

T O N E E L

SKETCH



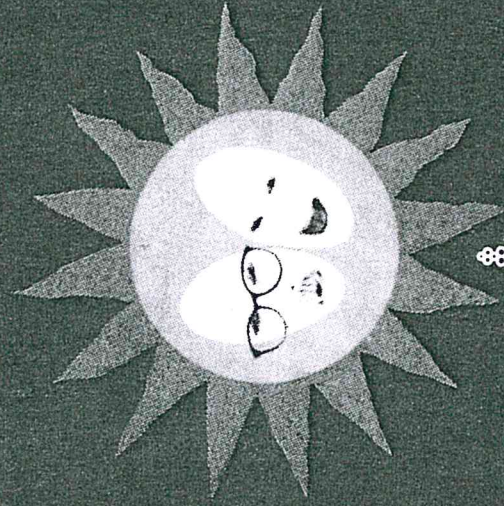
handleiding



PAUL ROOYACKERS

&

ERNST BERINSON



uitgeverij

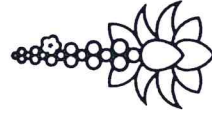
de toorts

haarlem

S P E L

Paul Rooyackers (1951) studeerde aan de theaterschool te Amsterdam, is nu dans- en spelpedagoog, werkte voor verschillende omroepen, geeft les aan het Rotterdams Conservatorium en aan de IVO-school te Bloemendaal. Hij heeft daarnaast een bedrijfje dat tekst- en theaterproducties maakt. Hij ontwikkelde het idee voor dit toneel-spel, werkte het uit en verzorgde de tekst van de kaarten en de handleiding van **Sketch**.

Ernst Bernson (1961) studeerde af aan de Gerrit Rietveld Academie te Amsterdam, is nu zelfstandig grafisch- en ruimtelijk ontwerper, maakt decors, kostuums en affiches voor diverse theaterproducties. Daarnaast verzorgt hij art-direction voor korte (animatie)films, doet vrij tekenwerk en ontwerpt meubels. Hij verzorgde de vormgeving, de ideeën voor de illustraties (inclusief fotografie, styling en montage) en het zetwerk van **Sketch**.



uitgeverij
de toorts
haarlem

Sketch is een toneel-spel in kaartvorm, ontworpen door Paul Rooyackers, vormgegeven en geïllustreerd door Ernst Bernson.

'Sketch' betekent: kort toneelstuk, meestal luchtig van karakter.

Bij dit kaartspel wordt iedere speler uitgenodigd om te improviseren met de begrippen die op de kaarten staan afgebeeld. Het is niet de bedoeling dat één speler of een groep spelers lang nadenkt over de invulling van een sketch. De illustraties op de kaarten kunnen op weg helpen, maar hij/zij mag het begrip op een kaart ook heel anders invullen!

Speleplezier is belangrijker dan na te gaan of het spel wel aan alle toneelregels voldoet.

Verzeild raken in een ongewone situatie is ongetwijfeld een boeiende bezigheid waarvan je samen kunt genieten.

Sketch is géén competitie- of prestatiespel. Het gaat om het plezier van de **presentatie!**

advies

Een sketch is een kort toneelspel waarin de humor niet mag ontbreken. Tekst, die als een ping-pong-bal door de spelers over en weer naar elkaar toe wordt 'geslingerd', speelt daarbij meestal een grote rol. Overdreven gebaren zijn een vast onderdeel, en gekke gezichten trekken hoort erbij. Pas op voor té veel overdrijven! Lees eerst deze handleiding door, kijk op je gemak naar alle kaarten, laat de begrippen op de kaarten op je fantasie inwerken en improviseer de 1001 mogelijkheden voor sketches die in dit spel verborgen zitten. Vergeet het hoofdstukje *spelvarianten* niet!

kaarten met begrippen

Bij **Sketch** leiden 64 kaarten tot spannende en leuke improvisaties. Er zijn 8 series kaarten, en op iedere kaart staat één begrip.

(**N.B.** De serie **REKWISIET** is een uitzondering; zie hieronder het hoofdstukje: *nodig*.)

