

# *Tien toneelstukjes voor het lager onderwijs*

*Door Frans Busschots*

## **Beste,**

Deze korte toneelstukjes zijn ideaal voor creatieve leerlingen. Zij kunnen, door de vele mogelijkheden die de teksten bieden, de personages gestalte geven.

Toneelspelen is immers in de eerste plaats ‘in de huid van een personage kruipen’ en even je eigen ik vergeten.

Afhankelijk van het aantal leerlingen kan men het aantal personages aanpassen (o.a. door het verdelen van de dialogen van één personage over twee spelers).

Veel succes!

De auteur.

# ATLANTIS

Door Frans Busschots

## Personages

3 piraten, 3 vissen (waarvan eventueel 1 meisje)

**Decor:** een groot houten speelvlak (1 m x 1 m, of groter,...) geplaatst op wieltjes stelt het gezonken eiland Atlantis voor. Op het houten speelvlak liggen enkele koffers verborgen onder zeewier (groen doek). Even daarvan verwijderd liggen houten balkjes die later zullen gebruikt worden om het 'eiland' op te plaatsen en zo kan het dan 'boven water komen'. Deze houten balkjes kunnen een soort verhoog zijn waar het "eiland" kan oprijden. Eventueel kan een blauw lint de waterlijn voorstellen.

Een piratenschip waarop plaats is voor drie 'piraten' eveneens op wieltjes geplaatst, met een grote vlaggenmast en een piratenvlag.

## Het verhaal

De drie grote vissen zwemmen rond het gezonken eiland en beschermen het.

Zwembewegingen kunnen ondersteund worden door instrumentale muziek. Het mag echter geen act op zichzelf zijn. (beperken in duur!)

Het piratenschip treedt in actie Het vaart in de richting van het eilandje. Langzaam omdat de afstand immers beperkt is. Vanaf het schip in actie treedt kan de muziek overschakelen op "piratenmuziek". Het schip stopt ongeveer 1 meter voor het eiland.

- Eenarm (de hoofdpiraat met een arm en een oog, kijkt door een kijker en tuurt de horizon af) Ahoi, piraten! Geen land in zicht!
- Kleine (een kleine maar zeer beweeglijke piraat kijkt met de handen aan de ogen naar de omgeving) Niets te zien, hoofdpiraat!
- Eenarm Hier moet ergens dat verdomd eiland liggen.
- Dikke (nogal corpulente kerel, traag in bewegingen, maar met grote handen ver van zijn lichaam. Hij is zich bewust van zijn lichamelijk gewicht en wil dat desnoods ook als wapen gebruiken) Atlantis ligt onder het water, chef!
- Eenarm Dat wist ik, pummel! Het is een verzonken eiland. (kijkt rond) Het moet hier ergens liggen.
- Kleine Zeg, chef hoofdpiraat, zou jij het niet fantastisch vinden?
- Eenarm Wat vinden, kleine?
- Kleine Het eiland met wuivende palmbomen en...
- Eenarm Wat?
- Dikke Een zonnig strand met een lekker restaurant.

Kleine Een lekkere biefstuk met lekkere frietjes en ...

Eenarm Ik voel het. Ik voel het: hier in de buurt moet dat verdomd eiland liggen.

(de drie vissen duwen het piratenschip verder, weg van het eiland.)

Eenarm Wind, weer veel wind. Telkens als ik voel dat we in de buurt zijn, worden we weggewaaid.

(ondertussen is de boot een tweetal meters voorbij het gezonken eiland)

Klein Zalig, zo een zacht briesje...

Eenarm Zeilen omlaag, uilskuikens. Terug. Ik voel het aan mijn afgehakte arm! Terug!

(Kleine en Dikke laten de zeilen zakken. Men stuurt de boot terug naar de richting waar het eiland ligt. Eventueel moeten ze de boot terug naar het eiland sturen door uit de boot te springen en hem te duwen. De drie vissen houden de boot tegen, maar Dikke is zeer sterk en de boot vaart terug richting eiland.)

Eenarm Ankers uitwerpen! Vlugger!

(Kleine en Dikke nemen het anker, dat vastgemaakt was aan de achterkant, en laten het op de grond vallen. Ze stappen terug in de boot.)

Dikke Een bakje koffie zou me nu wel smaken.

Eenarm Vooruit! (maakt gebaren dat ze maar in de zee moeten springen en zoeken naar het eiland.) Hop!

(Kleine en Dikke springen in het water, doen alsof ze bijna verdronken zijn.)

Kleine (terug boven water, tussen wat zwembewegingen door) Chef, ( is ontgoocheld) hoofdpiraat: geen restaurantje te zien.

Eenarm (kwaad, springt zelf in het water. Maakt een paar duikbewegingen. Komt terug boven water.) Ik heb van die grote vissen gezien. Zo van dat soort dat altijd rond een gezonken schip of een gezonken eiland hangt.

Kleine Opeten, chef?

Dikke Ik, ik heb een soort eiland gezien, chef hoofdpiraat. Ik kon echter niet goed lezen wat erop stond. Restaurant of Kreta, ik weet het niet goed.

(de drie vissen vallen de drie piraten aan. Er ontstaat een gevecht, waarbij de piraten van de vissen winnen. De vissen zwemmen even weg. Eenarm terug aan boord van het schip. Hij werpt een of twee trossen met een enterhaak uit. De twee piraten bevestigen die haken aan het eiland dat zo op die schuine helling getrokken wordt en "boven water komt". De twee piraten klimmen terug op het schip.)

Dikke En nu een bakje koffie! We hebben het verdiend!

Kleine Vuurwater, wil je zeggen collega!

Eenarm Niets daarvan! Zoek de schatten! Terug naar dat verdomde eiland!

(Kleine en Dikke terug naar het eiland. Onder wat zeewier (een groene doek) vinden ze twee koffers met goud, edelstenen en parels.)

Kleine (trionfantelijk) Gevonden, chef hoofdpiraat!

Dikke Ik ben zo moe, chef hoofdpiraat!

Eenarm Kom dan maar aan boord, dat eiland loopt toch niet weg!

(Kleine en Dikke klimmen moe aan boord van het piratenschip.)

Eenarm (biedt de twee zijn flesje brandy aan, ze nemen er om beurt een grote teug van, flesje terug aan Eenarm) Kinderen nu zijn we rijk. (kijkt rond) Ik ben rijk, wil ik zeggen. Alles is voor mij. Ik ben de gevaarlijke Eenarm. Jullie zijn mijn helpers.

(Terwijl de piraten discuten over voor wie de buit eigenlijk wel is, trekken de drie vissen het eiland terug van de helling en komt het terug onder water te liggen, dit gebeurt echter net voordat de ruzie beëindigd is.)

Dikke Neen, chef hoofdpiraat! Ieder krijgt zijn deel.

Eenarm Alles voor mij.

Kleine (wijst met duim en wijsvinger een kleine hoeveelheid aan) Een klein stukje voor mij.

Dikke Ik ga mijn deel halen.

Kleine Ik ook.

Eenarm Laat ons eerst kijken hoeveel er is, misschien kan ik toch een klein stukje aan jullie geven. (kijkt naar het publiek, met een grijslach) Eens alles aan boord is, kan ik nog een truc toepassen. (naar de twee toe) Kom, naar dat verdomde eiland!

(de drie stappen op het eiland, dat langzaam zinkt, zonder dat ze het vaststellen, tot slot liggen ze alle drie op het verzonken eiland.)

(De drie vissen verkleden zich in twee koningen en een prinses en stappen aan boord van het schip, werpen de enterhaken weg, halen het anker op en willen verder varen.)

Koning een Jammer! Jammer!

Koning twee Geld brengt geen geluk, majesteit! Het is maar goed dat dit eiland voor altijd onder de golven blijft. Wij leefden er gelukkig, vroeger.

Prinses Laat ons wegvaren. Weg van dit verdoemde eiland.

Koning een Met heimwee, mijn liefste prinses. Jammer, jammer!

Koning twee Terug naar de wereld van de mensen! Na al die jaren!

Prinses (tot koning twee) Ja, papa. Terug naar de wereld van de mensen.

Koning twee Je bent nog even mooi als toen, prinses!

Prinses (leunt over de reling van het schip) Ik zou graag een mooie prins ontmoeten. Na al die jaren in dat water: een droge prins. Zwemmen doe ik nooit meer. Ik zou graag een mooie prins kussen. (naar koning twee toe) Zouden de mensen tegenwoordig nog kussen, papa?

Koning twee (omhelst zijn dochter) Ik weet het niet, mijn dochtertje. Is kussen dan zo belangrijk voor jou?

(de boot vaart langzaam weg. Muziekje wordt luider.)

EINDE

## **De Magische steen**

**Frans Busschots**

### **Personages:**

Johan: een zwerver

Oude man

Jonge man

Meisje

Heks

Vleermuizen

Spinnen

### **Decor:**

Een zware deur voor een grote grot. Voor de ingang zit een oude man op een bankje.

### **Het verhaal**

Een oude man zit voor de ingang van een grote grot op een bankje en mompelt voor zich uit. “’t Is toch erg, ’t is toch erg,” mompelt hij voortdurend terwijl hij regelmatig naar de grotingang kijkt.

Johan, een jonge zwerver, met rugzak, mooi hoedje en sjofele kleding, stapt in de richting van de grot. Hij zingt altijd maar: “Ik zoek een grot, ik zoek een grot, ...”  
Op een meter van de grot blijft hij staan en kijkt naar de oude man.

