**Aanwijzingen doorloop – 22 mei***Schrijf vooral alle aanwijzingen op die voor jou relevant zijn in je script of ergens anders waar je het makkelijk terug kan kijken.*

**Algemeen**

Voor iedereen:

• Blijf in het hier en nu. Je speelt voor het publiek, niet voor de grond.

• Kijk vooruit – niet naar je voeten of naar je buren.

• Speel groot. Echt groot.

• Blijf in je rol – ook tijdens overgangen, verplaatsingen of wanneer je iets van decor pakt/opzet.

• Dans groot en overtuigend (als je teveel twijfelt, oefen dan zodat je het wel met overtuiging kan dansen)

**Proloog**

• Luister nog eens naar de “oehtjes” en de sfeer in The Night We Met: https://open.spotify.com/track/3hRV0jL3vUpRrcy398teAU?si=3fef0fa9f4ef4ec6

•Gekke Hoedemaker: na je laatste uithaal bij Lets go crazy niet de coulissen in, maar achter de bank gaan zitten.

Dans:

1. maak met elkaar echt een halve cirkel en moedig degenen in het midden aan (juichen en klappen (in stilte))

2. klap goed hoog boven je hoofd

3. "Elevator" recht omlaag bij grondstuk

4. omrollen weg van midden

5. alleen voor kleine groep: denk aan de zaal ingaan

**Scene 1**

• Moeder, Loreena & Alice: meer tempo, minder stiltes (minder witjes)

• Gekke Hoedemaker: kom van achter de bank vandaag om je bewegingen te maken bij “Om groot genoeg te zijn…”

‘Dit is de weg naar Wonderland’

• Groot zingen, groot dansen.

• Witte Konijn: ook al ben je gehaast – speel het moment groter, minder vluchtig. Je hebt tijd (zeker voordat je het konijnhol in gaat)

• Check opstelling rijtje 'neus' en houd ruimte tussen elkaar zodat je de passen groot kan doen.

• Robin, Amelie, Sarah K., Sara V., Jasmijn, Silke, Emilia, Eline N. één voor één af in verwondering (denk Efteling) ipv door de klok (deze is nog niet open namelijk)

**Scene 2**

• Alice: grote armbewegingen, valbewegingen – maak het fysiek zichtbaar.

• Aaah’s bij het vallen – Diet werkt hier op de danszondag aan.

• Check voor de doorloop welke deur je gebruikt en hoe deze opent. Neem dit mee in je spel.

• Denk aan het giebelen tussen de teksten – dat is echt sfeer en scene bepalend!

• Tempo! Teksten en giebels zonder witjes – het mag creepy zijn.

**Scene 3**

• Dodo: denk aan de 22 fluitjes (soms kort, soms wat langer, maak het dynamisch)

• Dodo: Experimenteer nog meer in je stemgebruik – gebruik je armen (maak grote bewegingen): Denk: veel te veel ‘flair’ voor wat je eigenlijk zegt. Wat ik wil proberen: Voordat je ergens naar toe loopt: wijs je dramatisch een richting op (en loopt vervolgens de andere kant op) dus als je van je broccoli afgaat: wijs dramatisch naar rechts en vervolgens loop je naar voren (maak er een moment van)

• Voor de racers: Teksten moeten vlot achter elkaar (geen witjes laten vallen)

• Neem de laatste aantekeningen nog een keer door, WANT er zijn dingen veranderd (de scene staat in de app – met aanpassingen, zoals in slomo rennen) – Neem ze door!

**Scene 4**

• Colmschaterkat: werk met je bovenlijf – dat is namelijk echt prachtig!

• Eindig niet op het rechter bankje, maar verdwijn langzaam achter het rechter bankjebankje tijdens je laatste zin.

• Voor dansers: denk vrouwelijk, neem je hele lijf mee (ook je mimiek)

Jozefien en Sarah:

* handen op Emilia

Iedereen: denk aan meenemen/aangeven stokken (ook in rol)

**Scene 5**

• Dansers: groot dansen, maak er een feestje van.

• Aan het eind moeten vier tweedledansers de tweedles heen en weer rijden (dit zijn de vier die het laatst af zouden gaan  Lauren, Roos, Robbe en Teuntje? Let op: Lauren en Roos duwen ze de ene kant op en dan duwen Robbe en Teuntje hen de andere kant weer op de coulissen in.

**Scene 6**

• Frank: vergeet alsjeblieft “hop” niet dat maakt of ‘breekt’ de scene.