De teksten onderaan de kaarten duiden de begrippen aan die onderdeel zijn van je sketch. In deze handleiding tref je de uitleg aan van de series en de begrippen die op de kaarten staan. Een aantal andere speelwijzen wordt uitgelegd, zodat de kaarten ook op een andere manier kunnen worden gebruikt.

Het is de bedoeling om met de getrokken kaarten te komen tot een sketch die voor elkaar wordt opgevoerd.

N.B. De illustraties op de kaarten zijn alléén bedoeld om de fantasie en de voorpret te stimuleren. Je kunt alle begrippen dus geheel naar eigen inzicht interpreteren!

nodig

In de serie **REKWISIET** komt een aantal voorwerpen voor die tevoren moeten worden verzameld. (**Let op:** voor twee kaarten:

Sleutel & Geldbuidel en **Bril & Hoed** heb je ieder twee rekwisieten nodig!)

N.B. Je hoeft niet precies een geldbuidel als rekwisiet te gebruiken; het mag ook een portemonnee of een geldkistje zijn. Zo 'vrij' kun je met alle rekwisieten omgaan! (Zie in dit verband ook de illustraties op deze kaarten.)

Een verkleedkist en wat gordijnen om een achtergrond mee te maken zijn wel bevorderlijk voor het spelplezier, noodzakelijk zijn ze niet.

De improvisaties kunnen overal worden gespeeld; aan de speelruimte worden geen bepaalde eisen gesteld.

toneelregels

In een toneelstuk draait het altijd om een aantal regels op basis waarvan het spel is opgebouwd:

- Wie speelt welke rol en wie is de persoon die wordt uitgebeeld?
- Waar speelt het verhaal zich af?
- Wat is de handeling die de personen tot stand proberen te brengen?
- Waarom doen ze deze handelingen?
- Wanneer speelt dit verhaal zich af?

Bij **Sketch** is het niet zo belangrijk of elke sketch wel aan deze eisen voldoet. Natuurlijk kan een groep spelers regels toevoegen of schrappen, naargelang de wens en de behoefte van de spelers met wie hij/zij samen speelt. Maar het gaat in eerste instantie om het plezier van het spel!

aantal spelers

Sketch kan met een 4-64 mannen of vrouwen, jongens of meisjes worden gespeeld. De verdeling m/v is niet belangrijk voor het spel.

Ben je met een grote groep, dan kun je die bijvoorbeeld splitsen in groepen van vier personen. (Deze handleiding gaat van groepen van vier personen uit, maar je kunt met elkaar natuurlijk ook andere indelingen afspreken.)

Als je per persoon speelt, trekt iedere persoon vier kaarten.

Speel je in groepjes van vier personen, dan trekt ieder lid van een groep één kaart, zodat een groep samen vier kaarten heeft.

leeftijd

Sketch kan zowel met kinderen als met volwassenen worden gespeeld.

Wanneer kinderen met elkaar spelen, is er een

spelleider nodig (zie het hoofdstukje: *spelleider*). Iedereen mag elk begrip anders interpreteren, afhankelijk van leeftijd, ontwikkeling en fantasie.

spelverloop en duur

De kaarten worden afzonderlijk per serie aan het begin van ieder spel geschud en in stapeltjes naast elkaar gelegd. Een deelnemer of een groepslid trekt steeds de bovenste kaart van een bepaalde serie. De vier kaarten die je zelf trekt, of die door een groep van vier personen samen (in het laatste geval één kaart per persoon) worden getrokken, moeten uit vier

verschillende series worden getrokken.

Getrokken kaart(en) mogen niet via de stapel of onderling worden geruild voor andere kaarten. Met de getrokken kaarten als basis wordt er door jou (of je groep) een sketch voor de andere spelers opgevoerd.

De voorbereidingstijd en de duur van iedere sketch worden tevoren met elkaar bepaald, indien er geen spelleider aanwezig is.

Als je alléén 'optreedt', bepaal je zelf uiteraard de vorm en de inhoud van je sketch op basis van de vier getrokken kaarten.

