

MIME-TEERLING (MIMÜRFEL)

Uit de serie "Kooperativer Spiele" van de werkgroep "Neues Spielen", Bremen.

Spelen met 12 mime-teerlingen.

Voor kinderen, jongeren en volwassenen, voor kleine en grote groepen.

(c) Hajo Bücken

HET IDEE

Och, hadden we toch maar zoiets als concurrentieloze spelen die leuk en spannend zijn, rustig en ook wel actief, voor kinderen, jongeren en volwassenen. Och, hadden we toch maar een spel met ruime mogelijkheden, een spel waarbij je niet doodernstig hoeft te zijn. Zo een spel bestaat: MIME-TEERLING.

EVEN WENNEN

Misschien wil je eerst even nagaan in welke stemming je vandaag bent? Gooi met een mime-teerling en kijk wat erop staat. Klopt het een beetje? Wanneer er nu zo een knorrepot binnenkomt, dan toon je hem de "boze" en zeg je: "Zo voel jij je vandaag zeker?" Wedden dat hij dan in de lach schiet?

START

Eerst bekijken we samen de dobbelstenen. Op iedere zijde staat een andere mimiek. Laat de jongste of kleinste beginnen. Welke mimiek heeft hij gegooid? Een gezicht met gefronste wenkbrauwen en een vertrokken mond. Dat is dus de "woedende". Wat gooit de volgende? De zijde met de sterretjesogen, dat is de "vrolijke"...

DE MIME-TEERLINGEN

Iedere mime-teerling heeft zes verschillende zijden:

1. de vrolijke is steeds goed gezind
2. de optimist neemt alles goed op
3. de besluitloze weet het nog niet
4. de verbaasde is enkel verwonderd
5. de pessimist is zwartgallig
6. de woedende is héél boos

CHAOS (voor kinderen)

Ieder kind dobbelt een mimiek. Op een teken stormen allen naar het midden van het lokaal, waar ze met mimiek en gebaren hun gemoedsstemming uitbeelden. Ieder probeert nu zijn mimiek-partner(s) op te sporen. Partners die mekaar gevonden hebben dobbelen nu samen een nieuwe mimiek en gaan opnieuw op zoek naar dubbelgangers. Dit gaat zo verder tot allen in dezelfde stemming zijn. Men kan ook afspreken dat het spel eindigt wanneer allen als vrolijkheids door de kamer lopen.

MIMINO (voor kinderen)

De rader staat met de rug naar de anderen gekeerd. De spelers werpen nu ieder een mime-teerling en beelden in stilte hun mimiek uit. Plots draait de rader zich om. Het kind wiens mimiek door de rader wordt herkend, wordt op zijn beurt rader.

Variante: Wie geraden wordt blijft staan, de anderen mogen één stap vooruit. Wie nu het eerst bij de rader komt wordt zelf rader.

WINDSTILTE (voor kinderen)

Alle kinderen zitten in een zeilboot in open zee. Wegens windstilte komen ze niet vooruit. Ieder kind speelt nu de rol van de mimiek die hij dobbelt (zwartkijker, optimist, vrolijkheid, enz.). Er ontstaat een gesprek. Wanneer de wind weer opkomt, varen ze verder tot het opnieuw windstil is.

Variante: Ieder kiest een stemming en men probeert van elkaar te achterhalen welke stemmingen gekozen werden.

JOKER (voor kinderen)

Een kind, de rader, gaat naar buiten. De anderen werpen ieder met een mime-teerling. De teerlingen worden nu bij elkaar gelegd met de uit te beelden mimieken naar boven. Eén kind heeft niet gegooid. Hij is de JOKER en mag op eigen houtje een stemming kiezen. De rader komt binnen en probeert d.m.v. de geworpen teerlingen te achterhalen wie welke mimiek uitbeeldt. Hij moet het "jokerkind" vinden en zeggen welke mimiek het speelt.