• Kaarten: maak jullie karakters lekker groot, groot spel! (en denk eraan dat jullie alleen zijwaarts, voor en achter kunnen bewegen)

• Tamara: lach steeds, ook op momenten dat je geen tekst hebt (lach door teksten van andere heen, lach ook als het niet grappig is (ookal voelt dat onlogisch) lach, lach, lach, het publiek gaat er van smullen!)

• Voor alle kaarten: houd je bovenlichaam recht

**Scene 7**

• Rups: je blijft op je trap zitten, ook bij “daaaag, daaaag”, want je kan namelijk niet uit je pak.

• Maak je spel groot in het vergeetachtige (zorg dat het geen ‘stoner wordt’, maar iemand met een geheugen van 3 seconden. Kijk eens of je hoger in je energie kan gaan met je stem (zoals het filmpje van 3 second Tom (is geen trage gast) – zo sluit het ook beter aan bij je zangstem.

• Bloemen: energie vasthouden

• Op eindaccent van de muziek → bloemen weer in bosje. Jullie gaan af in black-out.

**Scene 8**

• Denk aan het muziekje (HAHA) (is naar jullie gestuurd)

• Experimenteer met achter de stoel zitten – onder de tafel – maar maak een duidelijke keuze – ga niet 6 dingen doen, maar doe er 1 of 2 en speel deze uit ipv 6 heel vluchtig.

• Beweeg naar elkaar toe (raak elkaar aan – als je tegen iemand praat) – ook het balkon moet zien dat jullie vooral niet tegen Alice praten

• Sacha: maak het moment groot dat je opeens wel tegen Alice praat. BAM, blijf haar aankijken.

• Deze scene mag heel schrijnend zijn, in een ‘gezellig’ theefeestje, waar ALLES alle kanten op gaat.

• Amy: maak het horen van de muziek in je hoofd maar groot fysiek.

• Dave: je mag ook op de tafel in slaap vallen of in een rare houding op de stoel.

• Sacha en Amy: Niet hangen in de stoelen (zit actief) – bedenk vreemde houdingen het moet vooral niet logisch zijn)

• Sacha: vergeet je hoedjes niet (maak daar ook momentjes van – en speel uit)

• Grote theefeestje: luister naar de muziek en let op elkaar

• Klein theefeestje: denk aan onder tafel door en neem daarvoor de tijd, val weer in als je er onderdoor bent.

• Eerste keer belletje: Sacha en Amy nemen nog een stoel mee. (Dave niet)

• Tweede keer belletje: Jullie gaan wel coulissen in, maar komen niet terug met een stoel.

**Scene 9**

• Danthe: take it slooooooow – alles vertraagd: mimiek, beweging, adem.

**Scene 10**

• Danthe: ik stuur je deze los even toe– fijn als je dit meeneemt in de doorloop

• Fanfare: in de muziek klaar gaan staan (‘in de zaal”) – is de eerste keer afgelopen – dan beginnen jullie met spelen (rest van de wonderland karakters er achteraan). Jullie spelen net zo lang tot je in de coulissen bent (we kijken nog even hoe lang exact in de schouwburg)

• Silke: maak bewegingen groot en beweeg langzaam, maak ze af, lange armen, langzaam naar boven, langzaam naar beneden, als een echte diva. Het is heel krachtig hoe je alles doet.

• Robbe: je bent fantastisch!

• Voor iedereen: kijk het filmpje (staat in de app) van scene 10 + de aanwijzingen die erbij horen (staan ook in de app – onder het filmpje)

• Voor de spelers die de klok draaien: doe dit tijdens de doorloop ook (of mime het)

• Hanne: check nog even de muziek, wanneer ga je terug naar de bank – loop er vanuit de klok maar gewoon naar toe en ga maar liggen – alsof dat ook nog bij de droom hoort.

• Jury: gaat af in slomo met de rest.

• Queen of hearts part 1: Wonderlandkarakters op met koningin, koningin, koningin paar per keer. Niet meedansen! Laatste salueerhouding meedoen, blijven staan tot "hartenkoningin ze houdt de stemming erin" daarop langs lichaam omhoog en knip naar beneden, buig in twee groepen verdeeld over hele zangzin. Salueer op laatste accent en neer op kop eraf.

**Scene 11**

• Voor iedereen: neem de scene door + aanwijzingen (staat ook in de app).

Filter eruit wat voor jou van belang is en geniet van het in je rol duiken!