

# Teatersport™

## Norgesmesterskap - Lillehammer 2016

### TEKNIKKER OG ØVELSER

#### Øvelser og teknikker deltakerne bør ha kjennskap til.

---

Her følger en liste over improteknikker/øvelser som arrangørene mener er grei å ha når man skal møte de andre lagene, slik at man har en felles plattform. Dessuten kan denne listen fungere som en huskeliste når dere trener/øver.

*Det er vanskelig å lære seg improvisasjon uten å ha vært på kurs eller hatt en lærer, Norsk Amatørteaterforbund kan anbefale flere kurs og lærere om det behøves. Foruten å skissere en del øvelser dere bør være kjent med. Det er viktig at lagene også setter seg inn i skrivet som omhandler retningslinjene for NM som forteller om gjennomføringen av Teatersportkonkurransen inkludert konferansierens og dommernes oppgaver og ansvar.*

Dette er en kortfattet skisse over en del øvelser/teknikker. Et godt tips er å lese Keith Johnstones bok *Impro for Storytellers* (Keith Johnstone er teatersportens far). Boka er ikke tørr og pedagogisk, men nyttig, inspirerende lesning, og setter impro-treningen i en større sammenheng. Videre er det mye tips og eksempler å finne på nettet og Youtube.com ved å søke på nettet.

I teatersportkonkurransen er det en fordel å både kunne spille **Historier** og **Games**. **Historier** kan defineres som frie scener uten noen rammer eller retningslinjer. Her kan det være lurt at en av deltakerne er utenfor scenen og kan hjelpe de spillende som en regissør. **Games** er leker og øvelser som gir større trygghet ved at de tilbyr et sett med rammeverk man kan improvisere i. Nedenfor finner dere eksempler på slike *games*.

Under konkurransen er det lagenes ansvar å *sette opp* scenene / øvelsene de skal spille. Derfor er det også lurt å trene på å være regissør/lagleder for hverandre. Dere har lov til å hjelpe medspillerne deres ved å komme med innspill og forslag, selv når de spiller games. Det viser lagånd og et ønske om å forbedre seg.

# GAMES / TEKNIKKER

## Hatter (Hat-game)

«En-mot-en-øvelse». Spilles som regel som en duell mellom to lag. En fra hvert lag starter en situasjon. I løpet av scenen gjelder det å ta den andre spillerens hatt. Dersom man bommer eller mister hatten, har man tapt. Brukes ofte til å avgjøre uavgjorte konkurranser.

## Pekehistorien – «Døøø-leken!» (Selvmordsleken)

Spillerne forteller en historie sammen (de er som en person) men bare med ord. Tema oppgis av publikum. Den konferansieren peker på, begynner. Konferansieren peker på en av de andre spillerne og vedkommende må fortsette nøyaktig der den andre slapp. Når en spiller står fast, nøler eller gjentar noe som allerede er sagt etc, skriker publikum: *Døøøø!* Han/hun får oppgitt et redskap (helst ikke kniv o.l.) og må finne en måte å dø på av denne gjenstanden. Når «likhaugen» på gulvet omfatter alle spillerne unntatt én, har den personen vunnet.

## Dubbing

Spillerne på scenen spiller situasjonen, men stemmene "deres" leveres av lagspillerne på benken. Husk at den som dubbes bør mime-snakke med en stor munn for at illusjonen skal bli tydelig. Man kan for eksempel også dubbe en «stumfilm» som vises på et lerret.

## En stemme for alle

Spillerne spiller en situasjon. En på laget lager alle stemmene.

## Synkronsnakk / en stemme

En gruppe spillere utgjør til sammen et "jeg", og snakker i kor. Denne teknikken trener evnen til å lytte til hverandre og ikke planlegge.

## Skrivemaskinen

En av spillerne er forfatter som skriver en historie på sin skrivemaskin. De andre spillerne spiller det som «skrives».

## Countdown

Konferansier tar tiden. En scene spilles på et minutt (publikum avgjør hvor scenen spilles). Samme scenen spilles deretter om igjen på hhv. 30 sekunder, 15 sekunder, 5 sekunder og 1 sekund.

## Ett og ett ord

A og B er en person (jeg), og møter et monster (dvs. noe farlig, livstruende) som de enten bekjemper eller blir bekjempet av. De - A+B - snakker ett ord hver, annenhver gang.

## Sa han - sa hun

A sier en replikk. B sier «... sa han/hun», og legger til en verbal beskrivelse av en handling som A så utfører. Deretter sier B en replikk. A sier «... sa han/hun», og beskriver en handling verbalt som B så utfører osv. Trener historiefortelling og "slippe kontrollen".

## En dag i ditt liv

Lagleder får en blant publikum til å fortelle en enkel historie/episode fra sitt liv. Den blir så fremført av spillerne. Her kan man be om historier som: En drøm, Første stevnemøte, Første dag på jobben, Det mest pinlige som har hendt meg - eller lignende. Man kan også spørre publikummeren om i grove trekk fortelle om dagen sin (i dag) og så spille den (her kan man spille den som musikal eller lignende).