Als je in groepjes van vier 'optreedt', spreek je na het trekken van de vier kaarten met je groep jullie plan voor een sketch door en bepalen jullie meteen hoe de sketch heet, en hoe de sketch tot het einde verloopt.

Voorbeeld: Je trekt de kaart **Bij de Koningin**, een andere speler van je groep trekt de kaart **Tijdens de Verjaardag**, de derde speler trekt de kaart **Zoemen** en de vierde speler trekt de kaart **Steen**. Probeer dan een spel te maken waaruit bijvoorbeeld blijkt dat zoemen onmogelijk is tijdens de verjaardag van de koningin omdat je uitglijdt of valt over de steen... Op basis van de getrokken kaarten zijn allerlei leuke en spannende sketches mogelijk!

spelleider

Is er al een spelleider, dan zal die besluiten uit welke series er door welke groepen kaarten worden getrokken. De sketches zullen gevarieerder zijn als iedere groep uit verschillende series kaarten trekt.

Als jonge kinderen **Sketch** met elkaar spelen, zal het noodzakelijk zijn om iemand als spelleider aan te stellen, ook al omdat het spelverloop goed moet worden gecoördineerd. Tevens zal de spelleider dan bepalen hoe lang de voorbereidingstijd zal zijn en hoe lang de sketches mogen duren.

Als je met volwassenen in de huiselijke sfeer speelt, beslis je samen hoe het spel verloopt.

wedstrijd

Als je alléén een sketch gaat spelen, kun je de getrokken kaarten ook voor je houden en niet vertellen wat je zult spelen. De toeschouwers kunnen na het spel raden naar de begrippen die je hebt uitgebeeld. Ze kunnen ook (positieve) kritiek op de gespeelde sketch geven. Je kunt zo via de toeschouwers ervaren of je in je uitbeelding duidelijk genoeg bent geweest.

Als je weinig ervaring hebt, is het makkelijker om bij zo'n wedstrijd te beginnen met het uitbeelden van slechts één begrip. Hoe meer ervaring je hebt, des te meer begrippen je tegelijk in je sketch zult kunnen verwerken. Alle begrippen moeten heel duidelijk worden

uitgebeeld, omdat ze anders niet te raden zijn!

Als je met groepen speelt, kun je per groep raden naar de begrippen die door een ander viertal in hun sketch zijn verwerkt. Spreek tevoren een tijd af waarbinnen je de begrippen moet raden. Zet eventueel een kookwekker aan. Schrijf per groep de oplossingen op een briefje dat bij de spelleider

of bij één van de spelers binnen de vooraf afgesproken tijd wordt ingeleverd.

Wie neemt het scherpste waar, en welke groep speelt het meest overtuigend?

Ook kan worden beoordeeld welke groep de meest sprankelende en originele oplossing heeft uitgewerkt. Een echte 'jury' van niet-spelers verhoogt in zo'n geval het spelplezier!

N.B. Als het basisspel wordt beheerst, kunnen spelvarianten worden ingevoerd. Zelfbedachte spelvormen of speelwijzen zijn natuurlijk mogelijk! Zie ook het hoofdstukje: *spelvarianten*.

spelbegrippen

Er zijn 8 series kaarten met ieder 8 begrippen.

Elke kaart brengt een stroom van fantasie op gang. De begrippen geven geen informatie over leeftijd en/of sekse. Vanwege de leesbaarheid is echter uitgegaan van de mannelijke vorm. In de serie **ROL** kan de kaart **De Dief** ook een dievege van willekeurige leeftijd zijn.

Dat geldt ook voor hoeveelheid, de graad of 'de mate waarin'; die zijn niet in de kaarten verwerkt. Als je dus de kaart **Woede** (serie **GEVOEL**) trekt, kun je 'woede' als 'flink boos' tot 'verschrikkelijk woedend' interpreteren.

Als je met een groep speelt, mogen de begrippen die door de groep als geheel zijn getrokken, door één of meer spelers worden ingevuld.