Johan (haalt drinkbus uit zijn rugzak) Dorst, vadertje?

Oude man (kijkt met schuin hoofd naar Johan, kwaad) Ik ben geen vadertje! En leer eerst eens goed zingen. (kijkt weg van Johan) Zo vals als een kat...zingen.

Johan (geschrokken) Ho, zo bedoelde ik het niet. (lacht) Ik zing niet, ik doe alleen maar ademhalingsoefeningen. Klinkt soms raar, niet?

Oude man (bekijkt Johan) Goed. Je zoekt een grot? (wijst naar de ingang) Hier.

Johan (verwonderd) Is dat alles? Ik kom van heel ver en... is dat de fameuze grot?

Oude man Er is daar niets fameus aan. Eerder tragisch.

Johan Tragisch? Waarom? (denkt na) Heeft dat soms met jouw liedje te maken?

Oude man Lach maar! Mijn dochtertje is ...jaren geleden (weent) in de grot gaan spelen. (schreeuwt het uit) En zij is nooit weergekeerd. Nooit! En een jonge geoloog is ook nooit weergekeerd!

Johan We gaan dat voor jou oplossen!

Oude man Je zult nooit terugkomen. (vertrouwelijk naar Johan toe) Ik zit hier al jaren en regelmatig ga ik even in de grot. En dan luister ik...alleen vreemde geluiden, maar nooit mijn dochtertje! (weent)

Johan (troost de oude man) Dan zal ik je helpen. (naar de ingang van de grot toe) Heb jij geen sleutel?

Oude man Sleutel? (doet de deur van de grot open, spookachtige geluiden met veel echo weerklinken, Johan schrikt even, de oude man trekt een bang gezicht en zijn houding verraadt dat hij bang is.)

Johan (neemt zijn rugzak af, drinkt een slok van de drinkbus, geeft alles aan de oude man, zet muts recht en maakt aanstalten om de grot binnen te gaan.)

Oude man Ben je dan niet bang? Je bent nog zo jong...Grote vleermuizen en spinnen bewaken een hele berg edelstenen. (omschrijving van vleermuizen, spinnen en bergen edelstenen met grote gebaren)

Johan Bang? Alles wendt, beste man! Doe die poort maar helemaal open!

(oude man doet de poort helemaal open en nu kan het publiek de binnenkant van de grot zien. Grote spinnen en vleermuizen kruipen rond een heks. Johan doet een stap in de grot en de oude man doet enkele stappen achteruit. Hij legt de rugzak van Johan op de grond.)

Heks (schreeuwt het uit) Er is een indringer. (wijst met handen) Een indringer! (met krassende stem) Grijp hem. Grijp hem! (de heks loopt naar haar 'troontje' waarvoor een grote magische steen ligt. Die steen geeft licht. Met haar handen beschermt de heks de steen. Zij beveelt de vreemde wezens.) Grijp hem! (de vleermuizen en de spinnen dansen dreigend rond Johan. Dan steekt de heks haar handen omhoog en het wordt stil. Zij stapt naar Johan toe.) Wat kom je hier zoeken, vreemdeling?

(De vleermuizen en de spinnen proberen Johan te vangen, maar hij weert zich. Ten slotte nemen ze hem toch gevangen. Er weerklinkt een vreemde lach. De heks is tevreden.)

Heks Jij blijft voor eeuwig in mijn macht, vreemdeling! Voor eeuwig!

(De vleermuizen maken een grote halve kring rond Johan, zodat hij zeker niet kan vluchten. De heks stapt naar Johan toe.)

Johan (spreekt een toverformule uit) Vleermuizen, spinnen en trollen jullie hoofden zullen rollen. Abrakadabra!

(men schrikt)

Johan (spreekt de toverformule nogmaals uit) Vleermuizen, spinnen en trollen jullie hoofden zullen rollen! Abrakadabra!

(plots vallen alle spinnen en vleermuizen op de grond en smeken om genade. Dan springen ze plots recht en lopen de grot uit. Ze beginnen te dansen en terwijl ze dansen veranderen ze in gewone kinderen. Een van de kinderen is het dochttertje van de oude man en een ander kind is de jonge geoloog die jaren geleden in de grot verdween. De heks maakt vreselijke geluiden en met een lang mes komt ze naar Johan toe. Ze wil hem doden, maar Johan is haar te vlug af en ze valt plat op de grond. De kinderen dansen verder.)

Oude man (naar heks toe, vragend naar Johan.) Is dat nu écht een heks?

Johan Dat was een heks.

(de heks komt opeens terug tot leven en vlucht met een vreselijk lawaai de grot in.)

Oude man Er achter aan, vreemdeling! Laat ze niet ontsnappen!

Johan (lacht en schudt het hoofd) Laat maar! Ze komt nooit meer terug.

(het dochttertje van de oude man herkent haar vader en omhelst hem onstuimig. De jonge geoloog bekijkt Johan en omhelst hem.)

Geoloog Jij bent mijn broertje!

Johan Ik was jouw broertje. Nu ben ik terug jouw broertje! (omarmt hem)

Oude man En hoe moet het nu verder?

Johan (lacht) Ik weet het niet!

(de jonge geoloog stapt naar de dochter van de oude man, neemt haar hand, trekt haar naar zich toe en zoent haar. Zij houdt ook van de jonge kerel.)

Oude man (kijkt naar jong koppeltje, mompelt net zoals aan het begin van dit toneelstukje)  
't Is toch erg, 't is toch erg...

Johan Wat is er nu weer erg?

Oude man Vroeger had ik niemand en nu plots twee kinderen.

Johan Zo lang zal dat nu ook weer niet duren!

Oude man En wat gebeurt er nu met al die edelstenen in de grot? Willen wij...

Johan Neen, laat dat maar. Die hebben wij nu niet nodig om gelukkig te zijn.

(de kinderen bedanken Johan met woorden als "Dank je, vreemdeling." , "Hoera" enz.

Oude man Zal ik iets lekkers voor je klaarmaken, vreemdeling?

Johan (neemt de rugzak, drinkt een slokje van zijn veldfles en maakt aanstalten om verder te gaan.)

Kinderen (door elkaar) Blijf, vreemdeling! Blijf!

Johan (geeft de kinderen allemaal een hand of schouderklopje en maakt aanstalten om verder te gaan.) Ik ben een zwerver. Ik stap iedere morgen naar het Oosten, ieder middag naar het Zuiden...ik stap maar. (draait zich om) Misschien kom ik nog wel eens terug.

(de kinderen groeten Johan tot afscheid, de oude man kijkt Johan na en neemt zijn bankje op en stapt weg, de kinderen volgen hem al dansend van blijdschap. De dochter van de oude man en de jonge geoloog volgen hand in hand. Met een streepje muziek wordt dit kort toneelstukje afgesloten.)

EINDE

## ***De Mooie Prinses***

Door Frans Busschots

**Decor:** een koningsstoel en twee brandende fakkels

**Personages:** 8 jongens, 3 meisjes.



Ridder Johan de la Marmitte, een brave en lieve ridder.  
Ridder Herwig Spoedjewat, een arrogante ridder.  
De koning, sluw.  
De prinses, lief.  
2 heksen (meisjes)  
Spin  
Draak  
2 tovenaars

## Het verhaal

Ridder Johan de la Marmitte stapt rustig richting kasteel van de koning. Plots komt een andere ridder (Herwig Spoedjewat) naast hem lopen.

Herwig      Hallo, collega! Waarom zo een haast! Ik moet naar het kasteel van de koning en jij?

Johan        (blijft staan, kijkt naar Herwig) Ook hallo, collega! (bekijkt Herwig). Zit er een spook achter je aan? Je weet toch dat spoken hier in dit land echt bestaan!

Herwig      Mijn paard is doodgefallen. Het beest zal te moe geweest zijn, je kan dat hebben met paarden...

Johan        Ik heb nooit zo een haast. Niet goed voor je eigen tikker! Ik geniet van iedere stap dat mijn schoenen zetten en ik volg maar!

Herwig      Jij kunt toch geen echte ridder zijn. Jij praat zoals de boeren.

Johan        Boeren in dit land zijn zeer wijs. Ze denken na en dan handelen ze. Zo hoort het ook!

Herwig      Ik moet gaan trouwen met de prinses.

Johan        Mooi! Gefeliciteerd! En weet ze het al, de prinses bedoel ik?

Herwig      Alleen nog wat praktische details.

Johan        Ik ... ik ging ook naar het paleis van de koning. En dat had ook iets te maken met de prinses...Ik zal dan maar teruggaan zeker?

Herwig      Iedereen mag naar het paleis gaan. Ik word de nieuwe koning, eens de oude man doodvalt.

Johan        En als paarden kunnen doodvallen...

(net voor het paleis staan twee heksen)

Heks 1        Gegroet, vreemdelingen. O! De heren zijn echte ridders. Gegroet, heren ridders.

Herwig Ook gegroet. En laat ons door. Wij hebben haast.

Heks 2 Haast hebben is zelden goed. Wij willen jullie goede raad geven. Jullie komen toch voor de prinses, niet?

Herwig Dat gaat jullie niets aan.

Heks 1 Voor een handje goudstukken (steekt hand uit) kunnen wij gouden raad geven. Eenmalig te betalen, voor altijd plezier.

