

## 2016-2017 Taljochting op PUNTEFORMULIER KRIICH STAF

Op elk fan de 15 ûnderdielen binne 6 punten te heljen. By sommige ûnderdielen sitte dêr 1 of 2 bonuspunten by, dy't in krekt wat oar faset fan it ûnderdiel beljochtsje. Elk fan de beide karmasters jout punten, de punten wurde by elkoar opteld. Maksimaal kinne der 180 punten takend wurde. By in ferskil fan twa punten of mear by in ûnderdiel moatte de karmasters oerlizze, en sjen oft sy har beoardieling oanpasse moatte. Se hoege it fansels net altyd hielendal iens te wurden, dan jout elk syn eigen punten.

( Alle meiwurkers die neamd wurde yn de folder moatte besprutsen wurde)

### 1. KAR FAN IT STIK (*werom dizze jûn dit stik hjir mei dizze spilers?*)

1. It stik slút net oan by spilers en publyk
2. It stik slút oan by spilers of publyk
3. It stik slút oan by spilers en publyk
4. It stik befettet in te heljen útdaging foar spilers of publyk
5. It stik befettet in te heljen útdaging foar spilers en publyk

1 Bonuspunt: it stik hâldt ekstra goed rekken mei de (ûn)mooglikheden fan de seal

### 2. BYSÛNDERHEID (*jou arguminten*)

1. De foarstelling is te foarsisber
2. De foarstelling is sa't ferwachte wurde kin
3. De foarstelling hat in ferrassend elemint
4. De foarstelling hat in pear ferrassende eleminten
5. De foarstelling is ferrassend, ûnferwachts
6. De foarstelling is fernijend

### 3. MIES EN SÊNE (*foarbylden út de foarstelling kinne ferdúdlikje*)

1. De spilers gean mar ergens stean
2. Der binne dúdlike ôfspraken oer wêr't de spilers stean (oplein troch de regisseur)
3. Der binne dúdlike ôfspraken oer hoe't de spilers oangeande elkoar bewege (fuortkommend út it spul)
4. De mies en sêne is ôfwikseljend (fol fariaasje, oantreklik om nei te sjen) en/of hat betsjutting (lit sjen wat der bart) en/of is ferrassend (ûnferwachte en mei betsjutting)
5. De mies en sêne is ôfwikseljend, hat betsjutting en is ferrassend (alle trije aspekten sitte der yn)
6. De mies en sêne is lykas 5 en is dryst en toant lef

### 4. TEMPO EN RITME (*as by 3*)

1. De foarstelling heakket geregeld of 'sleapt'
2. De foarstelling heakket of sleept no en dan
3. De foarstelling rint goed troch
4. De oergongen fan de iene nei de oare sêne passe yn it ritme
5. Der is ritme en ôfwikseling yn de foarstelling
6. It ritme fersterket de hichtepunten en djiptepunten

### 5. SPULSTYL

1. De spilers goaie alderhanne styleleminten troch elkoar
2. Elke spiler hantearret syn eigen styl
3. De spilers hantearje fierhinne deselde styl
4. De spilers jouwe de styl bewust foarm yn stim, hâlding en beweging
5. De foarstelling hat in bewuste stilearring dy't de bedoeling fan de foarstelling fersterket
6. De foarstelling hat in bewuste stilearring dy't de foarstelling ekstra oantreklik makket

## 6. TEKSTBEHANDELING

1. De foarstelling is te faak ûnfersteanber om goed folgje te kinnen, of it Frysk is sa min dat it net te folgjen is.
2. De teksten binne goed te ferstean, de tekst wurdt 'opsein'.
3. De yntinsjes fan de teksten wurde dúdlik
4. De spilers belibje en ferbyldzje de teksten
5. De spilers spylje yntins komysk of emosjoneel; sy meitsje oergongen yn yntinsjes

1 Bonuspunt: alle spilers kenne alle teksten goed

Taljochting by 7-8-9. Dizze trije items moatte de karmasters nei eigen ynsjoch ynfolje. Soms binne der 4 haadrolspilers, jou dan 3x de punten fan 7, soms binne der 20 spilers mei allegear in lyts roltsje, nim dan 3x de punten fan 9, koart sein, oerliz hoe't je by it spile stik de 18 spilerspunten sa goed mooglik ferdiele kinne.

