

Geachte gebruiker,

U heeft de demo tekstversie geopend van de musical **Online**.

De bedoeling hiervan is u een zo royaal mogelijk indruk te geven van de musical.

Dit in combinatie met de audio presentatie die eveneens op deze website pagina staat.

De demo tekstversie bestaat uit:

**A. Tekstboek:**

1. De beschrijving van de scènes die voorkomen in het, onder punt A2, afgedrukte tekstdeel. De scènebeschrijving van de overige scènes, zie punt 3.
2. Het eerste deel van het tekstboek, circa 50%. Hierdoor maakt u kennis met de soort dialogen, enkele liedteksten, de opzet en de sfeer van de musical.
3. De beschrijving van alle scènes van het resterende deel van het tekstboek.

**B. Handleiding:**

- 1 Een volledig hoofdstuk
2. Het rollenschema
- 3 De wijze van muzieknotatie

## A. 1 Korte inhoud van scène 1 t/m 5

### Scène 1

We zijn getuige van de uitreiking van een zeer bijzondere trofee 'de wizzkid van het jaar'. Met veel enthousiasme wordt een en ander uitgelegd door een flitsend presentatie-duo. Zij vergeten hierbij niet om de sponsor van het evenement 'Smash Toys', tot vervelens toe, om de haverklap te noemen. Nadat de prijswinnaars met veel bombarie zijn opgekomen wordt het nieuwste spel van 'Smash Toys' gepresenteerd. Het betreft het virtuele computer spel 'Laxer', dat zich afspeelt in het jaar 3010. Hierin moet geheimagent James Laxer voorkomen dat de bende van Morax de aarde verovert. De winnaars van de eerste, tweede en derde prijs ontvangen de supersnelle braincomputer van 'Smash Toys' alsmede het spel 'Laxer'. Floor, de eerste-prijs winnares, wint bovendien 'het magic screen'; een fascinerend mooie monitor waar de meest spectaculaire trucs mee kunnen worden uitgehaald. Floor mag het scherm direct in gebruik stellen. Als zij dit samen met de andere prijswinnaars doet, gebeurt er iets verschrikkelijks. Ze wordt door 'het magic screen' naar binnen gezogen en verdwijnt volledig!

### Scène 2

Na de verdwijning van Floor van Amerongen komen we terecht in het jaar 3010. Werd in de openingsscène de virtuele James Laxer gepresenteerd, in deze scène ontmoeten we de echte geheimagent. Samen met zijn assistente Jane jaagt hij op de bende van Morax. Deze misdaadorganisatie, onder leiding van Eddie Stozalli, staat op het punt 'het brein' te programmeren en hiermee de totale controle over de aarde te krijgen. Om het brein te programmeren zijn twaalf zogenaamde crownies nodig. Terwijl Laxer en Jane volop met hun spuurwerk bezig zijn komt Floor van Amerongen plotseling 'vanuit het niets' tevoorschijn.

### Scène 3

We zijn weer terug bij 'de wizzkid van het jaar'. Na de verdwijning van Floor is de politie gewaarschuwd. Agent van Kolsteren, niet de allerslimste van het corps, stelt de vragen en doet onderzoek. Een komische, spraakverwarrende, reeks dialogen volgt. Sander en Harold, de twee andere prijswinnaars, besluiten aan het rechercherende getreuzel een einde te maken. Ze móeten Floor redden! Pardoes duiken ze door het magic screen. Hiermee laten ze de twee presentatoren en agent van Kolsteren in verbijstering achter.