N.B. Zoals eerder gezegd: de illustraties op de kaarten zijn alléén bedoeld om de fantasie en de voorpret te stimuleren. Je kunt alle begrippen dus geheel naar eigen inzicht interpreteren!

serie HANDELING

In deze serie zijn de begrippen: **Rennen, Schreeuwen, Duwen, Trekken, Vallen, Slaapwandelen, Springen** en **Zoenen**.

Hoe lang zo'n actie binnen de sketch mag duren,

hangt af van de afspraak die de groep sketch-spelers onderling maakt.

Voorbeeld: Als het begrip **Zoenen** luidt, kan er in de hele sketch worden gezocht, maar een begrip uit deze serie kan ook worden uitgelegd als de belangrijkste handeling in de sketch, waardoor het spel een duidelijke wending neemt. De kaart **Springen** kan bijvoorbeeld touwtje springen gedurende een groot deel van de sketch betekenen, of de kaart kan één reddende sprong over een afgrond worden, of een sprong in een verre toekomst via een tijdmachine.

serie ROL

Hier vind je de begrippen: **De Held, De Detective, De Verkoper, De Journalist, De Dief, De Geestelijke, De Uitvinder** en **De Zwerver**. Met de kaart **De Verkoper** kan een mannelijke persoon, die een artikel probeert te slijten, worden bedoeld. Iedere kaart kan echter ook staan voor een vrouwelijke rol. (Zie ook het hoofdstukje: *spelbegrippen*.)

Voorbeeld: Als je de kaart **De Journalist** trekt, realiseer je dan dat ieder begrip door één of meer personen van een groep kan worden ingevuld, dus alle spelers van een groep kunnen journalist(e) zijn!

serie HOE?

Je kunt **Beledigd, Doodmoe, Misselijk, Verward, In een Huibui, Gebindoekt, In een Lachstuip** of **Zenuwachtig** zijn in deze serie. Het gaat hier om de toestand waarin je kunt verkeren, maar ook om **hoe erg** die toestand is. 'Hoe?' heeft hier dus twee betekenissen.

Voorbeeld: De kaart **In een Huibui** kan aangeven dat er veel, constant, of ingehouden snikkend kan worden gehuild. Het mag ook een harde huilkreet zijn. De kaart **Misselijk** of de

kaart **Verward** kunnen letterlijk of figuurlijk worden opgevat. Bepaal zelf de duur en de intensiteit van de begrippen in deze serie.

serie **WAAR**

Je kunt op vele plaatsen terechtkomen in een rare situatie: **In de Lucht, Op een Berg, In het Water, Op de Noordpool,**

Op de Camping, Bij de Koningin, Bij de Dokter of **In een Restaurant.**

Voorbeeld: De kaart **Op een Berg** kun je vertalen met 'je bevindt je op een duin', maar je kunt ook boven op een bergtop staan, op 6000 meter hoogte in de mist... De kaart

In de Lucht kan zich afspelen in een vliegtuig, of hangend aan een parachute. Natuurlijk moet

'het luchtige' wel in de situatie naar voren komen. De kaart **In het Water** kan betekenen: in je eigen bad, maar het mag ook een zwembad of een zee zijn...

serie **REKWISET**

Hier vind je de volgende voorwerpen: **Boek, Telefoon, Instrument, Steen, Koffer, Sleutel & Geldbuidel, Ring en Bril & Hoed.** Er zijn in deze serie dus twee kaarten met een dubbele aanduiding: **Sleutel & Geldbuidel** en **Bril & Hoed.** Als je zo'n kaart trekt, zijn er twee voorwerpen die je in de sketch moet verwerken.