(Herwig geeft een beurs met centen aan een van de heksen en meteen praat ze zachtjes met hem. Herwig knikt en lijkt tevreden)

Heks 2 (tot Johan) En jij, rijke heer! Jij kunt zeker gouden raad gebruiken, jij lijkt niet zo...hoe zou ik het zeggen...

Johan Ik heb geen centen. Ik kom maar als toeschouwer. Mijn collega heeft veel geld en hij zal zeker de toekomstige gemaal van de prinses worden. Hij zal je nog wel een extra beurs geven. Zo hebben jullie zeker genoeg!

(Heks 2 steekt hand uit naar Herwig en die geeft, zij het met tegenzin, nog een tweede beurs met centen aan de heks.)

Heks 2 Nu moet jij niets meer geven. Jij maakt toch geen kans. Je kan altijd nog voor lakkei postuleren.

(de heksen bekijken de beurzen met goud en rennen tevreden weg)

(wat verder staan 2 tovenaars de ridders op te wachten.)

Tovenaar 1 Op stap heren? (knikt zelf) Juist. De prinses. Wie heeft er centen bij? Wij willen raad geven, maar goede raad is duur, dat weten jullie toch?

Herwig Afruggelaars. Gouden raad is duur. Hoeveel hebben jullie graag?

Tovenaar 1 Iedereen een kleine beurs. Wij hebben toverdrankjes en die zijn duur. Toverdrankjes maken vraagt veel tijd.

Johan Toverdrankjes! We hadden daarnet al heksen...

Tovenaar 2 Zij werken op een andere basis. Wij werken 'gesofistikeerd'. Een klasse hoger. Intelligenter!

Johan Jullie krijgen graag centen zonder dat jullie ervoor moeten werken! Afruggelaars, noemt men dat.

Herwig Kom, kom, beste collega! (hij geeft aan de twee tovenaars een kleine geldbeurs) En waaruit bestaat jullie goede raad?

Tovenaar 1 (neemt een blauw flesje uit zijn tas en neemt een soeplepel en giet die vol met een gekleurd drankje) Voor een lieve prinses. Voor een leven lang liefde! (lacht)

(Herwig drinkt. Springt meteen twee keer in de lucht.)

Herwig Op naar het kasteel!

Tovenaar 2 (tot Johan) En jij?

Johan Ik ben een armoezaaier. Ik ga maar voor lakkei.

(de twee ridders stappen verder, de tovenaars lopen weg. De koning zit op zijn troon.)

Koning (monstert het tweetal) Twee ridders. Eentje te veel. (stapt van de troon) Heren, ik ken jullie niet. Jullie lijken mij best twee goede kandidaten. Even een klein examen afleggen.

(de heksen brengen een bankje en daarover moeten de kandidaten lopen, geblinddoekt. De heksen brengen de blinddoeken aan. Herwig loopt op de bank en valt er bijna af maar de heksen helpen hem. Johan wilt over het bankje lopen, maar een spin verspert hem de weg: hij voelt dat en streelt de spin met zijn linkervoet, de spin gaat weg. Johan komt ook over het bankje.)

Koning Ja, maar dat was veel te gemakkelijk. Volgende proef.

(De koning klapt in de handen en een reus komt te voorschijn. Hij begint meteen tegen Johan en Herwig tegelijk te vechten. De reus neemt Herwig vast, steekt hem boven zijn hoofd en draait ermee rond en dan ploft hij Herwig op de grond. Die blijft voor dood liggen. Dan gaat de reus op Johan toe, Johan ontwijkt hem en trapt dan met volle kracht op de voet van de reus die al brullende van de pijn het toneel verlaat.)

Koning Raar. Wie heeft er nu gewonnen? (kijkt rond)

Prinses (op, kijkt rond) Moet er een winnaar zijn, papa?

Koning Natuurlijk. Natuurlijk. Er is alleen die (wijst naar Johan) jongeman die nog leeft.

Heks 1 Wij kunnen die andere terug uit de dood laten ontwaken.

Prinses Laat maar slapen. (stapt naar Johan toe) Dan word jij mijn toekomstige echtgenoot.

Koning (verontwaardigd) Zo een raar ventje?

Prinses (naar de koning toe) Papa, heb jij die ridder al eens goed bekeken? Zijn zachte bruine ogen. Zijn blozende kaken, zijn...

Koning Stop. Zul jij van hem kunnen houden, een heel leven lang?

Prinses Als hij van mij wil houden, ja, dan kan dat.

Koning Vreemdeling, hoe is je naam ook weer?

Johan Johan de la Marmitte, majesteit!

Prinses O, papa, wat een lieve man ! Johan de la Marmitte! Met bruine ogen!

Koning En, vreemdeling, ...Johan, ben jij verliefd op mijn dochter?

Johan (aarzelend) Dat weet ik niet, majesteit. Voor een heel leven lang...(plots heel snel en beslist) Maar ik zou haar wel willen kussen. Mag dat?

Prinses Zelfs aanbevolen. (stelt zich op om zich te laten kussen)

Johan (naar de prinses toe en net voordat hij haar zoent doet zijn voet waarmee hij de reus een hakje zette, geweldig pijn.) Mijn voet! Mijn voet!

Prinses (zoent Johan)

(op de achtergrond bazuingeschal)

EINDE

## **DROMEN**

**Door Frans Busschots**

### **Decor:**

Een muur van ongeveer 4 meter lang en voldoende hoog zodat de spelers er niet kunnen overheen kijken. In deze muur die van witte isolatie (piepschuim) kan gemaakt zijn, is ergens in het midden een opening gemaakt. Deze opening is dicht wanneer de voorstelling begint. Links van die muur (die het speelvlak in twee gelijke delen verdeelt) staat een paal (waaraan een van de jongens wordt vastgebonden). Voor de muur staat een bordje '2432' dat duidt op het jaar waarin de spelers leven en het verhaal zich afspeelt. Bij een flashback moet iemand het bordje tijdelijk veranderen in het jaar '2004' en nadien terug '2432' plaatsen.

Links van de muur leeft de gemeenschap der Kobanen (hun naam begint steeds met een K) en rechts leeft de gemeenschap van Xenanen (hun naam begint steeds met een X).

## **Rolverdeling:**

### Xenanen:

Xeno, een slaapmandelaar.

Xene, een bereidwillige helper.

### Kobanen:

Kytono, een bewaker van de muur

Koo, een bewaker van de muur

Kind

Knaf

Knul

De beide leefgemeenschappen dragen ieder een eigen soort futuristische kleding, vooral te herkennen aan de kleur en de vormgeving, ook een typisch hoofddekseel kan hierbij het verschil aangeven. Andere uiterlijke kenmerken zijn door de regisseur in te vullen.

De Xenanen zijn vriendelijke personen, de Kobanen zijn niet vriendelijk en wantrouwig.

## **HET VERHAAL**

De bewakers Kytono en Koo staan links achteraan, in de buurt van de muur ieder met een soort futuristisch wapen (een stok met een klein beeldschermje) in de hand. Ze praten en dat merkt men aan hun gebaren. Het lijkt alsof Kytono iets vertelt als een jacht op een konijn en het konijn was hem net te vlug af (maakt ook gebaren om zijn verhaaltje te vertellen; Koo volgt met belangstelling het verhaaltje)

Gelijktijdig komen Kind, Knaf en Knul op, linker gedeelte, helemaal achteraan. Kind draagt een futuristische radio (van vorm) maar er komt duidelijk een serieus volume uit. Knaf en Knul hangen aan het lichaam van Kind: ze genieten van de muziek.

De Kobanen spreken allen zeer traag. De Xenanen gewoon.

Op het rechter gedeelte komen Xenanen en Xeno op. Xenanen draagt een radio en ook Xeno geniet van de muziek.

De muziek van de twee groepen verschilt heel duidelijk.

De twee groepen komen samen gelijktijdig naar voor. We illustreren hiermee dat het duidelijk over twee verschillende groepen gaat. Terwijl ze naar voor komen dansen ze en zijn uitbundig. Toch is het duidelijk dat de Xenanen uitbundiger zijn en meer genieten.

Eens ze vooraan aangekomen zijn blijven ze even staan en verplaatsen ze zich naar het midden gedeelte van het 'podium'. De twee groepjes zetten zich neer op een soort boomstam of in futuristische stoelen.

Eventueel kunnen we hier nu het geluid van een nachtvogel (een uil) laten horen om de sfeer van de avond weer te geven.

- Xeno (zet zijn radio op de boomstam, strekt de armen, geeuwt, spreekt traag) Ik ben moe...
- Xene (wijst naar de radio) Dat ding maakt te veel lawaai. Zou men zoiets voeger ook muziek genoemd hebben?
- Xeno (geeuwend, zet radio af) Neen, ik denk stoofpottenmuziek. Een soort keukengeluid.
- Xene Mijn ogen vallen toe. (valt in slaap)
- Xeno (kijkt naar slapende Xene) Kleine kinderen vallen zo makkelijk in slaap. (slaapt ook.)

Aan de andere zijde zitten de 3 Kobanen ook rond de spelende radio. Zij spreken traag.

- Knaf Schoon muziek.
- Knul Zeer schoon.
- Kind Zouden de mensen vroeger dat ook schone muziek genoemd hebben?
- Knaf Ja. Zeker. Stoofpottenmuziek.
- Kind (rekt zich uit) Ik wil slapen.
- Knaf Ik slaap al. Zie je dat niet?

(Kind zet de radio uit en alle drie slapen ze op een verschillende manier. (met benen tegen een boom, voorover gebogen, plat op de grond, ...))

