

ON THE SPOT

GIDS VOOR
TEAMS



MISSIE & VISIE

Met het 'on the spot' theatersportkampioenschap willen we improviserend Vlaanderen samenbrengen en een podium bieden. Het is een unieke kans om samen te spelen met anderen, je te laten inspireren door games, stijlen en techniek, en je impronetwerk uit te breiden. We nemen je met deze gids graag mee doorheen de artistieke visie en leggen stap voor stap uit hoe een kampioenschap bij 'on the spot' er uit kan zien.

HOOFDDOEL 'ON THE SPOT'

Met 'on the spot' willen we verbinden. Bruggen bouwen tussen de vele improgroepen die Vlaanderen rijk is. Tijdens de kampioenschappen van on the spot ligt de nadruk daarom ook op spelplezier en samenwerking. Scoren en competitie zijn niet van belang.

Deze visie brengen we tot leven binnen de wedstrijden door rondes te voorzien waarbij deelnemende groepen ook samen scènes spelen. Naast het podium voorzien we ook tijd om samen even in te checken, kort samen op te warmen, samen iets te eten.

Dus ja, dat de besten mogen winnen. Maar laat vooral de impro winnen.

INGREDIËNTEN VAN EEN WEDSTIJD

DE DEELNEMERS

Improgroepen kunnen 3 tot 5 spelers afvaardigen om deel te nemen aan het kampioenschap. Zowel beginnende spelers alsook ervaren rotten zijn meer dan welkom!

DE MC

Deze energieke master of ceremonies zorgt ervoor dat het publiek begrijpt wat er op het podium aan het gebeuren is, en begeleidt toeschouwers doorheen de voorstelling.

DE JURY

Het kampioenschap wordt ook meegevolgd door een jury van improspelers. Zij zijn belangrijk om het publiek te leren kijken naar impro. Ze zorgen ervoor dat niet enkel de grap wordt beloond, maar dat ook genereuziteit in een scène, en ondersteunend spel in de kijker wordt gezet.

Verder in deze gids gaan we dieper in op hoe de jury scores uitdeelt.

VRIJWILLIGERS

Geen wedstrijd zonder hulp aan de kassa, vestiaire, bar, catering, zaalwacht,... Een hele hoop vrijwilligers zetten zich achter de schermen in om de kampioenschappen vlot te laten verlopen.

MUZIKANTEN

We tillen jullie scènes graag naar 'the next level' en voorzien voor iedere wedstrijd een impromuzikant die het kampioenschap komt ondersteunen. Ook een DJ voorziet hier en daar een vleugje muziek om spelers en publiek goed warm te houden.

STRUCTUUR VAN EEN KAMPIOENSCHAP

We stellen hier aan jullie de modelstructuur van een on the spot theatersportwedstrijd voor. Ervan uitgaande dat twee groepen tegen elkaar strijden in een voorstelling van 45'.

Iedere provincie en ieder kampioenschap vraagt echter om een unieke benadering. Dit omwille van het aantal ingeschreven teams enerzijds, en de beschikbare ruimte anderszijds. Bekijk de callsheet van je eigen provincie om exact te zien hoe jullie voorstelling zal verlopen.

ONDERDEEL	WIE	TIMING
Intro & publieksopwarming	MC	5 minuten
Opwarmgame	teams samen	3 minuten
Eerste uitdaging	teams apart	5 minuten per team
Punten van de jury	Jury	1 minuut
Tweede uitdaging	Teams apart	5 minuten per team
Punten van de jury	Jury	1 minuut
Scène samen	teams samen	5 minuten
Punten van de jury	Jury	1 minuut
Favoriete game	Teams apart	4 minuten per team
Punten van de jury	Jury	1 minuut
Penalties	Teams samen	6 x 30 seconden
Punten van de jury	Jury	1 minuut
Eindscore	MC	1 minuut

Voor iedere game krijgt jullie kapitein 30 extra seconden om het format dat jullie zullen spelen aan het publiek uit te leggen. Deze tijd staat los van de scène die jullie spelen.

Oefen dus ook hoe je beknopt en toch helder een korte introductie kan geven aan het publiek, zodat zij zich kunnen voorstellen wat ze te zien zullen krijgen.

Op de volgende pagina's gaan we in op de verschillende soorten rondes die je kan tegenkomen.



