Publikum stiller et spørgsmål (problem), som de vil have svar på (rådgivning). De 3 spillere giver gode, dårlige og virkelig dårlige råd.

## ★ Robinson

Fire til seks spillere. Publikum vælger en af spillerne der skal "stemmes væk fra øen." efter første scene. De resterende spillere spiller scenen igen, og dækker over alt hvad der skete første gang. Derefter bliver en anden person bliver stemt ud, og så videre, indtil en person har til opgave at slutte scenen alene. Oplæg: deltagerne befinder sig på en øde ø og bliver stillet

flere forskellige opgave. Opgaver: fang og spis et mærkeligt dyr eller? *Udviklet af Det Hvide Snit*

## **Supermænd**

2 spillere bliver udstyret med hver sin superkraft bestemt af publikum. Verden trues af en katastrofe som igen bestemmes af publikum.

## **Lille stemme**

2 spiller er på vej til et sted eller begivenhed (hospital – begravelse, bestemmes af publikum). På vejen møder de nogen eller noget (helst småt; en mosegris – en toiletbørste, bestemmes af publikum), der kan tale. En spiller fra bænken lægger stemme til den eller det.

## **Mini Long Form**

Ideer: Krimi (detektiv), Morten Korch, Katastrofen

## **Koncepter**

Miestro, Corilla teater, Teatersport, Armando (monolog, derefter scener inspireret af monolog)

## **Den Gule Streg 2014**

Variationer: 3 bokse med sedler hvor publikum har skrevet Steder, Følelser og Begivenheder. Publikum sender SMS til spillerne undervejs. Disse læses bag den gule streg. Skal nytænkes!  
*Udviklet af Det Hvide Snit*

*Udarbejdet af Kim von Bülow 2014*