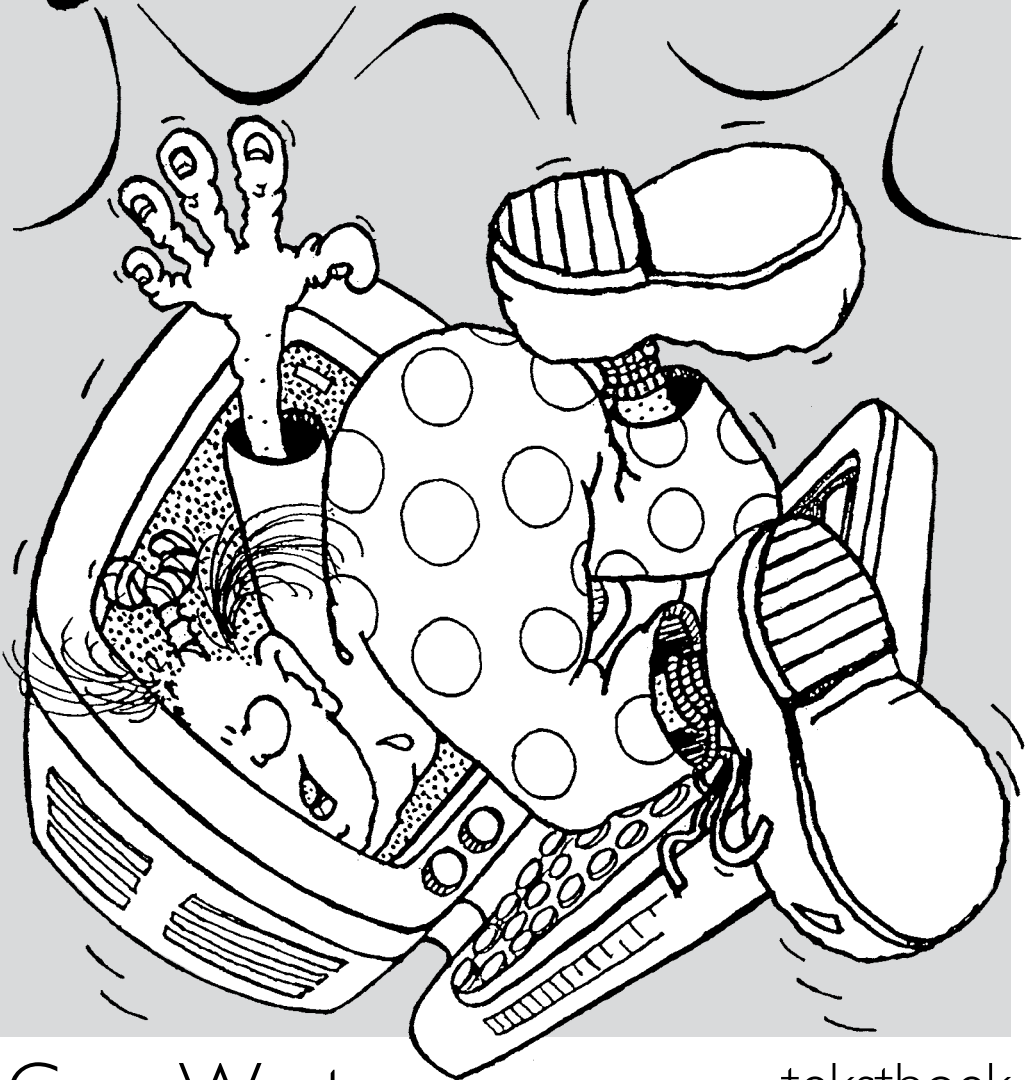
#### **Scène 4**

Decor en spel suggereren duidelijk dat we weer in de toekomst zijn beland. We maken kennis met de bende van Morax. De leider, Eddie Stozalli, laat de bendeleden één voor één opkomen. Iedereen is stipt en strak, behalve ... Hanky. Hij is de beheerder van de belangrijke crownies. Het merkwaardige gedrag van Hanky is voor Eddie aanleiding om hem alle crownies te laten zien. Het zijn er elf! Waar is de twaalfde?! Hanky stamelt dat hij deze misschien voor een flipperkast heeft gebruikt. Dit bendelid heeft, zoals blijkt, één zwak punt ... flipperen. Eddie is woedend en stuurt Hanky weg met de opdracht de twaalfde crowny terug te vinden