OPWARMGAME

We snappen het, die eerste ronde is spannend. De MC haalt daarom de druk even van de ketel en nodigt de deelnemende teams uit om samen een korte opwarmgame te spelen. Je vergeet de stress en voelt de energie die je van het publiek terug krijgt. Alright, daar doe je het voor!

WHAT'S IN A NAME

Zoals het woord het zegt. De opwarmgame zorgt ervoor dat je tijd krijgt om in de voorstelling te komen, en je improskills even 'op te warmen'. Het is veelal een snelle, associatieve game. Wie wat waar, verhaal maken, en andere improskills zijn dus niet zozeer van belang hier.

DOEL VAN DE OPWARMGAME

VOOR HET PUBLIEK

Bij de opwarmgame springen beide teams meteen het podium op.

Meteen een eerste kans om het publiek te tonen dat het bij on the spot om spelplezier en samenspel draait.

VOOR DE SPELERS

Aan de hand van een korte game nemen we ook de eerste zenuwen weg bij de spelers.

Want we kennen het. Vaak is impro spelen als pannekoeken bakken, en de eerste durft al eens mislukken.

VOORBEELDEN VAN OPWARMGAMES

- Tag-out
- Triootjes
- ABC-rijtjes

SCÈNE MET EEN UITDAGING

De MC geeft jullie een eerste uitdaging. Er wordt een scène met veel emotie gevraagd. Terwijl het andere team al dansend het podium opspringt steken jullie voor 15 seconden de koppen bij elkaar. Welke game hebben jullie in jullie repertoire waarbij je deze uitdaging kan omarmen? Doen we een draaideur en vragen we uitgesproken emoties aan het publiek? Check! Goed plan. Let's go...

WHAT'S IN A NAME

Bij een scène met uitdaging is het de taak van de MC om een inspirerende uitdaging te kiezen. Iets waarbij je als groep zin krijgt om aan de scène te beginnen, en iets wat tijdens de wedstrijd misschien nog niet voldoende aan bod is gekomen. Het is zeker niet de bedoeling dat de uitdaging een technische moeilijkheid met zich meebrengt die het improviseren blokkeert. Het is een hulp om extra variatie in de voorstelling te brengen. Dit voor zowel de spelers alsook voor het publiek.

De kapitein van de ploeg heeft best een rugzakje aan games klaar om uit te kiezen. Je krijgt 15 seconden 'overlegtijd'. Da's niet veel, en dient er dus vooral voor om snel een keuze te kunnen maken.

DOEL VAN DE UITDAGING

VOOR HET PUBLIEK

Zorgt voor variatie in de voorstelling.
Uitdagingen kunnen een publiek dat nog niet bekend is met impro helpen om op een andere manier naar een scène te kijken.

VOOR DE SPELERS

Het is een oefening om bij een uitdaging de passende game te selecteren. Het geeft meteen ook een richting aan de scène die je straks gaat spelen. Door ploegen een uitdaging te geven, wordt een groter pallet aan improskills in de verf gezet.

VOORBEELDEN VAN UITDAGINGEN

- Een scène in een ander tijdperk
- Een scène met een lach en een traan
- Maak gebruik van de hele zaal
- Een scène met een kus
- Ergens in de scène willen we een monoloog





SAMENSPEL

Beide teams worden op het podium gevraagd. De MC krijgt van het publiek de suggestie 'appelmoes'. Jullie mogen er samen met het andere team een lap op geven en delen het podium. De jury let op hoe jullie samen spelen, en elkaar versterken in deze scène. Je vergeet echter even helemaal dat er een jury toekijkt. Want de energie spat van het podium met dit samenspel.

WHAT'S IN A NAME

Opnieuw willen we in de kijker zetten dat improvisatietheater draait om teamwerk. Een mooie scène kan je ook spelen met een groep waar je normaal niet mee samenspeelt. Je geeft cadeautjes, accepteert, en laat de anderen shinen. Generositeit op scène wordt beloond. Zo creeëren we voor het publiek een geweldige voorstelling. En dat is waar het in the end om draait.

