

2018-2019

Taljochting op punteformulier STAF Toanielkriich

Op elk fan de 13 ûnderdielen binne punten te heljen. Beide karmasters jouwe punten, de punten wurde by elkoar opteld. By in ferskil fan twa punten of mear by in ûnderdiel moatte de karmasters oerlizze, en sjen oft sy harren beoardielings 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

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. MISE & 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 mise & sêne is lykas 5 en is dryst en toant lef

4. TEMPO & 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

Taljochting by 7

Beide karmasters jouwe elke spiler punten. It gemiddelde fan it totaal oantal spilers wurdt fermannigfâldige mei 3.

7. SPILERS

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. 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 brûke it tsjin spul optimaal
6. De spilers reitsje elkoar

9. 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 past goed by de styl fan de foarstelling
5. It dekor stipet de sfear of ferdúdliket de tematyk

10. KOSTUMS, GRIME en KAPWURK

1. De kostúms, grime en kapwurk liede ôf fan it spul
2. De kostúms, grime en kapwurk binne fersoarge (*se sjogge der netsjes út*)

3. De kostúms , grime en kapwurk binne smaakfol (*der is war op dien om se passend by elkoar en it dekor te meitsjen*)
4. De kostúms, grime en kapwurk ferdúdlikje de rollen
5. De kostúms, grime en kapwurk passe goed by de styl fan de foarstelling

11. TECHNYK

1. It ljocht, it lûd en de muzyk steure it spyljen
2. It ljocht, it lûd en de muzyk binne fersoarge
3. It jocht, it lûd en de muzyk binne smaakfol
4. It ljocht, it lûd en de muzyk 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

12. 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

13. 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