

Contactadvertentie.

Doel: Met verwachtingen een scène spelen.

Aantal spelers: 2.

Vorm: Twee mensen hebben een blind date. Ze hebben gereageerd op een contactadvertentie. De eerste komt op en ziet dat de tweede er nog niet is. Hij zingt een lied over zijn verlangen, hoe hij hoopt dat de ander is. Hij gaat even af (wc, zoeken naar de ander?) en de tweede komt op. Ook die treft de blind date partner nog niet en zingt tijdens het wachten zijn/haar hoop of vrees uit over de toekomstige partner. Nu hebben allebei de spelers een beeld van de ander zijn wensen. De eerste komt weer op en de ontmoeting vindt plaats. Al snel wordt het duidelijk dat er een beslissing genomen moet worden: wordt dit wat of niet? In een duet zingen ze het dilemma en de uitkomst uit. Dus: solo-zang, solo-zang, korte scène (ontmoeting), duet-zang (wordt het wat of niet).

Vraag aan publiek:

Locatie waar de blind date zich afspeelt.

Een beroep of hobby voor elke spelers. Of de twee spelers laten het publiek twee echte contactadvertenties uit een krant prikken/zoeken. Elke speler heeft dan de contactadvertentie waar ze op *reageren* (niet hun eigen).

Tips:

- Speel met de verwachtingen van de ander. Wees een droom of juist een schrikbeeld.
- Spreek niet alles uit, en maak het niet te groot. Het publiek weet de hoop en vrees van de ander ook, dan is klein spelen veel leuker en effectiever! Als de ander een perfecte, schone gentleman wil, is een zwerver met vlooiën te makkelijk. Veel leuker is het dat je als normaal iemand opkomt die af en toe in zijn neus peutert, of plotseling kauwgom onder zijn schoen vandaan trekt en nonchalant in de asbak gooit. De goorheid wel als diepgeworteld uitgangspunt – maar beheerst.
- Als de uitkomst (ja of nee samen verder) direct vanaf de ontmoeting eigenlijk al duidelijk is, kijk of je een aanleiding kunt vinden om de uitkomst om te draaien. Niet nadenken, aanleidingen komen altijd vanzelf voorbij, je hoeft ze alleen maar te herkennen.

Variaties:

Zonder zang. Dan heb je wel een valkuil: teveel gebabbel.

En natuurlijk, zoals bij elke vorm:

Heb lol. Accepteer wat de ander aanbiedt. Bezorg de ander(en) een goede tijd! Laat de vorm natuurlijk faliekant mislopen als die misloopt. Heb lol in het nog veel slechter maken van een slechte scène! Spelers aan de kant springen in als nodig/als ze een impuls voelen. Hou je nooit krampachtig vast aan een vorm. Gooi d'r in wat voor de hand ligt, al past dat eigenlijk niet.