

Cluedo.

Opmerking vooraf: deze vorm wordt al jaren als een raadspel gespeeld en getraind. En dat terwijl het alleen voor het publiek een raadspel moet *lijken*. Als raadspel is er niet zoveel aan.

Doel: Blinde (niet-passende) aanboden incorporeren in je spel. Missers maken en risico's nemen.

Aantal spelers: 4.

Vraag aan publiek: Beroep Locatie Moordwapen (= object). In die volgorde. Ezelsbrug: BLoeM.

Vorm: Drie spelers gaan naar buiten (B C D). De 4^e (A) vraagt een beroep, locatie en object (moordwapen). Hij roept een van de drie verdwenen spelers (B) op het toneel. B is het beroep, maar weet dat zelf niet. A weet het wel, en is iemand die bij dat beroep hoort: bijvoorbeeld bij een dokter hoort een patiënt. Er ontstaat een hele korte scène *in gibberish* als volgt: A zet de scène in, bijvoorbeeld door als patiënt te wachten op de dokter. De “dokter” (die niet weet dat hij dokter is) komt binnen en doet een duidelijk, maar willekeurig blind aanbod, bijvoorbeeld hout zagen. Het is de taak van A om B's aanbod in de scène te integreren (de dokter zaagt iemands been af en hij is de volgende die geamputeerd gaat worden). Zodra dat gelukt is, is meestal ook duidelijk wat het beroep is, en schudt men elkaar de hand. Zo niet, kan de scène met een nieuw blind aanbod nog even verder gaan. Als er handen geschud zijn, komt het volgende scènetje. Nu met een onbekende locatie. Daarna een scène met een onbekend object. Zodra duidelijk is om welk object het gaat, vermoordt B A met dat object. Nu komt de volgende speler (C) en herhaalt de cyclus zich met B en C. B gebruikt daarbij wat hij (al dan niet correct) dént dat beroep, locatie en moordwapen zijn. En zo verder tot alle spelers op zijn. Aan het einde van de scène vraagt de presentator alle vier de spelers wat ze dachten dat het beroep was, vervolgens locatie en moordwapen.

Techniek: De techniek van een goede cluedo is heel simpel: B doet een blind aanbod, A past dat in de scène in. Het lijkt dus veel op een handen-door. De spelers hoeven niet bezig te zijn met of ze al dan niet iets moeten raden, of ze al dan niet te veel verraden of juist te weinig. Ze moeten gewoon spelen. Eén of twee blinde aanboden in de situatie integreren is vaak alles!

Tips:

- A begint afwachtend, maar *actief* in de scène. Op een voetbalveld kan hij bijvoorbeeld de keeper zijn die actief klaarstaat. Een nagelbijtende patiënt die wacht op de dokter. Etc.
- B moet er lol in krijgen om grote aanboden te doen met de intentie “ik weet het toch niet, dus doe ik het lekker fout en zie *jij* maar hoe je het oplost”. Daag je elkaar lekker uit.
- Niet geraden? Schud toch maar de hand. Raden is bijzaak!
- B: laat je ook overdonderen en weet het gewoon lekker niet.
- Scènes zijn kort. Als het niet loopt, schudt handen, desnoods na het uitbeelden van het onbekende element. Bij beroep tandarts kan A zijn eigen kies; of zelfmoord plegen met het object.
- De rechters zullen een tijdselement inbouwen en je proberen op te jagen. Dat is leuk voor het publiek. *Blijf rustig*. Sla misschien wat over (na twee seconden al handen schudden) maar een opgejaagde scène wordt niks.

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

- **Blokkeren.** Probeer zo veel mogelijk (semi-) blokkades te vermijden zoals (in jabber) “dat doe je niet goed”, “het moet zo”, of “wat doe je nou”. Negeer niet-passende aanboden nooit! Zeg ja! Het idee is: alles klopt en is vanzelfsprekend. A incorporeert elk blind aanbod in zijn spel.
- **Bezig zijn met het willen raden.** Dodelijk en zeer veel voorkomend. Als je lekker speelt, raad je het meestal vanzelf, of niet, wat maakt het uit. Het is geen veredelde(?) ‘hints’.
- **Bezig zijn met het duidelijk willen maken.** Net zo dodelijk en zoveel voorkomend. A moet niets duidelijk willen maken, hij moet vooral niet-passende aanboden passend maken.

- B die een locatie/beroep/object als aanbod doet. Als je bij het onbekende object bent, is het vooral **niet** de bedoeling dat je objecten gaat mimen. Zo wordt het een raadspel. Doe een willekeurig blind aanbod, en laat de scène door A naar het object toe leiden.
- Je verwarring verbergen. Laat zien dat je er niets meer van snapt. En zet je er overheen.
- Dezelfde scène als in de vorige ronde proberen te krijgen. Laat er telkens iets nieuws ontstaan.
- Energie laten varen. Als je in verwarring bent, doe dat energiek. Sla je ogen desnoods theatraal ten hemel, merk dat het publiek lacht. En zet dan gewoon met grote energie opnieuw in. (Net als bij *iets anders*; een goede vooroefening).

Tips voor gevorderden

- A kan B gaat uitdagen tot het doen van blinde aanboden. Bij beroep 'dirigent' kan hij bijvoorbeeld met een fluit in de aanslag wachten op wat B doet; de fluit volgt immers de dirigent. B wordt zo gedwongen tot blinde aanboden.
- Het kan ook abstract! Als de locatie 'onder water' is, kunnen de spelers bijvoorbeeld telkens een beweging van de ander overnemen en uitvergroten totdat ze in een stel vissen zijn veranderd.
- Kies van tevoren een taal als uitgangspunt voor je gibberish.

Variatie voor vergevorderden:

- Maak er 3x1 scène van (ipv 3x3) door telkens met twee spelers één scène te spelen met onbekend beroep, locatie en object. De scène loopt door na het handenschudden, er ontstaan geen nieuwe scènes, en A moet met name de locatie ook al in de eerste scène spelen. Wie weet kun je ook het handenschudden weglaten.

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.