



Opzet presentatie/organisatie Story Slam

Aanwezigen: Een presentator Een tijdwaarnemer/puntenteller (of 2 personen) 2 teams met ieder 3 vertellers Een publiek met tenminste 7 personen (=juryvoorzitters) Introductie van de Story Slam

- De presentator vertelt kort wat de Story Slam inhoudt.
- Het publiek vormt de jury. Er zijn 7 juryvoorzitters. (Het handigst is om eerst de juryvoorzitters aan te wijzen en daarna het spel verder toe te lichten). (Stapels met puntenbordjes uitdelen!)
- Er zijn 2 teams met 3 vertellers. (Teams kort voorstellen).
- Elke verteller heeft thuis een verhaal van precies 5 minuten voorbereid.
- Iedere verteller krijgt 2 improvisatieopdrachten te verwerken in zijn of haar verhaal. Eén opdracht via de presentator en één opdracht met behulp van het andere team. Het team dat niet speelt mag straks een aantal items roepen dat de verteller op een of andere wijze in zijn verhaal moet integreren. (De presentator bepaalt het genre van de items en kiest één genoemd item uit.)
- Na het geven van de eerste opdracht beslist het team dat aan de beurt is welke verteller in deze ronde gaat spelen. Er kan één keer een joker ingezet worden (Jokers aan de teams geven).
- Er worden strafpunten gegeven voor verhalen die te kort of te lang zijn (zie onder).
- Nadat alle zes vertellers aan bod zijn geweest is er nog een teamopdracht. (Gezien de hoeveelheid informatie past het beter de groepsopdracht te noemen bij de introductie, maar later pas toe te lichten).

Spelregels van de Story Slam

- Na iedere verteller en na elke teamopdracht mag het publiek punten geven.
 - Het publiek beoordeelt hoe goed de beide opdrachten in de verhalen zijn verwerkt. Daarvoor zijn juryvoorzitters in het publiek aangesteld en zij krijgen puntenbordjes.
 - Zij overleggen 1 minuut met publiek om zich heen over het toe te kennen cijfer.
 - De jury kan punten geven van 6 t/m 10, waarbij 10 zeer goed is en 6 matig/net voldoende.
 - De puntenteller/tijdwaarnemer noteert alle punten.
 - De tijdwaarnemer bepaalt hoeveel seconden/minuten de verteller over zijn tijd is gegaan. Voor elke 20 seconden boven of onder de 5 minuten wordt 1 strafpunt afgetrokken. Wie dus 1 minuut te lang of te kort vertelt, krijgt 3 strafpunten.
- Het publiek mag de verteller een seintje geven om de tijd in de gaten te kunnen houden. Hier mag de verteller voordat hij gaat starten zelfs om vragen. De andere leden van het team mogen echter geen seintjes of aanwijzingen geven tijdens het vertellen!

1. Opdrachten van de presentator

De presentator heeft 8 kaarten (A6 formaat), waarop de opdrachten staan. Iemand in het publiek óf de verteller zelf mag – uiteraard blind - één van de kaarten kiezen en leest de opdracht hardop voor. (Er zijn twee extra opdrachten voor het geval de joker wordt ingezet). Maak de opdrachten niet te moeilijk, maar let er op dat je de verteller ook uitdaagt. Een opdracht die het hele verhaal op zijn kop zet kan een minder ervaren Story Slam speler in de problemen brengen. Bijvoorbeeld een opdracht die de setting van het verhaal gaat veranderen (als het gehele verhaal zich op een bepaalde locatie moet afspelen of in een ander tijdvak). Opdrachten met een duidelijke handeling of gebeurtenis zijn gemakkelijker in het verhaal in te passen. Bijvoorbeeld:

- Een van je personages krijgt een hoestbui.

- Verwerk in je verhaal de volgende zin: “De aarde beeft”.
- Ergens in je verhaal klinkt muziek of een lied.
- Ergens in je verhaal wordt een geurige maaltijd genuttigd.
- Een van je personage krijgt een sms met een bijzondere boodschap.

Extra mogelijkheden bij deze opdracht van de presentator:

1. Elk team mag (slechts) één joker inzetten als men de 1e opdracht te moeilijk vindt. Dan mag de opdracht worden ingeleverd en een nieuwe worden getrokken.
2. Binnen het team mag overlegd worden wie van de drie de opdracht gaat uitvoeren. Maar elke verteller moet in elk geval aan bod komen.
3. Er kan getost worden welk van de twee teams er gaat beginnen. Daarna wordt er om en om door een teamlid verteld.