Het geluid van een nachtvogel zou hier nu welkom zijn.

De twee bewakers stappen ieder in een andere richting naar de muur, ze kruisen elkaar ongeveer in het midden van de muur en stappen zo verder. Die bewegingen maken zij zo meermaals.

- Xeno (ijlt in zijn slaap, plots staat hij recht en strekt de armen en stapt heen en weer, roept) Mama! (alsof hij zoekt) Mama! ...

(dan stapt hij naar de muur en betast de muur. Plots komt hij aan de plaats waar er een opening in de muur is, een gedeelte van de muur brokkelt af en hij kan door de opening stappen, dat doet hij dan ook, na een lichte aarzeling. Met gestrekte armen komt hij aan de andere kant van de muur net op het moment kruisen de twee bewakers zich en kunnen Xeno onmogelijk zien. Xeno stapt slaapwandelen verder. De bewakers draaien zich om aan het einde van de muur en na enkele seconden zien ze Xeno.)

- Kytono (bewaker, roept luid) Halt! Niet bewegen! (steekt wapen vooruit, geen reactie van Xeno)

Koo (bewaker, roept luid) Halt! Blijf staan! (steekt wapen vooruit, geen reactie van Xenon die gewoon verder stapt)

Kytono (als voor zich uit) Die zal doof zijn zeker? (loopt even weg en komt nadien terug met een grote koekenpan en achtervolgt daarmee Xenon, die rustig verder stapt.)  
Wie niet horen wil moet maar...(met beide handen heft hij de koekenpan op en brengt ze plots boven het hoofd van Xenon en slaat hem daarmee. Zonder echter het hoofd van Xenon te raken. Het moment waarop de vermeende slag op het hoofd van Xenon komt, weerklinkt er een muzikje als dat uit de radio van de drie Kobanen die rustig verder slapen.)

(Xenon reageert niet. Kytono slaat met de koekenpan een tweede keer op Xenon, maar nu op zijn achterwerk. Xenon valt plots voorover en blijft liggen.)

Kytono (kijkt belangstellend naar Xenon) Die zal ik de eerste uren zijn naam niet moeten vragen!

(De twee wachters grijpen Xenon vast en binden hem aan de paal vast. Zij stappen gewoon verder, net zoals daareven, met de bewaking van de muur.)

(Bij de Kobanen kraait een haan, de drie jongens worden wakker en zien meteen Xenon die bewusteloos aan de paal gebonden is. Ze wrijven in hun ogen en komen naar Xenon toe.)

Knaf Een eigenaardige manier om te kamperen!

Kind (wijst naar het achterwerk van Xenon) Die heeft een slag van de koekenpan gekregen.

Knul (tot Knaf) Water! Water!

(Knaf geeft een klein flesje met water aan Knul, die enkele druppels op Xenon zijn hoofd giet, Xenon wordt meteen wakker. Flesje terug aan Knaf.)

Xenon Waar, waar ben ik? (afwezig) Ik droomde van een muur...

Kind (doet alsof hij lacht) Je hebt onze muur beschadigd. Deze muur (wijst) is ons symbool van vrijheid.

Xenon Ik wilde niet...

(de twee bewakers komen bij het groepje staan)

Kytono Een symbool van onze macht. (naar de kinderen toe) Alhoewel...

(Koo brengt een modern soort tv naar het groepje toe en plaatst vooraan aan de muur een bordje met '2004' op en neemt het andere bordje weg of plaatst 2004 voor 2432. de tv moet zodanig opgesteld worden dat het publiek duidelijk de beelden kan zien en dat ook de kinderen kunnen volgen.)

(Ook bij de Xenanen kraait nu een haan, zij het dat dit een ander geluid geeft, blijkbaar een oude haan. Xene wordt wakker en terwijl den Kobanen de beelden volgen, zoekt hij naar Xeno en komt uiteindelijk door de muur en volgt, op afstand, de vertoning. Men merkt hem niet op.)

Stem Jaren geleden, in 2004, leefden de Kobanen en de Xenanen die toen nog een andere naam droegen in vrede met de Bergers in een land dat toen Bergenland heette.

(terwijl de stem spreekt zien we beelden van kinderen die samen spelen: met een bal of andere spelletjes in een bos, het mag ook een gewone dassenroof zijn – in de achterzijde van de broek een stukje doek dat men bij de tegenstrever probeert te veroveren, wie zijn ‘das’ verliest is verloren. Het moet een levendige en blij spelbeleving zijn. Terwijl de kinderen spelen vertelt de stem verder.)

Stem Maar de Bergers waren bang dat de Kobanen en de Xenanen naar de macht zouden grijpen en zetten beide volkeren tegen elkaar op en schijnbaar om iedereen tegen iedereen te beschermen, hebben de Bergers toen een muur gebouwd.

(het vreedzame spel van de kinderen verandert gedurende het tweede deel van de commentaar in een heus gevecht en op het einde van de voorstelling zien we alleen maar dode kinderen op het ‘slagveld’ liggen.)

Stem Zo is het vreedzame leven van twee volkeren, al bijna 450 jaar verstoord. Sinds al die tijd kunnen de Kobanen niet meer lachen en de Xenanen lachen alleen maar groen. Toch is vrede niet meer mogelijk. De muur staat er al veel te lang en ieder heeft leren leven op een andere manier.

(de laatste beelden van dat massagevecht grijpt iedereen aan. Einde voorstelling. De tv wordt weggedaan, de bordjes terug veranderd.)

Kind (kwaad) Wat? Dat wist ik niet! (tot Kytono) Waarom heeft niemand ons daar iets van verteld? (bekijkt Xeno) Is dat een monster?

(Xeno wordt wakker en kijkt bang om zich heen)

Kind (naar Xeno toe.) Hoe heet jij?

Xeno Xeno. Wie zijn jullie?

Kind Kobanen!

Xeno (bang) Ik vreesde het al...

Xene (naar het groepje toe) Ik kom je redden.

Knaf Dat zal niet nodig zijn!



- Knul** Kinderen van heel de wereld moeten vrienden zijn. (naar Knaf toe) Maak Xeno los. Het wordt tijd dat wij dit misverstand oplossen!
- (Knaf maakt Xeno los, Xeno komt naast Xene staan. Iedereen kijkt zo naar iedereen en dan kijkt iedereen naar de muur.)
- Kind** (luid, uitbundig) Komaan, Kobanen! Komaan! (ze snellen naar de muur en beginnen hem af te breken.)
- Xene** (luid, uitbundig) Xenanen, komaan! Vooruit! (ze snellen naar de muur en helpen de anderen de muur af te breken. Na een korte aarzeling helpen ook de twee bewakers met de afbraak. De muur bestaande uit isomoplaten wordt zo weggedaan. Even later vormen zich twee groepjes, net zoals in het begin: vanuit iedere achterhoek vertrekken ze blij met hun radio, die terug het begindeuntje speelt. Ergens in het midden ontmoeten de twee groepen elkaar, dan houdt men de twee radio's tegen elkaar en meteen klinkt er een ander muziekje uit de twee radio's: hoopvolle muziek. Ze zetten de radio's neer, in het midden van een kring en Kytono moedigt de kinderen aan met hier en daar een licht slagje op iemands achterwerk.)

EINDE

## **LEVEN OF DOOD**

Door Frans Busschots

### **Personages**

Dood, een zelfvoldane kerel, creatief gekleed (met enkele beenderen om de hals, als versiering, ...)

Leven, een minnelijke man.

Twee ridders (met een lang kleed waarom het skelet van een menselijk lichaam getekend is)

Twee krachtpatsers (eveneens met het getekende skelet)

Een kip in een grote kooi (op wieltes)

### **Decor**

Een grote stevige tafel, een stoel, een kip, een grote gong waarop een van de spelers 12 uur kan slaan, ...

### **Het verhaal**

Akelige muziek kan het toneelspel ondersteunen, soms gekreun van stervenden, uitvergroot...

Dood (eet gulzig de laatste stukjes van een kip op, voor hem ligt een hoopje beenderen van de kip, ... hij werpt een afgepeuzeld beentje weg)

Leven (kan nog net het weggeworpen beentje opvangen, steekt het in een plastieken zak samen met de andere beentjes die op de tafel liggen. Kijkt misprijzend naar Dood) Weer druk bezig!

Dood Ja, (kijkt naar Leven) ja, (kijkt naar zijn uurwerk) het zal zo twaalf slaan.

Leven En met een dikke buik hoor je dat beter. Een soort klankbord.

Dood Je bent even te vroeg.

Leven Ik kom nooit te laat.

Dood Voor het kippetje kom je wel te laat.

Leven Ik wil de doden een tweede kans geven.

Dood Zoals dit kippetje.

Leven Vermits ik al de beentjes heb...

Dood En wat zijn de plannen voor deze nacht? Eenendertig oktober is zo voorbij!

Leven Ik wil...

Dood (onderbreekt) Je wilt me weer dwarsbomen...Goed, ik mag je wel!

Leven Ik wil ridders van vroeger een tweede kans geven.

Dood Ridders? Ridders?

Dood (stapt naar Leven toe, legt hand op zijn schouder) Ja, en waarom ook niet. Als het maar boeiend wordt!

(een leerling slaat 12 keer op de gong, of een klok slaat 12 keer, ...)

Dood (zelfvoldaan) Time!