#### **Scène 5**

Sander en Harold, veilig geland in het jaar 3010, zijn op zoek naar Floor. Maar ja ... waar moeten ze zoeken? Dan bedenkt één van hen dat Floor mobiel bereikbaar moet zijn (tegenwoordig is immers iedereen 'mobiel bereikbaar'). Gelukkig heeft Harold de deelnemerslijst van 'wizzkid van het jaar' bij zich. Hierop staan alle gegevens van Floor. Helaas neemt ze niet op, maar gelukkig staat haar voicemail aan en spreken ze nèt op tijd in. Cyberpatrol agenten hebben de twee door 'foute vibraties' opgespoord. Wanneer de agenten de nek-barcode van de twee jongens middels een scanner willen checken, merken ze tot hun stomme verbazing dat deze ontbreken! Sander en Harold benutten de 'stomme verbazing' door hem als de wiedeweerga te smeren.

# online



Cees West

tekstboek

# SCÈNE 1

♪ 1



*Er klinkt feestelijke muziek. Twee opvallend geklede meisjes komen ieder van een kant op en laten met een 'big smile' hun reclamebord 'Smash Toys' zien. Een stem kondigt de twee presentatoren aan: "Ladies and gentlemen, we proudly present the most sensational invention of all times ... the Smash Toys braincomputer. Please welcome with a big big hand the magnificent Smash Toys boobelators ..."!*

*Het publiek wordt aangemoedigd om enthousiast mee te joelen. Dan springen twee presentatoren, met microfoon, het speelvlak op. De twee meisjes gaan naast hen staan en leggen een hand op ieders schouder. Als de joelgeluiden afnemen roepen de presentatoren door de wegfadende muziek:*

- Presentator 1** : Welkom welkom dames en heren! U bent getuige ...
- Presentator 2** : van de uitreiking van een zeer bijzondere trofee ...
- Presentator 1/2** : *(tegelijk enthousiast)* De wizzkid van het jaar!
- Presentator 1** : Tienduizenden kinderen uit groep acht van talrijke basisscholen uit het hele land hebben meegedaan aan deze nationale wizzkid verkiezing.
- Presentator 2** : Natuurlijk dankzij de financiële steun van onze sponsor ...
- Presentator 1/2** : *(tegelijk enthousiast)* Smash Toys!
- De twee meisjes steken het bord omhoog en joelen/lachen hierbij.*

- Presentator 1** : Wat is Smash Toys zult u zich afvragen.
- Presentator 2** : Maak dan nu kennis met de wereld van de toekomst!

♪ 2



*Er klinkt een soort reclame-tune. De presentatoren en de meisjes verdwijnen. We zien een reclame-spotje van Smash Toys (zie handleiding). Vervolgens komen de twee presentatoren weer op.*

- Presentator 1** : Als dát niet exciting is!
- Presentator 2** : De wereld van de toekomst!
- Presentator 1** : Natuurlijk was het een enorme klus om uit alle inzendingen de winnaar te kiezen.
- Presentator 2** : Maar dankzij onze razendsnelle Smash Toys braincomputer was het in vijf minuten gepiept!
- Presentator 1** : In vijf minuten ... ongelooflijk!
- Presentator 2** : Maar waar!
- Presentator 1** : En hier zijn ze dan!



**Presentator 2** : De nummers één, twee en drie!

♪ 3

*De tune klinkt. De prijswinnaars komen met opgeheven armen, juichend, oplopen. Ze gaan tussen de twee presentatoren staan.*

**Presentator 1** : Welkom super-slimbo's.

**Presentator 2** : De beste wizzkids van het hele land.

**Presentator 1** : Pientere bijdehandjes ...

**Presentator 2** : Snuggere snapkanjers ...

**Presentator 1** : Uitgekookte opletters ...

**Presentator 2** : Knetterige topdenkers ...

**Presentator 1** : En dat alles dankzij ...

**Presentator 1/2** : *(tegelijk enthousiast)* Smash Toys braincomputers!



*Smash Toys braincomputers!*

♪ 4

*De muziek wordt direct gestart. Alle spelers lopen weg, terwijl vrolijk uitgedoste koorkinderen opkomen. Op hun kleding staan de cijfers 1, 2 en 3. Ze zingen:*

## Lied I: Eén... twee... drie

### A. gedeelte

1. Weet jij?

2. Weet jij?

1. Weet jij nog?

2. Weet jij nog?

1. Weet jij nog toevallig?

2. Weet jij nog toevallig?

1. Weet jij nog toevallig wie?

2. Weet jij nog toevallig wie?

1. Wie er nummer 13 werd?

2. (parlando) Wie er nummer 13 werd?

