

Aangeefspelen (dierendokter, klachtenbureau, morning after.)

Doel: Niet passende, blinde aanboden durven doen en integreren. En fouten durven maken!

Aantal spelers: 2; andere spelers geven hints.

Vormen:

Dierendokter: Eén speler naar de gang. Andere speler (de dierenarts) vraagt een dier en wat er mis mee is (duizendpoot met gebroken pootje, hyena zonder vlekken). De speler op de gang komt binnen met het beest, waarvan hij dus niet weet wat het is of wat er mis mee is. *De arts zorgt er voor dat alles wat de cliënt zegt klopt en logisch wordt.*

Klachtenbureau: Zelfde idee, nu alleen met een voorwerp waar iets mis mee is. De ‘dokter’ is nu een medewerker bij de klantenservice van een warenhuis (of andere winkel).

Morning after: Zelfde idee, nu alleen in een hotelbed waar twee bekende Nederlanders (of historische figuren of...) na een wilde nacht met veel alcohol naast elkaar wakker worden en (al dan niet pijnlijk) beseffen dat van het een het ander gekomen is. Nu weten *beide* spelers dus van één persoon wel wie het is en van de ander niet. Er zijn twee mogelijkheden: de spelers weten niet wie de ander is, of ze weten niet wie ze zelf zijn. De laatste is meestal de leukste variant, maar je moet goed van tevoren afspreken welke variant je doet (anders veel verwarring tijdens de voorstelling).

Vraag aan publiek: Dier of object + wat is er mis mee; of twee bekende personen.

Tips:

- *Probeer het niet goed te doen. Doe het fout!* Anders ga je raden en loopt de scène vast.
- Als iemand plezier heeft in de chaos die ontstaat is dat geweldig om naar te kijken; en alleen iemand die plezier heeft lost de chaos vrijwel altijd ook weer miraculeus op.
- Daag de niet-weter uit, zet hem voor het blok: “Doe eens voor wat u er normaliter mee doet.”
- De niet-weter doet altijd duidelijke, blinde aanboden. Bijvoorbeeld door met een extreem glibberig dier binnen te komen. Hij daagt daarmee de ander uit: ‘Ik weet niet waar het om gaat, dus ik doe maar iets, iets extreems. Praat jij het maar rond!’.
- Andere spelers komen kort op als de scène dood valt en geven (abstracte) hints. Bij de duizendpoot: ‘O, dokter, ik móest even aanwippen om te zeggen dat u het einde bent. U bent zo *potig!*’

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

- Dit zijn géén raadspelen. Wie (te veel) probeert te raden, is niet meer bezig met duidelijke, grote, al dan niet absurde aanboden te doen, of is niet meer bezig met die aanboden te integreren. Op een gegeven moment begrijpt de klant vanzelf wel waar het om gaat – of niet. *Voor het publiek lijkt het wel een raadspel.* Het is moeilijk voor de spelers om het niet ook zo te zien, omdat iedereen een natuurlijke neiging heeft om het goed te willen doen. Dit is een heel grote en altijd aanwezige valkuil die meestal de lol uit de vorm weghaalt.
- Wees als ‘weter’ (dokter) niet bezig met of je al dan niet te veel verradt. OK, je zegt liever niet letterlijk ‘giraffe’, natuurlijk, maar als de scène toevallig over de nek gaat, dan is die gewoon lang en ga je dat niet zitten verbergen. (Pas als alles lekker loopt merk je dat je als vanzelf gaat spelen met de informatie die je wel of niet geeft. Pas dan kan het.)
- Speel gewoon een dokter. Komt iemand met een piepkleine olifant binnen, doe dan niet alsof dat normaal is. Heeft de olifant geen slurf, dan zie je dat direct, je kunt niet doen alsof je het niet ziet.

En natuurlijk, zoals bij elke vorm:

Heb lol. Accepteer wat de ander aanbiedt. Bezorg de ander(en) een goede tijd! 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.