

## **Het bankje / laatste regel-eerste regel.**

**Doel:** Een verhaal bouwen uit onvoorspelbare elementen. Niet vooruitdenken, maar volgen wat je krijgt.

**Aantal spelers:** 3..

**Vorm:** Drie mensen zitten op een bankje en kijken terug op hun leven. Ze vertellen alledrie een verhaal: drie van elkaar losstaande verhalen over iets wat er in hun leven gebeurd is. Men wisselt elkaar af door zinsdelen of woorden die net (door een ander) uitgesproken worden te herhalen, en het begin van je volgende zin te laten zijn. In het begin geef je elkaar een beetje de tijd zodat iedereen een stuk verhaal kan maken, maar je gaat steeds sneller wisselen. Ook de energie van de drie verhalen wordt steeds hoger. Idealiter komen de drie verhalen alledrie tegelijkertijd op een hoogtepunt waarbij iedereen ook opstaat. (Dat zal niet altijd lukken en is ook geen verplichting.) Na het hoogtepunt gaat ieder weer zitten en rondt zijn verhaal af (doe daar niet te lang over).

**Vraag aan publiek:** Bijvoorbeeld allemaal iets anders: een geheim, een beroep en een hartenwens. Kan ook drie geheimen zijn. Eigenlijk is alles goed, behalve emotie of relatie.

### **Tips:**

- Zodra je een mooie zinsnede of een goede uitdrukking hoort: grijp hem, roep hem, ook al (juist!) al heb je geen flauw idee hoe het in je verhaal zal passen. Als je het met voldoende energie en overtuiging doet zul je merken dat het altijd past (!).
- Zet met een duidelijk typetje in.
- Als je bij deze vorm de neiging krijgt na te denken en te wachten, vraag het publiek dan een tic. Bijvoorbeeld in je neus pulken, met je been trillen of knipogen naar elke vrouw. Het fysieke van de tic, die je consequent moet volhouden, haalt je uit het hoofd en zet meestal je verhaal in gang.
- Van de anderen hoef je alleen woorden op te pikken plus de energie waarin eenieder zit. Probeer allemaal op hetzelfde moment de energie te verhogen.
- Wel is het leuk als er grote contrasten tussen de karakters is, dus op hetzelfde moment de energie verhogen betekent niet per se: dezelfde energie/emotie.
- Kom je er niet tussen? Dat overkomt alleen mensen die een geschikt moment afwachten – en dus teveel in hun hoofd zitten. Dwing jezelf een willekeurig woord te pakken en die er keihard tussen te gooien. Het wordt soms een beetje een wedstrijd wie er in kan komen, maar dat is niet erg. Je moet een beetje voor jezelf opkomen, wat alleen lukt door spontaan en overtuigd te reageren.
- Begin een verhaal met iets te zeggen over jezelf of je situatie, een omschrijving, dus, en zet het verhaal in gang met “maar op een dag...” of “op die ene dag...”

**De grootste valkuilen** (waardoor de vorm al snel niet meer leuk is):

- Afwachten tot er iets langskomt dat je kunt gebruiken. Hierdoor zul je er nooit tussen komen, bovendien worden de verhalen dun, onspontaan, en vaak te voorspelbaar.

### **Variatie (Laatste regel/eerste regel, zes spelers)**

Drie paren vragen elk een suggestie voor een scène. Eén paar vraagt een beginzin. Dat paar begint een scène met die zin; de andere twee paren staan aan weerszijden van het toneel. Na een willekeurige catchy zin kan elk van de paren ‘freeze’ roepen, waarna de spelers af gaan. De freeze-roepers beginnen/continueren hun eigen scène met de laatste zin die gezegd werd voordat er freeze werd geroepen. Variatie op de variatie: ipv de freeze-roepers gaan juist de anderen op!

### **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! Hou je nooit krampachtig vast aan een vorm. Gooi d'r in wat voor de hand ligt, al past dat eigenlijk niet.