Voorbeeld: De kaart **Instrument** kan 'muziekinstrument' betekenen, maar het mag ook een medisch of een technisch instrument zijn. (**N.B.** Let wel op de veiligheid!) Als je de kaart **Koffer** trekt, kan worden gedacht aan een kleine koffer, maar de afmeting ervan of zelfs de hoeveelheid koffers kan steeds verschillen. Een sketch met vijf koffers kan interessant zijn als de koffers in de sketch bijvoorbeeld worden verwisseld of zoek raken.

serie **GEVOEL**

De gevoelens **Verliefd, Angstig, Eenzaam, Trots, Pijn, Schaamte, Gelukkig** en

Woede zijn gekozen vanwege de relatief duidelijke onderlinge verschillen. Want het is meestal moeilijk om gevoelens precies uit te beelden. Je zult merken dat je handen, je gezicht of je lichaam bij jezelf een bepaald gevoel kunnen oproepen, maar dat hoeft niet te betekenen dat de toeschouwer ook begrijpt wat je bedoelt.

Controleer een te spelen gevoel bij elkaar (als je per groep speelt en als je er voorbereidingstijd genoeg voor hebt), voordat je gaat 'optreden'.

Voorbeeld: De kaart **Pijn** kan in een sketch worden geïnterpreteerd als een enkele

pijnscheut, die doordringend en bepalend is voor het spel, maar een speler kan ook tijdens de hele sketch zichtbaar pijn lijden.

serie **WANNEER**

Een sketch kan midden in de nacht spelen, maar het begrip 'tijd' kun je ook vertalen naar een andere tijd, of tijdens de sketch zelfs als een sprong in de tijd. De kaarten **Als de Haan kraait, Bij Volle Maan, Met Oudjaar, In de Middeleeuwen, In de Oertijd, In de Verre Toekomst, Tijdens de Verjaardag** en **In de File** zijn begrippen die in een sketch leuke en rare situaties kunnen bevorderen. Voorbeelden zijn hier overbodig.

serie **PROBLEEM?**

Deze serie heeft niet voor niets een vraagteken achter het woord 'probleem': De sfeer van een toneelstuk kan, ondanks de probleemstelling, zelfs luchtig zijn (komedie). Een sketch is **altijd** luchtig. Zelfs de kaart **De Aardbeving** moet luchtig in een sketch kunnen worden 'opgelost'. En wat doe je tijdens een uit de hand gelopen onweersbui?

Of wanneer een orkaan het land bedreigt?
Plotseling zit je midden in een probleem en hoe red je jezelf in een sketch eruit?

De kaarten uit deze serie zijn 'problemen':

**De Weddenschap, Het Doolhof,
De Dronkenschap, Het Afscheid,
Het Proces, De Onweersbui,**

De Loterij en De Aardbeving duiden 'probleem'-situaties aan waarin je zelf terecht zou kunnen komen. Maak er geen drama, maar een leuke sketch van!

Voorbeeld: De kaart **Het Proces** kan ook worden gebruikt voor een proces over iets belachelijks, zoals het stelen van een taart.

spelvarianten

Er zijn allerlei andere speelwijzen met nieuwe mogelijkheden denkbaar:

- ◆ Praten in een zelfbedachte taal (jabbertalk).
- Dit taaltje kan ook gelijkenis vertonen met een andere taal, bijvoorbeeld Japans of Italiaans, of het kan een taal zijn die alleen uit cijfers bestaat. Belangrijk is dat je elkaar begrijpt, dat je van elkaar weet wat je bedoelt en dat je de sketch zó speelt dat het publiek er ook van geniet.
- ◆ Praten in telegramstijl. Je laat woorden weg, en speelt de sketch met verkorte zinnen.
- ◆ Een sketch met een verteller. Speel de sketch alsof je in het kort een sprookje vertelt. De verteller lost de problemen op waarvoor je geen tijd hebt of die lastig zijn.
- ◆ Overdrijf het spel enorm. Je kunt de gebaren nóg meer overdrijven dan je al deed. Dat geldt ook voor je stemgebruik. Speel de sketch bijvoorbeeld als een circusclown.
- ◆ Speel een sketch met de kenmerken van een hoorspel. Iemand maakt bijbehorende geluiden die leuk zijn om te overdrijven. Zo'n persoon kan meespelen, maar zich ook (zichtbaar!) naast de speelruimte bevinden. Hij maakt dan

bijvoorbeeld de geluiden van lopen, hij doet deuren open en dicht, slaakt kreten en laat voorwerpen vallen of breken.