2. Opdrachten van het andere team

Na het ontvangen van de 1e opdracht pakt de presentator bordjes met daarop zes verschillende genres. De speler van het team dat gaat spelen trekt één van de zes bordjes en het andere team mag enkele (vreemde items) roepen die bij het genre passen. Waarna de presentator er één uitkiest. Hoe gekker het item, des te leuker (en moeilijker) de opdracht voor de verteller die dit item in zijn verhaal moet verwerken. Mogelijke genres voor op de bordjes:

- Voorwerp
- Locatie
- Voertuig
- Gebeurtenis
- Personage
- Dier

De verteller gaat pas na het ontvangen van beide opdrachten beginnen met zijn of haar verhaal.

Na afloop van elk verhaal mag de jury in het publiek maximaal 1 minuut overleggen, zij bepalen de punten. De bordjes met de cijfers gaan daarna omhoog en de tijdswaarnemer/puntenteller bepaalt hoeveel strafpunten er eventueel af gaan.

3. Teamopdracht

Als alle 6 vertellers aan bod zijn geweest, moet elk team nog een teamopdracht vervullen. Men moet samen een verhaal improviseren. Het team dat begon met de 1e verteller, mag nu als 2e team deze opdracht uitvoeren. Beide teams krijgen dezelfde opdracht. Maak de teamopdracht niet te moeilijk. Associatieopdrachten zijn minder geschikt. (Om deze opdrachten uit te voeren is er weliswaar veel fantasie nodig, maar ze leveren meestal alleen bij zeer ervaren Story Slammers of improvisatiespelers een verhaal met een kop en een staart op).

Tip: Gebruik bestaande improvisatie oefeningen (die zich richten op het vertellen van verhalen).

In het boek ‘Improvisatie en theater’ van Keith Johnstone vind je dit soort opdrachten (ISBN 90-6403-206-8). Vanaf pagina 119 t/m 158 gaat het over vertelkunst en vind je voorbeelden van improvisatieopdrachten. De tijdswaarnemer luidt na 5 minuten de bel (of blaast op een toeter). Als het verhaal dan nog niet af is, mag één van de teamleden in maximaal 3 zinnen het verhaal afronden. Het publiek geeft punten voor de totaalprestatie van het team. Het publiek dat de minste tijd nodig had om het verhaal te improviseren krijgt drie punten extra.

4. Uitslag van de Story Slam

De tijdswaarnemer/puntenteller bepaalt wie van de twee teams heeft gewonnen. Indien nodig kan de tijdswaarnemer de rol van jury vervullen.

Benodigheden

- 7 gekleurde bordjes met grote cijfers 6 t/m 10.
- 8 bordjes met opdrachten voor opdracht 1.
- 6 bordjes met items voor opdracht 2.
- Eventueel materiaal voor teamopdracht.
- Belletje of toeter voor afbakenen van de tijdslimiet (bij de jurering door publiek).
- Stopwatch of smartphone met stopwatch.

- Schema om de puntentelling en strafpunten bij te houden (op de pagina waar je deze beschrijving hebt geopend te downloaden).

Tip voor de presentator

Het is belangrijk om tempo in de Story Slam te houden. Structureer van tevoren de informatie die je moet geven en houd je presentatie vlot. Het spel, zoals hier beschreven, is (zonder pauze) in 75-80 minuten te spelen (inclusief uitleg).

Tip voor de organisatie

De organisatie kan de vertellers vragen hun vijf minuten verhaal (en de groepsopdracht) aan te laten sluiten bij een vooraf bepaald thema. En communiceer vooraf goed met de vertellers wat de gevolgen zijn (puntentelling) van te lange of te korte verhalen.

Variaties eerste ronde

Natuurlijk kun je bij jouw lokale Story Slam variëren op bovenstaand concept. Je kunt er bij opdracht 2 bijvoorbeeld mee experimenteren het bordje niet blind te laten trekken, maar de verteller er een te laten kiezen (waarna het andere team haar associaties geeft). Ook met de groepsopdracht kun je variëren.

Variatie groepsopdracht

Een spannende variantie is om de teams bij de toelichting op de groepsopdracht mee te delen dat ze een speler van het andere team gaan uitkiezen om de groepsopdracht met hen uit te voeren. Er zijn dan dus twee spelers die van team wisselen.

Het wisselen van spelers is verassend voor het publiek en relativeert het wedstrijd element.

Het organiseren van een interland

Er is een wisseltrofee in omloop die ooit geschonken is bij de eerste interland, tussen Nederland – Duitsland in 2016. In 2022 is de beker naar Vlaanderen gegaan. Er is ook nog een wisseltrofee in de vorm van een koekblik, die zou zich noch in Duitsland moeten bevinden sinds de eerste interland.

Downloads:

<https://www.vertelacademie.nl/campus/tips-links-en-literatuur/story-slam-zelf-organiseren>

Veel plezier!

Raymond den Boestert, met veel dank aan Gottfrid van Eck.