Een scène met samenspel is steeds een vrije scène waarbij de MC de suggestie vraagt aan het publiek. Vervolgens start één speler van ieder team de scène op. Anderen kunnen bijspringen waar nodig, maar niet iedereen hoeft mee te springen in de scène. Let er op dat je elkaar ruimte blijft geven en geef bovenal prioriteit aan een leuke scène voor het publiek.

Ook aan het einde van dit samenspel geeft de jury punten. Ze geven hierbij extra aandacht aan generoziteit en samenspel.

DOEL VAN SAMENSPEL

VOOR HET PUBLIEK

©

Sterkte van samenspel in de kijker zetten. Een unieke kwaliteit aan deze vorm van improvisatietheater.

VOOR DE SPELERS

Een goeie impropeler is een genereuze speler. Dat willen we tijdens deze ronde graag extra in de kijker plaatsen.

FAVORIETE GAME

Yes! Hier hebben jullie op gewacht. Je haalt nog een laatste keer alles uit de kast en blaast jury en publiek omver met jullie favoriete theatersport game. Die ene waar jullie maar geen genoeg van kunnen krijgen.

WHAT'S IN A NAME

Je zal tijdens de wedstrijd heel veel input krijgen om rekening mee te houden. We willen hier ook ruimte creëren waarbij jullie je eigen unieke superkracht in de verf mogen zetten. Hebben jullie zangtalent en is dat nog niet aan bod gekomen? Ontbrak er nog dat heel expressieve fysieke spel waar jullie normaal zo goed in zijn? Of heb je misschien een eigen unieke game ontwikkelt die jullie graag nog willen tonen? Dan is dit je moment!

DOEL VAN JE FAVORIETE GAME

VOOR HET PUBLIEK

Kennismaken met de identiteit van een bepaalde groep. Deze ronde brengt vaak eigenzinnig spel en unieke games met zich mee. Zo brengen we ook hier op-nieuw variatie in de voorstelling.

VOOR DE SPELERS

Een kans om jullie eigen identiteit in de verf te zetten. Een open canvas om in te gaan spelen. In deze ronde willen we maximale vrijheid geven aan jullie als spelers.



PENALTIES

3 spelers van ieder team krijgen elk 30 seconden om hun ding te doen. Spelen jullie nog een shootergame? Geef je een nieuwe betekenis aan een voorwerp? Heb je nog een ander uniek im-progerelateerd talent dat je in de strijd wilt werpen? It's your time to shine...

WHAT'S IN A NAME

Aan het einde van de voorstelling voorzien we nog een uitsmijtertje. Ideaal als er een gelijkstand is, maar ook een energieke afsluiter voor het publiek. Tijdens de penalties zetten we kort nog even individuele spelerskwaliteiten in de spotlight. Iedere ploeg mag 3 spelers inzetten die de laatste punten proberen scoren voor hun team.

DOEL VAN DE PENALTIES

VOOR HET PUBLIEK

Energieke afsluiter van een leuk kampioenschap.

VOOR DE SPELERS

Een kans om individuele kwaliteiten in de kijker te zetten.



MOGELIJKE PENALTIES

- Shootergame zoals 'slechtst denkbare'
- Raffal waarbij iedere speler exact 30 seconden krijgt om iets te doen met de suggestie van de MC
- Spelen met een attribuut



OVERLEG

Bij het begin van iedere ronde krijgt het team dat de scène zal spelen 15 seconden overlegtijd. Goed om hier vooraf even bij stil te staan. Wat kan je met die 15 seconden? We geven graag wat aandachtspunten en bedenkingen mee voor theatersportteams.

KAPITEIN

Het is handig om binnen je team één kapitein aan te duiden. Iemand die de knopen doorhakt en de beknopte speluitleg brengt bij het begin van de scène. Een kapitein kan een boekje of lijstje bijhouden met favoriete games en leuke vraagstellingen voor suggesties aan het publiek. Zo kan je tijdens het overleg snel selecteren wat volgens jullie de beste game is om te matchen met de uitdaging die je kreeg.

TRAININGEN VOORAF

Wanneer je naar aanloop van het theatersportkampioenschap traint met je team, neem dan deze overlegmomenten mee in je training. Je zal snel voelen wat jullie hier als groep mee kunnen, en hoe je deze tijd het liefste invult.