ALEA JACTA EST (de teerling is geworpen)

Een speler kiest een thema uit, b.v. voeding, sport, dieren... Hij gooit nu met drie dobbelstenen. Voor iedere mimiek kiest hij nu binnen het thema drie dingen die volgens hem met de mimiek overeenkomen. Bijvoorbeeld bij voeding: vanille-ijs (voor de vrolijkheid), bloedworst (voor de woedende), gombertjes (voor de optimist). De anderen proberen de mimieken te raden.

COOL, KEREL, COOL

Bedenk een situatie, b.v. een avondje uit in de disco. Een kerel/vrouw probeert contact met jullie te krijgen. Reageer volgens de mimiek die je geworpen hebt, maar wel héél cool! Wie dit volgens de groep het beste doet, mag een volgende situatie bedenken.

EMPATHO 1

Iedere speler krijgt één of twee mime-teerlingen. Iemand bedenkt nu een vraag of een situatie. Bijvoorbeeld: "Hoe sta je tegenover vast verkering?", of "Je moeder komt op bezoek en begint onmiddellijk schoon te maken". De naam van de speler wordt genoemd. Deze legt nu zijn teerling voor zich neer, met de stemming waarin hij wil reageren naar boven gekeerd. Door zich in de speler in te leven, trachten de anderen zijn keuze te voorspellen. Hiervoor legt iedere zijn teerling met de verwachte mimiek naar boven.

POLEMIK

Iemand bedenkt een gekke zin. Bijvoorbeeld: "Het legvermogen van verliefde kippen is bedenkelijk", of "Gisteren viel er in Antwerpen een visstickje om". Volgens de mimiek die men dobbelt wordt die zin nu voorgedragen: woedend, onverschillig, opgewekt, enz... Bij twee of meer gelijke mimieken maakt men onderling uit of ieder zijn vertolking moet geven of niet.

EMPATHO 2

Speler A drukt met twee mime-teerlingen de verhouding uit tussen hemzelf en speler B. De teerling links van hem geldt voor hemzelf, de teerling rechts van hem voor speler B. De andere spelers proberen de keuze van A te voorspellen. Ze leggen hiervoor hun dobbelstenen. Ook voor hen is links = A en rechts = B.

Variante 1: A legt de dobbelstenen, maar noemt de naam van B niet. Vinden de anderen wie hij bedoelt?

Variante 2: Onafhankelijk van elkaar leggen A en B de teerlingen. De anderen proberen hun keuze te voorspellen.

VERHALEN

De spelers zitten in een kring. De mime-teerlingen liggen in het midden. Een speler heeft een leuk idee voor het begin van een verhaal. Bijvoorbeeld: "Om middernacht kom ik thuis, het regent dat het giet. Ik wil snel naar binnen, en dan blijkt verdomme dat ik mijn sleutels niet bij me heb." Hij legt de "woedende" opzij. De volgende neemt b.v. de "optimist" en vervolgt: "Ik stond nog te vloeken, toen plots de deur van mijn vriendelijke buurvrouw openging. En die vroeg me pardoes of ik niet bij haar een kopje koffie kwam drinken." Hoe loopt dit verhaal verder?

KOMBIMIMIK

De spelers zitten in een kring. Ieder dobbelt een mimiek. Om beurten trachten de spelers nu uit te vissen welke mimiek hun linkerbuur gedobbeld heeft. Hiervoor wordt een thema opgegeven en de buur moet overeenkomstig zijn mimiek antwoorden. Bijvoorbeeld: Ik heb de "vrolijke" gedobbeld. Is het thema "muziek", dan antwoord ik: "De Nieuwe Snaar", of "Bart Peeters en de Radio's". Is het thema "Acteurs en actrices", dan antwoord ik "Urbanus" of "Fernandel", enz.