## 7. HAADROL 1 (As it om in monolooch giet, dizze punten ek by fraach 9 en 10 ynfolje)

1. De akteur seit de teksten op sûnder begryp fan situaasje en rol
2. De akteur begrypt de situaasje
3. De akteur begrypt driuwfearren fan syn personaazje
4. De akteur jout de driuwfearren fan syn personaazje stal yn stim en beweging
5. De akteur jout de ûntwikkeling fan syn personaazje stal yn stim en beweging
6. De akteur wit syn personaazje oandwaanlik of opwinend stal te jaan

## 8. HAADROL 2 (As der net mear as 2 spilers binne dizze punten ek by fraach 10 ynfolje)

1. De akteur seit de teksten op sûnder begryp fan situaasje en rol
2. De akteur begrypt de situaasje
3. De akteur begrypt driuwfearren fan syn personaazje
4. De akteur jout de driuwfearren fan syn personaazje stal yn stim en beweging
5. De akteur jout de ûntwikkeling fan syn personaazje stal yn stim en beweging
6. De akteur wit syn personaazje oandwaanlik of opwinend stal te jaan

## 9. OARE SPILERS

1. De oare akteurs sizze de teksten op sûnder begryp fan situaasje en rol
2. De oare akteurs begripe de situaasje
3. De oare akteurs begripe driuwfearren fan har personaazjes
4. De oare akteur ferbine de driuwfearren fan har personaazje oan harsels
5. De oare akteur jouwe harren personaazjes stal yn stim en beweging
6. Oare akteurs witte harren personaazjes oandwaanlik of opwinend stal te jaan

## 10. MEI-IINOAR OPSPYLJEN

1. De spilers hâlde gjin rekken mei elkoar
2. De spilers wikselje elkoar ôf
3. De spilers gunne elkoar poadium en spul
4. De spilers reagearje goed op elkoar
5. De spilers reitsje elkoar
6. De spilers brûke it tsjin spul optimaal

## 11. DEKOR

1. It dekor is by elkoar socht
2. It dekor is fersoarge (*it sjocht der netsjes út*)
3. It dekor is smaakfol (*der is war op dien om it passend by alles te meitsjen*)
4. It dekor stipet de sfear of ferdúdliket de tematyk

5. It dekor past goed by de styl fan de foarstelling

1 Bonuspunt: De sichtlinen binne goed

## 12. KOSTÚMS EN GRIME

1. De kostúms en grime liede ôf fan it spul
2. De kostúms en grime binne fersoarge (*se sjoggeder netsjes út*)
3. De kostúms en grime binne smaakfol (*der is war op dien om se passend by elkoar en it dekor te meitsjen*)
4. De kostúms en grime ferdúdlikje de rollen
5. De kostúms en grime passe goed by de styl fan de foarstelling

1 Bonuspunt: **Kap** is smaakfol en past by de styl fan de foarstelling

## 13. TECHNYK

1. It ljocht en it lûd steure it spyljen
2. It ljocht en it lûd binne fersoarge
3. It jocht en it lûd binne smaakfol
4. It ljocht en it lûd stypje de sfear of ferdúdlikje de tematyk
5. De kar fan beljochting, lûd en muzyk past goed by de styl fan de foarstelling
6. In bysûndere ynset fan technyk ferheget it effekt fan de foarstelling

## 14. WILLE EN YNSET

1. De ploech is net konsintrearre
2. De ploech docht wat der frege wurdt
3. De ploech spilet mei nocht
4. De ploech spilet mei nocht en enerzjyk

1 Bonuspunt: Der is sprake fan in bredere affiniteit fan feriening of doarp by de foarstelling

1 Bonuspunt: De foarmjouwing fan programma, affysje, webside draacht by oan de útstrieling fan de foarstelling

*Foar dizze 2 bonuspunten freegje hoe't dat sit yn it doarp en wat der oan dien is.*

## 15. WIKSELWURKING MEI PUBLYK

1. It publyk is geregeld ôflaat fan de foarstelling
2. It publyk sjocht nei hoe't de spilers it dogge
3. It publyk folget it ferhaal
4. It publyk folget de foarstelling mei oandacht
5. It publyk reagearret op de foarstelling
6. It publyk reagearret yntins op de foarstelling