Ook de korte speluitleg per game kan je trainen! Geef je publiek net genoeg info zodat ze doorhebben wat ze te zien zullen krijgen, maar overlaad hen niet met al te veel technische beschrijvingen. Je hebt tenslotte maar 1 minuut...

DE 15 SECONDEN

Wat kan je er in kwijt? We geven graag wat inspiratie, tips en bedenkingen....

KAPITEIN BESLIST

Bij het horen van de uitdaging kan de kapitein het team informeren over de game die gespeeld zal worden. Misschien geeft deze kort een aandachtspunt mee aan de spelers om mee te nemen in de scène.

POWER BRAINSTORM

Het eerste idee is niet altijd meteen het beste idee. Durf dus doordenken. De kapitein zou ook kunnen zwijgen en het team 15 seconden lang laten brainstormen over wat ze kunnen gaan doen. Aan het einde kiest die er dan iets uit wat het best bevalt.

NIETS OVERLEGGEN

Je kan er ook voor kiezen om niet te overleggen, maar gezellig mee te dansen, wat te kletsen, of de show te stelen. Het is jullie moment...



DE JURY

De jury bestaat telkens uit 3 leden. Zij hebben ieder een andere focus tijdens de scènes. Aan het einde van ieder duel beslist de jury, op basis van hun categorie, aan welk team ze hun punt willen geven. In iedere ronde zijn er met andere woorden 3 punten te verdienen. Het team dat het meeste punten weet te verzamelen, wint.

ROL VAN DE JURY

De jury is er, in willekeurige volgorde:

Om een veilige context aan de spelers te bieden waarin ze vrij en blij kunnen improviseren.

Om een 'zo objectief mogelijke' waardering en duiding aan de scène te geven.

Om te beslissen welk team 'wint' en naar de volgende ronde mag.

CATEGORIËN

TECHNIEK

Is de scène de volle duur spannend? Is het tempo in orde? Gebeurt er niet te veel / niet te weinig? Blijft het publiek nieuwsgierig? Is de scène 'rond' / worden elementen uit het begin gebruikt in het einde?

SPELPLEZIER

Zijn de spelers aan het spelen? Nemen ze risico? Werken ze goed samen? Dagen zichzelf en elkaar uit? Gebruiken ze gegevens uit het moment? Zijn ze niet te veel aan het plannen?

UITDAGING

In welke mate slaagt het team erin de opgelegde uitdaging te volgen. Spelen ze écht samen, in de samen scène, bijvoorbeeld.

EXTERNE INFORMATIE

Ben je nieuw in theatersport en zoek je extra input? Of ben je reeds een ervaren rot die zich extra wilt verdiepen? Beiden kan! We geven jullie hier graag wat extra bronnen die je kunt raadplegen indien je je verder wilt verdiepen in de kunst van theatersport

IMPY

Deze database is ontwikkeld voor en door improspelers. Je vindt er een schat aan achtergrondinfo, visies, en uitgeschreven theatersportgames waar je met je team op kunt trainen. (met dank aan Thomas Winters)

TRAINERS

Voor zowel beginnende als gevorderde groepen die eens een externe trainer onder de arm willen nemen, deden we een oproep binnen improviserend Vlaanderen. Van daaruit hebben we een lijst met improtrainers aangelegd die jullie vrijblijvend kunnen contacteren. Vraag deze lijst op via één van de trekkers of kernteamleden.

(Dit document wordt opgemaakt door de kandidaat trainers zelf. On The Spot staat niet in voor: volledigheid van de lijst, update van de informatie of kwaliteit van de trainingen).

BOEKEN

ITI Format Guides - een gids voor theatresports (TM)
- Keith Johnstone
Theater vanuit het niets - André Besseling

WEBSITES

<https://impro.global/> (word lid van de ITI community)
<https://shawnkinley.com/> (heeft ook een interessante nieuwsbrief)
<https://www.keithjohnstone.com/>
<https://www.pattistiles.com/blogenglish>
<https://durfteimproviseren.nl>



ON THE SPOT

SPEELKALENDER

25 JAN '25 OOSTENDE
15 FEB '25 BERCHEM
15 MAA '25 GENT
19 APR '25 HERENT
7 JUN '25 HOUTHALEN-
HELCHTEREN
21 JUN '25 BRUGGE



Vlaanderen
verbeelding werkt

6 nationale
loterij
MEER DAN SPELEN