- ◆ Speel de sketch als een robot. Iedere speler speelt alsof hij een machine is, met de hoekige bewegingen die daar bij horen.

- ◆ Plotseling kan het volume in een spel wegvallen, maar ook weer terugkomen. (Zoals bij een storing op de TV het geluid tijdelijk wegvalt, de ondertiteling ontbreekt, maar de handeling zich voortzet).

- ◆ Natuurlijk kan een sketch ook **geheel** uit gebaren bestaan. Dan speel je pantomimisch.

- ◆ Speel de sketch vertraagd of versneld, alsof er iets gebeurt met een film waarnaar je kijkt.

- ◆ Spelen tegen de wekker. Zet een kookwekker aan, of plaats een zandloper, zodat je moet spelen tegen de tijd. Geoefende spelers kun je de opdracht geven een sketch in elkaar te zetten die bijvoorbeeld maar één minuut mag duren.

- ◆ Er is al genoeg gesproken over overdrijven in een sketch. Spreek af (vóór de volgende spelbijeenkomst) dat je van elk rekwisiet bij voorbeeld tien exemplaren verzamelt.

Laat herhalingen in de sketch voorkomen alsof je een bepaalde handeling of actie enkele malen achter elkaar kunt laten zien. Je kunt verschillende malen je hoofd stoten tegen dezelfde sleutelbos, of de koffer op je tenen krijgen... Teksten kun je ook herhalen.

- ◆ Neem bij een spelronde een bepaalde zin als slotzin voor elke sketch. Spreek deze van tevoren af. Ondanks de kaarten die je hebt getrokken, moet elke sketch logisch met deze zin eindigen.

- ◆ Gebruik, op het moment dat je toeschouwer bent en een andere groep een sketch speelt, je kaart als 'inspringspel'. Wanneer je ziet dat je met jouw kaart een verband kunt leggen, neem je deel aan de sketch en begin je te

improviseren. Alle toeschouwers moeten op deze wijze aan de sketch deelnemen. Wie niet 'inspringt', behoudt zijn kaart en moet deze bij een volgende sketch zien kwijt te raken of met zijn kaart een solo-sketch opvoeren. (Spreek dit van tevoren met elkaar af!)

Voorbeeld: De sketch gaat over **Het**

Afscheid. Jij hebt de kaart **Zoenen** in bezit...

- ◆ Speel de sketch, maar bedenk wat voor publiek je voor je wilt zien en vertel dat aan de toeschouwers voordat je begint. Je geeft de toeschouwers dus ook een rol: De bond van Zuidnederlandse muzikliefhebbers, Geniale kleuters van Pampus, enzovoort. Je kunt ook een stukje kindertoneel voor een zaal lastige kinderen spelen, of je speelt alsof het gaat om een toespraak voor een zaal met mensen, die allang naar huis willen.

colofon

© 1993 Paul Rooyackers, Hillegom
Uitgeverij De Toorts, Postbus 9585,
2003 LN Haarlem
1e druk, 1993

Lithografie: Lithotechniek Haarlem BV, Haarlem
Druk kaarten en doosje: De Grafische Haarlem,
Haarlem

Druk handleiding: Haasbeek, Alphen aan den Rijn
Stanswerk en afwerking: Argent verpakkingen,
Assendelft

Niets uit deze uitgave mag worden
verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door
middel van druk, fotokopie, microfilm, radio, TV
of theater, of op welke andere wijze ook, zonder
voorafgaande schriftelijke toestemming door
Uitgeverij De Toorts (adres: zie boven).

All rights reserved. No part of this game may be
reproduced, stored in a retrieval system, or
transmitted, in any form or by any means,
electronic, mechanical, photocopying, recording
or played on broadcasting, television or theatre,
or in any other form, without written permission
from Uitgeverij De Toorts, P.O. Box 9585,
2003 LN Haarlem, Holland.

ISBN 90 6020 524 3
NUGI 004/150

Verspreiding voor België: Uitgeverij EPO,
Lange Pastoorstraat 25-27,
2600 Berchem/Antwerpen.