1.

Nummer dertien worden in een wedstrijd.

Nummer tien of zeven, vijf of zes.

Niemand zal 't zich ooit nog herinneren,

behalve als een trieste levensles.

### Herhaling A. gedeelte, gevolgd door tussenspel.

2.

Al wat telt dat zijn de hoogste plaatsen.

Nummer één en nummer twee en drie.

Die krijgen altijd zoenen en medailles.

En één krijgt ook het volkslied, c'est la vie!

### refrein

Nummer één twee drie dat telt.

De rest hangt er altijd een beetje bij.

Nummer één twee drie dat telt.

De rest kijkt na een wedstrijd zelden blij.



1. Ze hadden zo hun best gedaan.

2. Ze hadden zo hun best gedaan.

1. Ze vonden zich zo goed.

2. Ze vonden zich zo goed.

1. Maar iemand tie-taa-toverde.

2. Maar iemand tie-taa-toverde.

allen: lets anders uit de hie-haa-hoge hoed.

## tussenspel

### Herhaling A. gedeelte, gevolgd door tussenspel en refrein.

*Als toevoeging van het slotrefrein zeggen de koorkinderen met veel 'medelijden':  
"Zielig hè ..." Dan lopen ze, terwijl de muziek doorgaat, weg en komen de  
presentatoren + prijswinnaars weer vrolijk op.*

**Presentator 1** : That's it baby!

**Presentator 2** : Nummer één, twee en drie. Dat telt!

**Presentator 1** : De andere 53.127 deelnemers worden vriendelijk bedankt.

**Presentator 2** : Zij krijgen een vette kortingsbon voor het nieuwste spel van  
Smash Toys ... *(laat speldoos zien)*

**Presentator 1/2** : Laxer!

**Presentator 1** : Het is honderd procent virtueel.

**Presentator 2** : Alsof alles echt met je gebeurt.

**Presentator 1** : Dit superspannende en bloedstollende computerspel speelt  
zich af in het jaar 3010.

**Presentator 2** : De wereld wordt bedreigd door de bende van Morax.

**Presentator 1** : Maar dankzij geheimagent James Laxer komt alles goed.

**Presentator 2** : Goed ja eh ... als je 'm goed weet te programmeren natuurlijk!

**Presentator 1** : *(lachend)* Ja natuurlijk, want anders heb jij een pittig probleem.

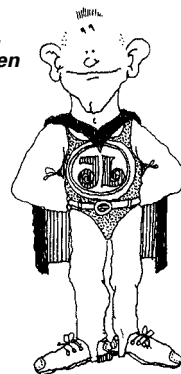


*Deigende muziek klinkt. Het licht wordt geheimzinnig duister.  
James Laxer komt op, maakt enkele geheimzinnige bewegingen  
en gaat vervolgens stevig en wijdbeens staan. Hierbij kijkt hij  
strak het pubiek in. De presentatoren roepen door de muziek:*

**Presentator 2** : Dames en heren, de held van de future ...

**Presentator 1/2** : James Laxer!

*De twee meisjes uit de openingsscène komen weer op en  
tonen het bord 'Laxer'. Ze gaan, ieder aan een kant, naast  
de geheimagent staan. Deze maakt enkele spannende be-  
wegingen, kijkt in het rond en loopt vervolgens enigszins  
houterig af. Hierbij maant hij de meisjes met hem mee te  
gaan. In de wegfadende muziek zeggen de presentatoren:*



Laxer!