Dood (spreekt een toverspreuk uit, met veel bombastisch woordgebruik, armen omhoog, ...) Doden, o, doden! Ridders o ridders: kom van achter die struiken en bomen! Leven, jullie mogen even leven.

(twee ridders komen tot leven en van achter de struiken te voorschijn met lange zwaarden, van plastic en beginnen meteen te vechten. Dit moet goed ingeoeffend worden en moet een spannende strijd worden. Na 1 a 2 minuten is het gevecht ten einde. De winnende ridder stapt op Dood toe en vraagt of hij terug mag leven.)

Ridder Meester Dood, nu mag ik toch terug naar het rijk der levenden?

Dood Zo eenvoudig is dat niet, jij zult nog eens moeten vechten en dan en dan...

Leven Jij hebt beloofd...

Dood (akelige lach) Er zijn geen voorwaarden besproken.

Leven Vorig jaar toch!

Dood (lacht) Vorig jaar! (kijkt naar de beenderen van het opgepeuzelde kippetje) Was lekker. Is ook voorbij!

(Dood strekt de handen uit en wijst naar een andere richting en vanachter de struiken komen twee krachtpatsers te voorschijn. Ze beginnen meteen te vechten. Een show op zichzelf. Ten slotte wint een van de krachtpatsers en buigt voor Dood.)

Krachtpatser Meester Dood, ...

Dood Heb ik je iets beloofd, spierbundel?

Krachtpatser Ja, meester Dood.

Dood Dat moet dan een vergissing zijn. Ik word ouder en dan vergist men zich nog al eens. (wijst naar de ridder) Die man met dat plastieken zwaard, die moet je pakken. De winnaar blijft leven.

(Leven knikt goedkeurend. Het gevecht tussen de ridder en de krachtpatser begint, tot slot zijn beiden dood.)

Dood (uitbundige lach, kijkt triomfantelijk naar Leven) Zie je, zie je... Wie dood is blijft dood. En volgend jaar eet ik weer een lekker kippetje. Kom op tijd, Leven. (Dood kijkt zelfvoldaan naar de vier doden en inspecteert ze.) Dood is hun lot.

Leven (komt vanachter de struiken met een bakje op wielen waarin een kip zit- echte kip of een speler als kip verkleedt en rijdt naar Dood toe)

Dood (kijkt naar de kip, kijkt naar Leven) Wat... een kippetje... (wil kip uit hokje nemen en er meteen van eten)

Leven (verspert hem de weg) Weg, jij!

Dood Zo gebraden, zo opgegeten.

Leven Dit kippetje zal eerst eieren leggen. (kip maakt geluiden alsof het een ei heeft gelegd. Leven trekt het wagentje verder, draait zich om) Tot volgend jaar, Dood!

(Dood kijkt kwaad naar Leven die vlug weggaat, zet zich op de stoel en buigt het hoofd)

EINDE

# MIJN GLAZEN BOL

Door Frans Busschots

## Personages

Jong en beweeglijk meisje, een beetje dromerig, creatief.

Boze fee, kwaadaardig (eventueel met toverstokje) gekleed in lang rood kleed.

Lieve fee, lief, begripvol (eventueel met toverstokje)

Kinderen als zangkoortje, dat met bewegingen hun tekst uitbeelden (zoals “Ik heb de zon zien zakken in de zee...”

Of

Dansgroepje met een choreografie die het liedje ondersteunt en tijdens het slot van dit toneelstukje het meisje ondersteunt.

## Decor

Een beeld waaraan het meisje boetseert en dat bijna haar evenbeeld is (kleding, vormgeving: met pruik en kleding lukt men er zeker in het evenbeeld te creëren). Boetseren kan zijn: gekleurde stukjes papier (in de kleur van de kleding van het meisje) op een soort etalagepop kleven.

Wat verder: een doek met daarop sterren, wat doet vermoeden dat het verhaal zich afspeelt in de ruimte.

Nog wat verder, of voor de doek met sterren: een glazen bol gemaakt uit plastieken staafjes met een doek overspannen. Midden in de bol bevindt zich een lamp.

## Het verhaal

Een meisje boetseert naarstig aan haar evenbeeld. Op de achtergrond de melodie van het liedje. Een zangkoortje zingt eventueel de melodie en het meisje kijkt naar de sterren, de glazen bol, ...

Het koortje zingt de twee eerste strofen.

Terwijl men zingt komt de boze fee op, ze blijft op afstand staan en kijkt naar het meisje, de bol enz. Ze nadert langzaam.

Boze fee (gemaakt vriendelijk) Dag, lief meisje. Je werkt graag, dat zie ik...

Meisje (bekijkt aandachtig de boze fee, doet verder, aarzelt soms, is niet gelukkig)

Boze fee (denkt na) Je hebt problemen...Je wilt weten wat de toekomst je brengt. (lacht) Er is geen toekomst. (lacht) Jawel, er is voor iedereen een grote toekomst weggelegd. (slijmerig met grote gebaren) Jawel, voor jou is er een grote toekomst weggelegd. Zal ik ze je voorspellen?

Meisje (bekijkt boze fee) Wie, wie ben jij?

Boze fee Een lieve fee. (bekijkt zich) Rood is mijn kleur!

Meisje Wat wil jij? Wat kom jij doen?

- Boze fee (stapje in de richting van het meisje) Ik wil je helpen.
- Meisje Ik heb niets gevraagd.
- Boze fee Jouw toekomst? (lacht) Ik weet alles van jou! (naar meisje toe) Weet je: de wereld is mooi, maar de mensen zijn slecht. Je moet je niets aantrekken van de rest van de wereld. Jij alleen telt. Je moet je vooral niet laten beetnemen.
- Meisje (stopt met boetseren, kijkt naar boze fee die een stapje korter komt staan)
- Boze fee Telkens jij een beslissing moet nemen in je leven, steek je je linkerhand op en meteen sta ik voor je klaar. In deze wereld ben ik de enige die je kan en wilt helpen. (naar meisje toe) Het beeld dat jij wilt maken, hoeft niet. Ik maak jouw leven. Jij alleen telt. (verwijdert zich vlug)
- Meisje (kijkt naar de plaats waar de boze fee verdween, kijkt naar het beeld en doet traag verder.)
- (Het zangkoortje zingt nu de twee volgende strofen van het liedje, of een groepje dansers beelden een liedje uit terwijl men de tekst van het liedje hoort.)
- Lieve fee (een lieve fee in het groen gekleed komt op. Ze blijft op ruime afstand van het meisje staan.) Hallo! (ze blijft staan en glimlacht naar het meisje)
- Meisje (gestoord in haar bezigheden en haar dromen) Jij bent ook een fee, dat zie ik. (bootst de boze fee na) Ik weet alles van jou. Weet je: de wereld is mooi, maar de mensen zijn slecht. Je moet je niets aantrekken van de rest van de wereld. Jij alleen telt. Je moet je vooral niet laten beetnemen...
- Lieve fee (klapt in de handen) Bravo.
- Meisje (een beetje kwaad) En wat kom jij doen?
- Lieve fee (aanzelend) Ik wandelde hier voorbij en zag je beeld (kijkt naar beeld). Ik dacht... Je bent handig! Een mooi beeld.
- Meisje (declameert) De wereld is mooi, maar de mensen...
- Lieve fee (glimlacht, naar meisje toe) Jij wilt gisteren, vandaag en morgen kennen, van heel je leven. Ik begrijp je. (korte pauze) Maar dat kan niet, lief meisje. Zelfs gisteren kan je niet kennen. En hoef je dat wel allemaal te weten?
- Meisje Ja, ja!
- Lieve fee Veel weten kan prettig zijn, maar...je moet vooral leren leven. Leven met de gegevens van iedere dag. Niet piekeren over gisteren, vandaag of morgen. Leven! Genieten!
- Meisje En waarom zou jij mij helpen?

Lieve fee     Omdat... omdat ik je een lief meisje vind. Om het goede in de mensen te kunnen vinden, om het leven mooi te kunnen vinden, om...je moet er voor vechten. Niets voor niets. Je moet iets doen!

Meisje        Nu ben ik nog meer in de war. Wat moet ik doen? Ik ben bang voor morgen. Wat moet ik doen?

Lieve fee     (stapje dichterbij naar meisje) Vertrouwen hebben. Geloven in jezelf!

Meisje        (antwoordt niet, kijkt voor zich uit)

Lieve fee     (vertrouwelijk) Ik wil je helpen. Als je me nodig hebt: steek je rechterhand op en meteen ben ik bij je. (steekt rechterhand op en snelt weg)

(Het melodietje klinkt op de achtergrond)

Meisje        (naar de bol toe, het licht in de bol brandt nu) Wat moet ik doen? Ik wil leven!

Bol            (stem) Studeren. Spelen. Je broertje. Je ouders...

Meisje        (nadenkend) Wat moet ik doen? Ik studeer niet graag. De kinderen plagen mij. Mijn broertje is een pestkop. Mijn ouders hebben geen tijd...

Bol            (stem) Studeren. Spelen. Je broertje. Je ouders...

Meisje        (ontgoocheld, steekt beide handen omhoog)

(de twee feeën komen gelijktijdig toegesneld)

Boze fee      Je moet je laten gelden. De wereld is mooi maar de mensen hebben er een rotzooi van gemaakt. Denk aan jezelf...

Lieve fee     (onderbreekt de boze fee) Jij moet zelf je leven leiden. Jij moet zelf kiezen. Iedere mens zoekt naar het echte geluk. Jij moet ook zoeken, met je eigen middelen en mogelijkheden.