## Marionetter

Spillerne kan snakke, men ikke bevege seg. Bevegelsene blir manipulert av andre spillere eller av noen fra publikum. Tema eller spillested fåes fra publikum.

## Versedrama

En vanlig scene spilles, men all tale er på rim.

## Tre ord av gangen

Her skal replikkene bestå av hverken mer eller mindre enn TRE ord av gangen. Man kan også bruke 5, 7, 13 ord eller hva man vil. Poenget er å holde seg knallhardt til forutsetningen.

## Replikker fra publikum

Spillerne må innpasse et utsagn (en replikk) de har fått fra publikum i salen. Publikummere skriver en replikk hver på hver sin lapp før showet begynner. Konferansieren sier «lapp – Per», og da må Per ta en lapp og lese hva som står på den og passe replikken inn i handlingen. Litt senere i handlingen er skjer det samme igjen, men da er det Trine sin tur osv!

## Ekstremt saktefilm

Publikum oppgir en sportsgren som ikke eksisterer. To spillere skal utføre mesterskap i denne sporten i ekstremt langsom kino. En sportskommentator og gjerne også en spesialist kommenterer.

## Armer

A bidrar med å være B's armer ved å gjemme seg bak B og stikke sine armer fram under B's armhuler. B legger sine armer på ryggen. A blir intervjuet av en annen improvisatør om et tema de får fra publikum. (Må gjerne utføres med rekvisitter)

## Gibberish (utenlandsk ekspert med tolk)

Eksperten holder foredrag på gibberish (kaudervelsk - tullespråk). Tolken oversetter til norsk, det er tolken som bestemmer hva dette handler om (eller temaet kan være bestemt av publikum på forhånd). Dette fungerer best - hvis eksperten demonstrerer sitt foredrag med bevegelser, uten å tenke logisk i forhold til temaet. Gi lyder og bevegelser som tilbud til oversetteren. Man kan også velge å spille en vanlig scene på et tullespråk.

## Ekspert i TV-studio

En intervjuer og en ekspert. Eksperten ut. Intervjueren får oppgitt fra publikum hva eksperten er ekspert i. Han ønsker så eksperten velkommen til studio, og begynner å intervju. Partneren vet altså ennå ikke hva han/ hun er ekspert i. Intervjueren skal gjennom måten det spørres på, gi eksperten hint om hvilket fagområde det dreier seg om - men uten å si det direkte. Eksperten må hive seg utpå og forklare. Gjerne gi demonstrasjoner når spørsmålene kommer. Etter en stund bør eksperten ha forstått hva han/hun er ekspert i, og avslører det så raskt som mulig.

## **Morderleken**

En stafettøvelse. 3-5 på laget. Hele laget unntatt 1 spiller (A) går ut. A får oppgitt fra publikum 1) et yrke, 2) et (å)sted og 3) et mordvåpen - i den rekkefølgen. B kalles inn på scenen. Ved hjelp av mime og gibberish skal A meddele B først yrke, så sted, så mordvåpen. Husk rekkefølge. Når B har forstått hver enkelt ting gir han tegn, og A går videre til neste ting. Når B til slutt har forstått mordvåpenet "myrder" han A med det. C kommer inn, B gjentar hele prosedyren osv. Når alle har gjort hele greia, stiller de opp på rekke, og forteller publikum hva de har oppfattet, sistemann først. Her snakkes altså bare gibberish, og husk å gjøre det. Prøv å unngå bruk av onomatopoietika (lydmalende ord). Den som blir mimet for, kopierer bevegelsene/deltar i handlingene med begeistring.

## **Følelser**

Publikum oppgir forskjellige følelser. En vanlig scene spilles (til å begynne med følelsesmessig nøytralt). Når kampeleder/lagleder roper inn en av de oppgitte følelser, legger deltakerne denne følelsen på spillet, mens de fortsetter å utvikle situasjonen.

## **To genre**

Først spilles en kort, nokså ordinær scene. Gjør publikum oppmerksom på at denne scenen ikke skal være spesielt underholdende. Så bes publikum om å oppgi flere forskjellige genre, og scenen gjentas i de mest inspirerende genre. Helst bare to, max 3.

## **Den lille stemmen**

A går på scenen og starter en situasjon, plutselig møter han/hun en lite vesen. B sitter på side- linjen og stemmen til det lille vesenet som får identitet i løpet av scenen. Det hjelper ofte at vesenet trenger hjelp.

## **Baklengs**

En scene/historie spilles baklengs. Det første publikum får se er altså slutten på historien. Ellers er alt normalt!!! Kan spilles a) med alle bevegelser framstilt baklengs (gange, entreer og sortier osv.) eller b) med forlengs bevegelser og baklengs dramaturgi.

## **Uten S**

Stafett der to og to spiller scene hvor de snakker uten å bruke bokstaven S. Bruker de den, er de ute av leken, og neste mann på laget går inn. Siste mann som står igjen er vinner.

---