**Presentator 1** : Laxer ... onthoud die naam goed!

**Presentator 2** : Van Smash Toys natuurlijk!

*De prijswinnaars, Harold, Sander en Floor, beginnen het geleuter van de twee presentatoren een beetje zat te worden. Sander onderbreekt:*

**Sander** : Alles mooi en prachtig, maar hoe zit 't nu eigenlijk?

**Harold** : Zou ik ook wel eens willen weten.

**Floor** : We kwamen hier toch voor een prijsuitreiking?

**Presentator 1** : Oh eh ... juist ja ... tikkie ongeduldig?

**Presentator 2** : Tikkie bijdehand?

**Sander** : *(fel)* Tikkie nieuwsgierig!

**Harold** : *(nog feller)* Tikkie genoeg van al dat reclame gedoe!

**Sander** : *(nog feller)* Tikkie de buik een tikkie vol, dus ...

**Floor** : *(nog feller)* Tikkie ... wie is de winnaar?!!!

**Presentator 1** : *(maakt buiging)* Maar natuurlijk hoogheden, u heeft gelijk ... de winnaar!

**Presentator 2** : *(enthousiast)* Het was uiteraard een enorme klus om uit alle uitzendingen de winnaar te kiezen.

**Presentator 1** : Maar dankzij onze razendsnelle Smash Toys braincompu ...

**Sander** : *(onderbreekt streng)* Dat hébben jullie al gezegd.

**Presentator 2** : Nee toch?

**Presentator 1** : Collega niet langer meer rekken lijkt me.

**Presentator 2** : *(beetje achter de hand/voor publiek goed verstaanbaar)* Maar we moeten minstens vijftig keer Smash Toys roepen Leo, dat staat in ons contract.

**Presentator 1** : *(idem)* Ik vrees dat dát niet gaat lukken Frits.

**Presentator 2** : *(enthousiast)* Jullie hebben gelijk ... de spanning is om te snijden. We gaan over tot de prijsuitreiking!



*Triomfantelijke muziek klinkt. De twee meisjes uit de openingscène komen op met een blad, waarop de prijzen liggen. Door het slotgejoel roept presentator 1:*

**Presentator 1** : Als wizzkid van het jaar heeft de super braincomputer van *(nadrukkelijk)* Smash Toys ...

**Presentator 2** : *(hard)* Smash Toys ...

**Presentator 1** : *(traag)* gekozen voor ... Floor van Amerongen!

*De twee meisjes steken ieder een bordje 'applaus' omhoog en laten hiermee het publiek applaudiseren. De dolgelukkige Floor laat zich feliciteren door de twee jongens en presentatoren. Dan vervolgt presentator 1:*

**Presentator 1** : Harold en Sander zaten Floor direct op de hielen. Helaas had Sander slechts twee puntjes minder dan Harold.

**Presentator 2** : Sander nummer drie, Harold nummer twee!

**Presentator 1** : En hier zijn dan de prijzen. Voor alle drie de supersnelle braincomputer van Smash Toys ...

**Presentator 2** : *(nadrukkelijk herhalend)* Smash Toys ...

**Presentator 1** : ... plus het nieuwste spel Laxer!

**Presentator 2** : Als extra wordt de prijswinnares de trotse bezitter van ...

**Presentator 1** : Het magic screen!

**Presentator 2** : Hét beeldscherm met ongekende krachten en mogelijkheden!

**Presentator 1** : Je mag 'm direct in gebruik stellen Floor, want *(wijst naar zijkant)* hier staat ie!

**Floor** : Wat geweldig ... hartstikke bedankt ... mag ik eh ...

**Presentator 2** : Jij mag zeker. Ga maar zitten.

**Floor** : Hij werkt als een gewoon scherm?

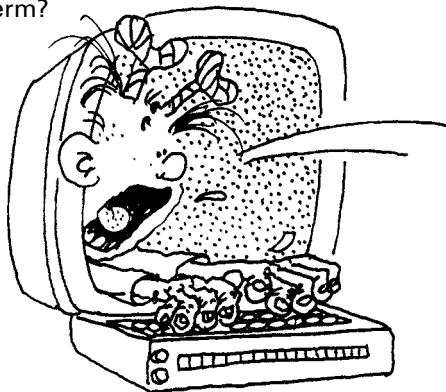
**Presentator 1** : Volgens mij wel.