Meisje        Maar de mensen belazeren mij. Men pest mij. En thuis...

Lieve fee     Je zoekt verkeerd!

Boze fee      Uitstekend. Je zoekt verkeerd. Teken een cirkeltje rond je eigen leven. Vergeet de rest.

Lieve fee     (wijst naar de glazen bol en neemt meisje bij de hand, weg van de glazen bol) In iedere mens zit een kleine glazen bol. Ook in jouw eigen leven. Je zoekt verkeerd. Je wilt gelukkig zijn voor heel je leven. Prima. Je moet echter proberen met iedere dag, ieder uur gelukkig te zijn. Niet je hele leven ineens. Beetje bij beetje. Afwegen, beslissen. Stapje na stapje. Iedere situatie beoordelen en vanuit

je eigen goedheid, die heel diep in je leeft, altijd je eigen glazen bol raadplegen.  
Minuutje na minuutje.

Boze fee (kwaad) Leugens! In jezelf geloven. Een cirkeltje...

Meisje Wat moet ik doen? (kijkt naar de twee feeën) Wat moet ik doen?

Lieve fee (neemt meisje bij de arm en stapt met haar naar het 'evenbeeld') Verder doen.  
Geef dit beeld van jezelf dat je mooi vindt, de eigenschappen van je vrienden,  
van je broertje, van je ouders, ... Het leven is mooi, maar jij moet de kleuren  
kiezen.

(de twee feeën stappen traag weg, ieder in een andere richting. Meisje blijft alleen. Melodie  
op de achtergrond, eventueel gezongen. Meisje boetseert verder aan haar beeld  
en geeft tot slot het beeld een lange zoen. Ze gelooft in het leven...)

EINDE.

# ROODKAPJE

Door Frans Busschots

## Personen

Verteller (als heraut gekleed), zwierig, welbespraakt  
Roodkapje, lief kindje  
Grootmoeder, oud  
De wolf, een beetje traag.  
Twee kleine wolfjes

## Decor

Links: decorelementen die een huisje moeten verbeelden  
Midden: bos  
Rechts: holletje van de wolvenfamilie

## Het verhaal

Verteller (naar publiek toe, neemt zijn hoed (met pluim?) zwierig af.) Geacht publiek, dames en heren, welkom, hartelijk welkom. Zo dadelijk vertellen wij het verhaaltje van Roodkapje. (kijkt rond) We zijn bijna klaar. (wijst naar huisje grootmoeder) Grootmoeder slaapt al en Roodkapje is in vorm. De wolvenfamilie is nog aan het ruzie maken, maar dat gaat wel over. (Klopt op het hol van de wolven) Komaan, we beginnen!

(Vader wolf en de twee kleine wolven komen uit het holletje)

Vader wolf (kwaad tot de twee kleintjes) Waarom, waarom? Ik was net aan het winnen met de kaarten!

Wolf een Wij spelen niet graag met de kaarten. Ik heb honger.

Wolf twee Dorst heb ik. Dorst!

Vader wolf Waar is de tijd dat kinderen luisterden?

Wolf een Honger!

Wolf twee Dorst!

Vader wolf Geen cola, geen sprite, geen mals vlees: water van de beek. (grijnzend naar de kinderen toe, die bang worden) Wat zeggen jullie daarvan?

Wolf een Ik heb geen dorst.

Wolf twee Ik heb geen honger. Alleen maar het gevoel.

Wolf Als er iets te eten is dan zul je dat wel weten!



Roodkapje (op met mandje. Ze heeft bloemen geplukt) Ik ben Roodkapje en ik ga naar mijn grootmoeder. Heel ver van hier. Ik zal het eens uitleggen. (wijst) Rechtdoor tot aan de dode boom en dan rechts. Aan de drie dennen draai je naar links en dan kijk je naar de lucht. Je zult wel rook uit de schoorsteen zien komen. (kijkt rond) Ik moet eerst nog wat bloemen plukken. (stapt verder in het bos en plukt bloemen)

Vader wolf (heeft Roodkapje gevolgd en deed teken aan de twee kleine wolven dat er wat te eten zal komen, bijt zelfs bij wijze van voorbeeld even in zijn eigen arm. Draait zich naar de kleine wolven) Feest, groot feest, kinderen! Nu je het zegt: ik heb ook dat raar gevoel dat men honger noemt! Kom, laten wij dat Roodkapje volgen!

Verteller Roodkapje plukt wat bloemen voor grootmoeder en stapt dan naar het huisje.

(net voordat Roodkapje aan het huisje komt, plaatst de verteller een bordje met ROOK ter hoogte van de schoorsteen van het huisje)

Vader wolf (ziet het bordje) Kijk, kinderen: er komt rook uit de schoorsteen van grootmoeders huisje. Het zal er gezellig warm zijn.

Wolf een Het wordt een feest, papa!

Vader wolf (bromt voor zich uit) Als, als dat oud vrouwtje maar eetbaar is. Ik heb nog eens zo iets gegeten (denkt na) en toen had ik problemen met mijn valse tanden.

(Roodkapje wil binnen gaan maar bedenkt zich en plukt nog wat bloemen. Wolf een stapt naar Roodkapje toe en begint ermee te spelen ook wolf twee speelt met Roodkapje.)

Vader wolf (jammert) Hoe kan ik nu dat kindje opeten?

Verteller (tot vader wolf) Je kunt eerst nog eens bij grootmoeder proberen. Die slaapt misschien nog, dan hangt het vlees los aan de beenderen.

(terwijl de twee kleine wolven met Roodkapje spelen en de bloemen in een bepaalde volgorde plaatsen, klopt vader wolf aan bij grootmoeder)

Grootm. Ben jij het Roodkapje?

Vader wolf Ja, ik ben het. (doet deurtje open)

(het decorelement dat het huisje vormde wordt nu weggedraaid door de verteller. We zien nu nog alleen grootmoeder op een zetel)

Grootm. Amai, wat heb jij grote oren. Het is precies alsof alleen je oren groeien. Ja, je moet met iets beginnen als je wilt groot worden. Kom maar binnen!

Vader wolf Ik heb honger!

Grootm. Als je wilt groot worden dan moet je eten. (kijkt naar de wolf) En je ogen...

Vader wolf Liever grote ogen dan een bril moeten dragen...

Grootm. En je hebt grote tanden.

Vader wolf Dat is om jou te kunnen opeten. Pasop: ik begin er meteen aan. Wees niet bang: het duurt niet lang.

(vader wolf begint aan grootmoeders arm te knabbelen, maar wordt kwaad)

Vader wolf (schreeuwt het uit van de pijn) Au, mijn tanden zijn afgebroken.

Grootm. (neemt een stok die in de buurt van haar zetel stond en slaagt ermee op vader wolf die het uitschreeuwt van de pijn en neervalt)

Roodkapje (komt het huisje binnen, terwijl de twee kleine wolven verder spelen met de bloemen.) Dag, oma! (zoent grootmoeder, kijkt rond, ziet vader wolf ineengekrompen van de pijn) En je hebt een mooie hond gekocht. Hoe zal ik hem noemen? Blackie! Dat is het. Kom, Blackie!

Vader wolf (als in een soort trance, dromerig) Ik lust mensenvlees!

Roodkapje (neemt stok en steekt die tussen de tanden van de oude wolf) Hiermee kun je je tanden wat scherpen.

(de twee kleine wolven komen ook naar het huisje en geven de bloemen aan grootmoeder. De twee kleine wolven gaan naast hun vader zitten, Roodkapje geeft aan ieder een klein papflesje. De drie wolven zitten nu op een rijtje en genieten van hun drankje. De verteller geniet van de sfeer.)

Grootm. (neemt Roodkapje bij de arm) Kom, kindje, ik zal voor jou lekkere frietjes bakken.

Roodkapje Heerlijk. Heerlijk!

(de verteller geniet van de reuk van de frietjes en kijkt naar de wolven die hun flesje leegdrinken.)

Verteller En ik dan? IK?

Roodkapje (geeft aan de verteller een bloempje) Voor jou!

Verteller (neemt bloempje aan, een beetje ontgoocheld) Maar ik heb ook honger?

Roodkapje Honger? Wat je nu zegt! Honger? Nooit van gehoord!

EINDE

## **Nonkeltje Spook**

**Door Frans Busschots**

### **Personages**

Guy, sjofel gekleed.

Karel, keurig gekleed, zelfs een beetje overdreven.

Nonkeltje.

Enkele klasgenoten van Guy.

### **Decor**

Links achteraan een oude zetel, twee fietsen.

### **Het verhaal**

Guy komt van rechts achter op en rijdt met zijn gammel fietsje tot in het midden van het podium.

Guy           Net op tijd. Was ik nog wat verder gereden dan was de ketting er weer af. (stapt van fiets, bekijkt hem op afstand –met gestrekte armen) Wat een raar beest. Als je geen gekraak of gepiep hoort, dan is er wat anders aan de hand. (prutst wat aan de ketting) Toen mijn zus ging vrijen kreeg ik dit vehikel. Ik moest dus niet meer ‘zagen’: ik had een fiets...Maar kun je dat een fiets noemen?

Karel           (op met mooie fiets en hij is tevens ‘duur gekleed’. Hij blijft op korte afstand van Guy staan, zet zijn fiets op de steunvoet en monstert Guy en zijn fiets) Mooi ding! (stapt rond de fiets) Originele kleuren, gebruikte onderdelen: sjiek!

