

OVERSTAPPEN

Eva Beunk

Dit is geen gewone flashmob, maar een muzikaal spel waarin jij met je team de stationshal laat zingen! Stap in dit muzikale avontuur, waarin handelingen en kenmerken van voorbijgangers ons spel bepalen. Hoe de muziek zich ontwikkelt? Dat weet niemand – en dat is precies de magie!

Hieronder volgt stap voor stap hoe het spel in zijn werk gaat. De algemene spelregels, het begin van de flashmob, en het spectaculaire einde.

Spelregels:

Vorbereiding:

1. **Vorm een team** van 1-5 personen uit je eigen stemgroep (SATB).
2. **Van het RotjeKoor-team krijg je een kaartje met daarop je 'wissel-reiziger'.** In de week voor RotjeKoor hoor je via Ingrid Ravenstein waar het meldpunt op CS is. Een wisselreiziger is een type voorbijganger, die toevallig op dat moment op het station aanwezig is (bijv. iemand die rent, iemand die aan het bellen is, iemand die een rood kledingstuk draagt). Deze persoon bepaalt wanneer je overstapt naar het volgende motief.
3. Het Rotjekoor-team wijst aan wat **jouw plek is in de stationshal**. Verspreid je zoveel mogelijk over de hele ruimte (t.o.v. de andere teams).

Tijdens het spel:

4. **Wanneer je een wissel-reiziger ziet, doe je een overstap:**
 1. **Je zingt je de wisselmelodie** ("Jij jij jij jij maakt verschil") samen als team. Je mag de wisselmelodie echt richten aan je wissel-reiziger, door in diens richting te kijken (zelfs als diegene het helemaal niet doorheeft).
 2. Je door naar het volgende motief.
5. Je mag **slechts één keer overstappen per wissel-reiziger**. Als dezelfde persoon meerdere keren langsloopt (bijvoorbeeld iemand die 5 keer heen en weer rent), mag je alleen de eerste keer de wisselmelodie zingen en naar het volgende motief gaan. Daarna wacht je op een nieuwe wissel-reiziger.
6. **Elk motief zing, neurie of fluit je samen met je team**, zo nodig mag je hiervoor een teamleider aanwijzen die de inzetten dirigeert.
7. **Als je bij motief 11 bent, ga je in omgekeerde volgorde terug** (10,9,8 etc.) tot het finale-signaal. Mocht je voor het finale-signaal weer bij 1 zijn aangekomen begin je gewoon opnieuw!
8. Je mag je als team door de stationshal te verplaatsen, maar je mag ook de hele tijd op dezelfde plek blijven (tot aan het finale-signaal). Dansen is ook toegestaan!

Bonus regel – De Glimlacher:

Als iemand je recht aankijkt en glimlacht, mag jouw hele team direct door naar het volgende motief zonder op jullie wissel-reiziger te wachten. Richt de wisselmelodie dan op de glimlacher.

Ondersteuning door het Maat Saxophone Quartet:

- Het kwartet speelt steeds herhalende tonen, die je kunt gebruiken als tooncentrum:
De lange noten van de sopraansax en de baritonsax zijn een B
De kwartnoten van de tenorsax en altsax zijn een Fis. (hiervan volgt binnenkort een opname, om te gebruiken bij het repeteren)
- Ze geven een speciaal, duidelijk **herkenbaar signaal** voor **de start en de finale**.

Begin van de Flashmob:

1. De sopraansaxofoon speelt een **herhalende hoge noot** ergens in de stationshal. Let op: we gaan bijna beginnen.
2. Zodra de **baritonsaxofoon vanuit een andere plek** een lange noot inzet, begint het spel.
3. Zoek je eerste wissel-reiziger. Zodra je een voorbijganger ziet die aan het criterium van jouw wissel-reiziger voldoet, **begin je meteen met motief 1**.
4. Zie je een tweede wissel-reiziger? Zing eerst samen de wisselmelodie voordat je doorgaat naar motief 2. Vanaf nu zing je bij elke wissel-reiziger die je ziet de hele overstap (wissel-melodie + door naar volgend motief).

Einde van de Flashmob:

1. **Na ca. 6 minuten verzamelt het saxofoonkwartet zich in het midden van de stationshal.**
 2. Ze stoppen met de herhalende tonen en spelen een **duidelijk te onderscheiden melodie**. (opname volgt)
 3. Zodra je dit hoort:
 - **Draai je met je team richting het kwartet.**
 - **Zing een lange noot** op de 'jij'-toon uit de wisselmelodie. Blijf deze noot herhalen tot het teken van de dirigent
 4. De dirigent (voor het kwartet) geeft een **duidelijk visueel teken** voor de finale.
 5. De finale bestaat uit een reeks lange noten zonder tekst.
 - Gebruik de klank 'Aaah'
 - Kies helemaal zelf welke toon je zingt: Er zijn geen restricties - het kan elke toon zijn die jij op dat moment voelt. Hoog, laag, dissonant of consonant, allemaal goed.
 - De enige regel: zing met volle overtuiging en laat je stem opgaan in het grote klankveld.
 - Houd de dirigent in de gaten voor de dynamiek en het samenspel.
 6. Bij de een na laatste inzet, aangegeven door een speciaal handgebaar, zingen we nog eenmaal met zijn allen het joebiedoebidabiedoebie van motief 5. Je mag nog steeds zelf de toonhoogte bepalen.
 7. Hierna spelen de saxen kort het slotakkoord voor, neem een van deze tonen over, en dan eindigen we met zijn allen in harmonie.
-

Veelgestelde vragen en antwoorden:

Wat als meerdere teams dezelfde wissel-reiziger kiezen?

→ Geen probleem! Jullie krijgen vast niet op precies hetzelfde moment dezelfde wissel-reizigers in het vizier. Deze reiziger kan gewoon meerdere teams laten wisselen, dat geeft juist een bijzonder effect

Wat als mijn wissel-reiziger helemaal niet langskomt in deze 7 minuten?

→ Dit kan gebeuren, dat is ook juist onderdeel van het spel! Gelukkig mag iedereen sowieso meedoen vanaf het signaal van de saxofoons 😊

Wat als ik de startmelodie niet hoor?

→ Let op de andere teams en begin zodra je ziet dat zij starten.

Wat als ik de dirigent aan het eind niet goed kan zien?

→ Zorg ervoor dat je je zo draait dat je hen kunt waarnemen. Zorg dat in ieder geval 1 persoon uit jullie team de dirigent kan zien, en volg die persoon met je inzetten.

Heb je nog vragen? Stuur gerust een mailtje naar eva_beunk@hotmail.nl