STEL JE VOOR

"Stel je voor", vertelt een speler, "je komt 's nachts uitgeput thuis, je wil onmiddellijk gaan slapen, en dan blijkt er een wildvreemde in je bed te liggen! Hoe zou jij daarop reageren?" Hierop werpt hij voor ieder een mimiek. Ieder grabbelt nu bliksemsnel naar een dobbelsteen. De laatsten moeten vrede nemen met wat overblijft. Ieder reageert nu om beurten volgens zijn mimiek. Zo zou de "verwonderde" kunnen zeggen: "Wat! Slaap je al?". En de "woedende": "Dat is nu al de derde keer deze week! Vooruit, eruit!!!"

PARTNER

Iemand bedenkt een stelling, hetzij grappig, hetzij ernstig. Bijvoorbeeld: "Poedels moeten geschoren worden", of "Buitenhuiswerkende moeders verwaarlozen hun gezin." De spelers beelden de stelling nu in een rollenspel uit volgens de mimiek die ieder afzonderlijk heeft gedobbeld. Er mag geveleid, geschimpt, geruzied of eenvoudigweg met de ander ingestemd worden, alles tegelijkertijd wel te verstaan. Het spel eindigt wanneer voor ieder duidelijk is geworden wie volgens welke mimiek handelt.

QUINGO

Allen tekenen volgend spelrooster over:

1 2 2 2 2	1 = de vrolijke
1 2 3 3 3	2 = de optimist
1 3 3 4 4	3 = de besluiteloze
1 4 4 4 5	4 = de verwonderde
1 5 5 5 6	5 = de pessimist
1 6 6 6 6	6 = de woedende

Men werpt nu om beurten met een mime-teerling. Allen schrappen de gedobbelde mimiek door. Wie eerst een horizontale, verticale of diagonale rij heeft uitgeschrapt, roept "QUINGO!".

SOCIOMIMIEK

Een spel voor maximum 7 spelers. Speler A is aan de beurt. Spelers B t/m G krijgen ieder twee mime-teerlingen. Daarmee drukken ze hun relatie tot A uit. De dobbelsteen voor A ligt rechts, die voor jezelf ligt links. Speler A noteert de mimieken. Nu is B aan de beurt, hij noteert zijn mimieken, enz. Zo verkrijgt ieder een individuele socio-mimiek. Alle resultaten kunnen desgewenst ook verwerkt worden tot een groeps-socio-mimiek.

ONDER ONS

De spelers peilen via gerichte vragen naar de leef- en denkwereld van de andere spelers. Bijvoorbeeld: "Ben je tevreden met jezelf?", "Vind je dat je genoeg vrienden hebt?", "Heeft je leven zin?", "Hoe zou jij jezelf typeren: arrogant, naïef, onderdanig?", enz. Met één of twee mime-teerlingen probeert de ondervraagde zijn mening uit te drukken. Men kan ook iedereen ondervragen, of een speler de mening van een ander laten voorspellen.

YES YES

Voor groepen vanaf zes spelers. De spelers zitten in een kring. Twee van hen zitten pal tegenover elkaar en werpen elk met een teerling. Wie de vrolijke werpt, roept "YES" en geeft de teerling naar links door. De speler bij wie beide teerlingen samenkomen moet een pand afgeven. **Variante:** Op voorhand schrijf je leuke opdrachten op kaartjes. Wie beide teerlingen treft, ontvangt een opdrachtkaartje. Achteraf worden de opdrachten uitgevoerd.

BIJVOORBEELD

Een speler neemt een mime-teerling zo in de hand dat alleen de persoon tegenover hem, de mimiek kan zien. Deze beeldt de mimiek uit, bijvoorbeeld door een liedje te fluiten, een filmtitel te noemen, door om het even wat. Maar er is één beperking: bij verbale tips mag de mimiek niet vernoemd worden. Wie de "vrolijke" wil uitbeelden mag het liedje "vrolijke vrienden" dus niet zingen, maar wel neuriën of fluiten.