Guy           (zet zijn fiets ook op de steunvoet) Hij is niet meer nieuw.

Karel           Dat had ik ook al door. Alles heeft zijn tijd. Dat zegt mijn papa ook altijd. Je moet regelmatig vernieuwen anders prijs je jezelf uit de markt, zegt hij.

Guy           Dit is nog een heel goede fiets. Daarbij: mijn zuster is er mee aan een lief geraakt. Het zal mijn tijd dan ook wel duren zeker?

Karel           De meisjes zijn tegenwoordig kieskeuriger. (stapt naar Guy toe) Zie je niets?

Guy           Wat? Heb je een nieuw T-shirt? Of schoenen?

Karel           Zie je echt niets?

Guy           (kijkt rond, maar er valt hem niets te binnen)

Karel           (wijst naar de nieuwe fiets, met veel geste) Mijn fiets.

Guy           (komt dichterbij, draait rond de nieuwe fiets van Karel) Nieuw!

Karel Ja! Nieuw. Ja, dat denk ik toch ten minste. Denk jij dat ook niet?

Guy Zou best kunnen. (inspecteert de fiets) De ketting is zeker nieuw.

Karel Alles is nieuw. Of is er toch voor gekocht. (toont) De bel, de banden, de verlichting, de dubbele versnellingsystemen, de hartslagmeter, de gemiddelde snelheidsmeter, het aantal meters dat je per pedaalslag 'maalt'...

Guy 15 versnellingen en maar 2 pedalen. Wauw! (naar Karel toe) Wat heb je daarvoor moeten doen? Toch niet met je laatste rapport...

Karel Zo werkt dat bij ons niet. Papa heeft weinig tijd en op een moment waarop hij helemaal geen tijd meer heeft of wanneer het weer eens toneel is geweest met ons mama, vraag ik om een bestelbonnetje. (bootst na) Deze bon is goed voor een nieuwe fiets en daarmee kan ik alle kanten uit. Iedereen kent onze pa en men weet dat hij voor ons niet veel tijd heeft. Meer dan een bonnetje moet ik niet hebben.

Guy Een fijn machientje. (tast even aan de remmen, het zadel...) Ik kan zo iets niet krijgen. Mijn ouders hebben niet veel centen...

Karel En ze maken ook geen ruzie: je hebt pech. (Karel zet zich op zijn fiets en kijkt naar Guy) Wie niet sterk is moet slim zijn. Heb jij geen familie of zo, het mag ook langs de aangetrouwde kant zijn... (zet zich op de fiets en rijdt traag weg - links vooraan.)

Guy (kijkt Karel peinzend na) Aangetrouwde familie...(plots begint hij te lachen. Dan ziet hij enkele kinderen van zijn klas die met een bal spelen. Hij stopt en fluistert hen wat in het oor. Ze lachen allemaal. Guy rijdt verder) Nonkeltje... (Hij rijdt naar de zetel achteraan links. In die zetel zit zijn oom. Hij zet zijn fiets neer en klopt aan.)

Nonkeltje (slaperig) Wie daar?

Guy Ik.

Nonkeltje Ik? (rechter in de zetel) Wie dat zegt is goed volk. Kom er in!

Guy (komt binnen langs een onzichtbare deur) Dat, nonkeltje!

Nonkeltje (monstert Guy) Guy, de 'coureur'! Je zweet!

Guy Mijn fiets. Een oud vehikel. Was nog van mijn zus.

Nonkeltje Die vrijt met een 'coureur'. Moet een goede fiets gehad hebben, vroeger!

Guy Maar nu is het ding versleten. Men lacht mij overal uit. Ik zou een nieuwe moeten hebben, maar wie heeft er nu centen te veel?

- Nonkeltje (wat rechter in de zetel) Zal ik je banden wat oppompen? Of van spoken vertellen?
- Guy (denkt na.) Zou ik geen slokje mogen nemen van je flesje ‘bronwater’?
- Nonkeltje (drinkt van fles jenever, kijkt naar Guy) Daar ben ik al een tijdje mee bezig. (kijkt naar Guy) Je bent nog veel te jong voor ‘bronwater’. (kijkt naar de fles) Eigenlijk heb ik al genoeg gedronken, maar ik wil wel goede werken doen.
- Guy En als je vertelt mag je tong toch niet verdrogen...
- Nonkeltje (denkt na en begint dan te vertellen) Spoken bestaan niet, zeggen ze. Maar op een avond...
- Guy Ik versta je bijna niet, nonkeltje...Smeren...
- Nonkeltje (drinkt een flinke teug, en dan nog eens, en dan nog eens. Hij heeft meer dan genoeg gedronken)
- (Het groepje leerlingen van Guys klas komen op, gekleed als spoken en nemen plaats rond de zetel van Nonkeltje)
- Kind een (met grote gebaren en zware stem) Nonkeltje, nonkeltje! Heb jij je goede daad al gesteld, vandaag?
- Nonkeltje (verdwaasd) Wat? Een goede daad? Ja, ik heb de fles soldaat gemaakt!
- Kind een Je goede daad! (haalt een papiertje uit een van zijn zakken en legt dat voor de handen van Nonkeltje) Gewoon tekenen. De Raad van de Spoken heeft beslist dat je...
- Nonkeltje (afwezig) Goed, waar moet ik een krabbel zetten?
- (Nonkeltje tekent het papiertje en de kinderen lopen weg, af. Ook Guy rijdt weg met zijn fiets. Nonkeltje is buiten westen en blijft in de zetel liggen. Na een tijdje staat hij recht en wandelt rond.)
- Nonkeltje (nadenkend) Ik heb gedroomd. Ik heb de kleine van mijn zuster zijn fietsbanden opgepompt en... toen zag ik echte spoken...of niet? (denkt na)
- (de kinderen niet meer als spoken vermomd, komen op met een nieuwe fiets en zien Guy met zijn oude fiets.)
- Kind twee Geef hier dat oude ding. We zullen dat aan een arm spook geven. Hier, neem jij dat nieuwe vehikel met alles erop en eraan. Vijftien versnellingen, een hartslagmeter, een snelheidsmeter, een krom stuur, een drinkbus, een...
- Kind een Stop met zeveren. (tot Guy) Probeer eens!
- Guy (zet zich op de fiets: alles in orde)

Kind drie Vooruit!

(samen stappen ze naar de woning van Nonkeltje. Hij ziet hen aankomen en komt hen buiten te gemoet.)

Nonkeltje (verwonderd) Veel volk.

Kind een Goed volk.

Kind twee Wij komen je bedanken. En tevens een medaille overhandigen, namens het hoofdspook. (kleeft een etiket op Nonkeltje zijn borst) Nu ben je voortaan als spook erkend door de nationale bond van beroepsspoken.

Kind een En bedankt voor je gul geschenk. (kijkt naar Guy) Namens de spokenbond heb ik de eer en het genoegen de nieuwe fiets die jij zo spontaan schonk aan ons jongste lid Guy, te overhandigen.

Nonkeltje Wat? Heb ik...

Kind een Je was zeer gul en daarom wilden wij je gulheid niet beperken tot die fiets. We hebben ook nog een paar goede fietsschoenen gekocht en die mag je zelf aan Guy overhandigen.

Kind twee Nog tien dagen en dan verjaart Guy. Hij zal zeker niet nalaten je dan nog eens met zijn nieuwe fiets te bezoeken.

(kind een duwt het doosje met de schoenen Nonkeltje in de handen en dit zodanig dat hij bijna niet anders kan dan die schoenen aan Guy doorgeven. Plots schijnt Nonkeltje te beseffen wat er allemaal gebeurd is.)

Guy Bedankt, Nonkeltje!

Nonkeltje Heb ik...heb ik...

Kind een (lacht) Wij hebben een verroest deurtje geopend. Jij bent een bovenste beste!

Nonkeltje (kijkt naar de fiets, naar de doos met schoenen...) Eigenlijk wilde ik al een tijdje een nieuwe fiets voor Guy kopen, maar hoe zeg je dat als men denkt dat je een gierigaard bent?

Guy Bedankt, Nonkeltje!

Nonkeltje Niets te danken. (wrijft over zijn sticker op zijn borst) Ik ben nu een erkend spook. Erkend door de nationale bond van beroepsspoken. (kijkt rond) Drinken jullie iets mee? Cola of limonade? (men kan nu pas lezen wat er op de sticker staat. Tekst vrij te kiezen, kan zijn PLECHTIGE OPENING VAN CAFE DE GIERIGAARD, of STEUNEND LID DUIVENBOND, of...)

EINDE

# DE LAATSTE VRAAG

Door Frans Busschots

## Personages

Ben, een pienter kereltje.

Tim, een plantrekker.

De leraar.

## Decor

Een klaslokaal: een bord, de stoel en het bureau van de leraar, twee banken voor de leerlingen.

## Het verhaal

De leraar met artistiek uitzicht staat achter zijn bureau en heeft al een peer opgegeten en is nu bezig een appel klaar te maken (in schijfjes snijden, ...) en eet de appel op.

Leraar Een appeltje voor de dorst.

(terwijl de kinderen het klaslokaal binnenkomen ruimt de leraar alles op en hij opent zijn krant, op de sportbladzijde. De leerlingen kijken naar elkaar: dit is niet het stramien van elke dag. Normaal is de leraar héél actief.)