**Harold** : Het is een kubbie X extend, dus moet je 'm eerst transformeren met een brass-F-code.

**Floor** : Als bix quatro?

**Sander** : *(bezwierend)* Nee als biebix quatro ZX, anders ontploft ie.

**Floor** : Okay dan ... daar gaat ie.



*De muziek wordt gestart. Floor frummelt aan allerlei knoppen. Vanuit het beeldscherm flitsen lichten (als 't even kan wat rook). Floor begint een beetje te schud-den, staat langzaam met gehypnotiseerde blik op, buigt voorover en ...verdwijnt in het scherm. De omstanders staan er gefascineerd en 'versteend' naar te kijken. Als de muziek aanzwelt en Floor helemaal is verdwenen roept Harold paniekerig:*



Harold : NEE!!!!

De koorkinderen komen op en zingen:

## Lied 2: Paniek

*(paniekerig)* Word je in het nauw gedreven, zit je in de knel?  
Pas dan op en raak niet in paniek ... paniek!  
Krijg je kouwe rillingen en mega kippenvel?  
Pas dan op en raak niet in paniek ... paniek!

Hoor je de sirenes loeien? Zie je pimpelpaarse koeien?  
Voel je flink je oren gloeien? Blijf dan laconiek!  
Anders ga je overgeven. Sta je bibberend te beven.  
Denk je 'hoe blijf ik in leven'?  
Word je zenuwziek ... raak je in paniek. Raak je in paniek!

*(zeer ontspannen)* Hou vooral je koppie koel.  
En ga zitten op een stoel.  
Laat gerust de boel de boel.  
En doe alles met gevoel.

*(paniekerig)* Heb je je een keer verslapen, kom je flink te laat?  
Pas dan op en raak niet in paniek ... paniek!  
Zie je gele apen rennen overal op straat?  
Pas dan op en raak niet in paniek ... paniek!  
Ga je giga zitten zweten? Wil je over water skaten?  
En alleen maar spijkers eten? Voel je een komiek!  
Ga maar lekker zitten lachen, hard op een piano raggen,  
vrolijk zwaaien met twee vlaggen ... voel je energiek!  
En raak niet in paniek ... relaxxxxxxxxxxxxxx 4x

## SCÈNE 2

*Er wordt gechangeerd. De koorkinderen lopen, terwijl ze de slotzin blijven herhalen 'cool' het speelveld af. Het beeldscherm blijft staan. Er wordt iets overheen gedaan, waardoor het een andere functie krijgt. We zien geheimagent Laxer opkomen. Hij kijkt geheimzinnig om zich heen, pakt zijn mini-mobiele beeldscherm en praat ertegen.*

Laxer : Hier is niets meer te zien Jane.  
Volgens mij zijn ze al een tijdje foetsie. *(Jane reageert. Laxer luistert)*  
Het lijkt me beter dat je hier naar toe komt. Ik sta op straal 2400 medium bright. Tot zo.

*Laxer doet zijn mobieltje in zijn zak en loopt speurend in het rond. Dan valt zijn oog op een klein voorwerp. Het is een grote glazen knikker. Hij pakt het op, zodat ook het publiek ziet wat het is. Dan zegt hij langzaam:*

Laxer : Aha ... dus zó doen ze dat. Wat slim, wat ... *(hij hoort een geluid en verstopt zich snel. Jane komt oplopen en fluistert:)*



- Jane** : Laxer ... Laxer waar zit je? Ik ben 't ... Jane.  
*(Laxer komt tevoorschijn)*
- Laxer** : Hoi Jane. We zitten ze op de hielen. Die gasten zijn halsoverkop vertrokken. Kijk maar ... *(Laxer toont de glazen knikker)*
- Jane** : Je hebt gelijk. Ze laten nooit sporen na. Wat is 't James?
- Laxer** : Dit is een crowny om het megabrein te programmeren.
- Jane** : *(schrikt)* Maar dat betekent dat ...
- Laxer** : *(Langzaam/dreigend)* Dat betekent dat de bende van Morax de wereld in haar macht heeft.
- Jane** : Wat vreselijk!
- Laxer** : Tenzij ...
- Jane** : Tenzij?
- Laxer** : Tenzij wij het megabrein ... *(Laxer hoort iets)*. Stil, ga daar staan!