Leraar (bezorgd) Zitten jullie goed?

Ben en Tim (niet begrijpend) Ja, ...

Leraar (plechtig) Het is vandaag een belangrijke dag in jullie leven. Jullie leren niet graag? Daar breng ik veel begrip voor op. Ook de directie van de school toont daar veel begrip voor. Vanaf nu tot het einde van het schooljaar zullen jullie kunnen kiezen wat jullie willen leren. (kijkt naar de kinderen) Vragende blikken? Ja, daar kan ik inkomen. (wandelt tussen de leerlingen) De directie wil een experiment met jullie uitvoeren. Enig in deze school. Leerlingen bepalen wat ze willen leren. Ook het examen wordt aangepast. Wat zeggen jullie daarvan?

Ben Ik weet het niet.

Tim En krijgen wij dan ook iedere morgen een appeltje...

Leraar Zeker! (hij geeft aan de leerlingen een appel en een mes) Doe maar!

Ben En ons diploma?

Leraar Misschien. Dat bepalen jullie zelf. Dat is de laatste vraag.

Ben Mogen wij daarover nadenken?

Leraar Zeker. Maar, hoeft dat wel? Jullie huiswerken waren altijd zeer duidelijk. Jullie studeren niet graag.

Tim En als we nu toch veel willen studeren?

Leraar Dan hebben jullie geen tijd meer om tv te kijken, om te gaan voetballen, om jullie nieuwe fietsen te proberen, om...de meisjes te plagen, om ...

Ben Het lijkt aanlokkelijk. Toch zouden we graag even willen nadenken.

Leraar Zeker. Ik laat jullie even alleen, of verkiezen jullie de hele voormiddag? (hij verlaat het lokaal, even voor de denkbeeldige deur draait hij zich om. O, ja, stel dat jullie toch verkiezen om te studeren: op mijn bureau (wijst) ligt mijn boek open op bladzijde 54. Onder de krant. Een soort herhaling van vroegere leerstof. (af)

Ben Prachtig. Eindelijk baas in eigen hoofd. Heb je Anderlecht zien verliezen?

Tim Ik moest gaan slapen van mijn papa.

Ben 4-2.

Tim Dat is straf, tegen zo een prutsploegje!

(Ben naar bureau van de leraar, naar de krant toe, leest.)

Ben Heerlijk. Alleen de doelman van Anderlecht was goed.

Tim En die liet dan nog 4 goals door.(denkt na) Toch is dit voorstel te geweldig om waar te kunnen zijn. Alleen leren wat we graag leren... en dan die laatste vraag.

Ben Ik ben gewonnen voor het voorstel. (tast aan zijn hoofd) Mijn hersenen staan rood gloeiend. Plots heb ik tijd voor alles wat ik wil doen. De appel was lekker!

Tim (bekijkt het boek van de leraar.) Wat is dat allemaal. Allemaal cijfertjes. Had die drukker nu echt niets anders te doen?

Ben (leest, traag) Decameter, kilometer, ...

Tim Hoe is het met Jelle?

Ben Jelle?

Tim Die studeert graag. Ze maakt er een spelletje van. Iedere keer dat ik haar wil kussen, stelt ze mij een vraag en als ik een goed antwoord geef dan mag ik. Anders draait ze haar hoofd weg.

Ben En?

Tim Ik denk dat ze dat boek (wijst naar het boek van de leraar) van buiten geleerd heeft.

Ben Heeft vrijen daar iets mee te maken? Kussen is toch kussen?



Tim En ze stelt gewoonlijk vragen waarop ik geen antwoord weet. En sommige vragen meer dan een keer.

Ben Laten vallen. Dat kind is nog niet rijp voor een gezonde relatie.

Tim Ik weet het niet.

Ben Jelle...Die woont toch in dat groot wit huis...

Tim Ja...

Ben Ja, ...

Tim ...de dochter van de landmeter...

Ben En wat waren zo de lastigste vragen?

Tim Hoeveel hectare je nodig hebt om één vierkante meter te kunnen maken.

Ben Hoeveel vierkante meter je nodig hebt om een hectare te kunnen maken, bedoel je...

Tim Als je bij Jelle bent dan is dat allemaal zo onduidelijk.

Ben Jelle! Ik zie het wel zitten.

Tim Wat?

Ben Ik zou met haar een spelletje willen spelen, met cijfertjes.

Tim En ik dan? En onze vrijheid?

Ben Jij? Iedere dag een appel en je mag mij komen aanmoedigen.

Tim En wat doen we met de laatste vraag?

Ben Die wordt niet gesteld. Ik ga studeren met Jelle.

Tim En hoeveel vierkante meter...

Ben Tienduizend vierkante meter is ...één zoen van Jelle! (verlaat vlug het lokaal, nagestaard door Tim.)

EINDE

# DE LEUGENAAR

Door Frans Busschots

## Personages

Jeroen, een jongen met veel fantasie.

Lita, een meisje dat belangstelling heeft voor Jeroen.

Ben, een sceptische jongen.

Tim, een goedgebouwde jongen.

## Decor

Ergens op een wegje naar de school. Een bankje.

## Het verhaal

Tim en Lita (met schooltas, ...) praten met elkaar.

Tim Na ach uur vlot het niet meer zo best. De bladzijden wegen te zwaar en de lettertjes worden te klein.

Lita Maar die van de tv kun je toch nog lezen?

Tim Ja. Wat van de tv?

Lita Die lettertjes.

Tim Natuurlijk. Ik moet dan geen bladzijde omdraaien. En die lettertjes...

Lita En wat doe je vóór acht uur?

Tim Wat bedoel je?

Lita Ook naar de tv kijken?

Tim Naar de Franse tv?

Lita Ja?

Tim Dat is zonder lettertjes.

Ben (op heeft nog de laatste zin van Tim gehoord) Je kunt ook met de ogen open naar de tv kijken, zo op een moment waarop je eigenlijk slaapt. Mijn oma doet dat ook. Ik heb gisteren naar een indianenfilm gekeken. Ik voelde me echt een opperhoofd, met echte pluimen. Héérlijk.

Jeroen (op) En hoelang bleef het heerlijk?

Ben Héél lang.

Jeroen En bijna op het laatste van de film?

Ben Euh... Toen kreeg hij een pijl door zijn linker oor.

Lita Ik wist niet dat de indianen ook al een piercing droegen.

Jeroen Toen viel jij van zijn paard. En een beetje later?

Ben Toen viel dat paard ook.

Jeroen En toen?

Ben Toen was de film gedaan.

Jeroen Die fameuze indiaan viel dood. Met zijn hoofd tegen een rotsblokje. In close-up heb ik gezien dat hij een "snotneus" had.

Tim Dat kan. Bij de indianen had met nog geen zakdoek uitgevonden.

Jeroen (kijkt op uurwerk) Sorry, ik moet nog even weg. Wachten jullie even? (af)

Lita Nog een snoepje gaan halen bij je tante?

Ben Eigenaardig.

Lita Wat?

Ben Hij heeft vandaag nog niet gelogen.

Tim Zijn leugens zullen op zijn. Eens je alles verteld heb...

Lita Een echte leugenaar kan meer leugens bedenken dan een zot kan geloven.

Ben En vermits wij niet "zot" zijn... Ik ten minste toch niet.

Lita En ik ook niet.

Tim Over mijn eigen twijfel ik soms. Misschien wel een beetje zot.

Jeroen (op, haastig, ontdaan, alsof hij iets vreselijks heeft meegemaakt) Moet je horen...

Ben De eerste leugen voor vandaag komt er aan!

Jeroen Mijn hond.

Ben Blacky. Ja, dat zou een hond kunnen zijn. In ieder geval een soort viervoeter.

Jeroen Blacky is ... dood. Doodgereden door een auto.

Lita Een auto? Niets van gehoord.

Tim Echt dood?

Jeroen      Echt dood, dat peis ik toch ten minste. Misschien leeft hij nog een heel klein beetje.

Ben          Ja, wanneer zijn honden echt dood?

Lita         Vergeet je soms niet te liegen?

Jeroen      Deze keer lieg ik niet.

Lita         Anders dus wel. Mooi. Maar dat hadden we al lang door. Zo dom zijn wij nu ook weer niet.

Ben          Als die Blacky nu eens niet helemaal dood was, zouden wij dan niet...

Jeroen      Misschien leefde hij nog (nadenkend), ja ik denk dat hij nog leefde. Nu zal hij ondertussen wel dood zijn. Zo dood als een pier.

Lita         Als je echt van die hond van jou gehouden hebt...

Tim          We gaan naar die hond kijken.

Lita         Dan komen we te laat op de school!

Tim          Zolang de klank van de bel nog te horen is, ben je netjes op tijd. Trouwens ik ken een goede truck: kom met een zware boekentas aangesleept, uitgeput van het dragen, dan duurt het wel even voordat je in de rij kunt gaan staan.

Tim          Vooruit dan maar. We laten onze tassen hier staan. Lita, jij kunt er op passen!

Lita         Meisjes zijn altijd nuttig! (zet zich op het bankje, de drie jongens vlug af en even later terug op met een grote zwarte hond op de vest van Jeroen. De drie dragen de vest waarom de dode hond ligt. Ze leggen de vest met de hond neer, in de buurt van de bank waarom Lita zit.)

Lita         Dat is echt een hond.

Ben          Jeroen heeft niet gelogen.

Lita         (onderzoekt de hond) Jawel. De hond is niet dood.

EINDE