*Laxer wijst naar zijkant en loopt naar de andere zijkant. Floor komt op en kijkt een beetje angstig om zich heen. Als Laxer tevoorschijn komt schrikt ze hevig.*

- Floor** : Wàààààh! *(Als ook Jane zich laat zien gilt Floor het helemaal uit.)*
- Floor** : Wàààààh!
- Laxer** : Rustig rustig ... relax please ...
- Floor** : *(stamelt)* Re re re re rustig lax eh ...
- Jane** : Wij doen je niks, alles okay.
- Floor** : Alles okay ... ja ja ... alles okay. Alles volkomen hartstikke niet okay zul je bedoelen.
- Jane** : Zo erg ... zo verschrikkelijk?



*Wàààààh!*

- Floor** : Nog veel erger!
- Laxer** : Leg uit. Wat is er aan de hand?
- Floor** : Nou eh ... *(herkent Laxer plotseling)* Krijg nou wat!
- Laxer** : Liever niet.
- Floor** : Ik ken jou!
- Laxer** : Onmogelijk.

**Floor** : En of ik jou ken. Jij bent geheimagent Johnny Snacker of eh ... Bobby Mexo of eh ... Frankie Lexy of zoiets.

**Laxer** : Laxer is de naam ... James Laxer.

**Floor** : Laxer, dat is 't! Zie je wel.

**Jane** : Maar hoe weet jij dat?

**Floor** : Ik heb jou gewonnen. Ik bedoel, ik ben wizzkid van het jaar ..... (*zelf jaartal invullen*) en ik heb de hoofdprijs gewonnen.

**Jane** : Wizzkid ... hoofdprijs?

**Floor** : Ja van eh ... (*bombastisch*) Smash Toys!

**Laxer** : En wat heb ik daarmee te maken?

**Floor** : Ik kreeg ook de nieuwste game van Smash Toys en dat heette ..

**Jane** : Nou?

**Floor** : Laxer!

**Laxer** : Kan niet.

**Floor** : Helemaal wel. En toen kwam jij nog het podium op en zo.

**Laxer** : Wie ... ik?

**Floor** : Ja jij ja.

**Laxer** : Dat móet mijn virtuele alter-ego zijn geweest.

**Floor** : Je wàt?

**Jane** : (*onderbreekt nieuwsgierig/ongeduldig*) En toen?

**Floor** : Nou eh ... toen zei Harold ...

**Laxer** : Harold?

**Floor** : Wizzkid tweede prijs.

**Laxer** : Okay ... Harold.

**Floor** : Het is een kubbie X extend.

**Jane** : Wat?

**Floor** : Het magic screen.

**Laxer** : Magic screen?

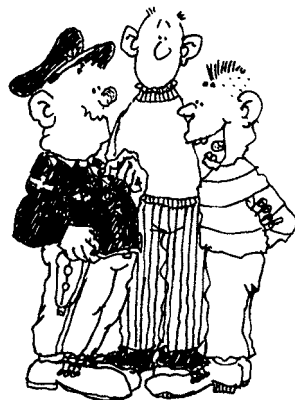
- Floor** : *(bozig)* Laat me nou even vertellen ja????!
- Jane/Laxer** : *(tegelijk)* Okay ... sorry.
- Floor** : En toen zei Sander, wizzkid derde prijs, dat ik als biebix quatro ZX moest transformeren.
- Laxer** : Ja natuurlijk.
- Floor** : En toen werd ik naar binnen gezogen.
- Jane** : Zomaar?
- Floor** : Ja zomaar ja.
- Laxer** : *(langzaam)* Dan heb jij volgens mij een behoorlijk probleem.
- Floor** : Je meent 't ...

🎵 8

*De 'probleem-muziek' wordt gestart. Laxer, Jane en Floor lopen weg. Er wordt gechangeerd. Het doek wordt verwijderd van het beeldscherm. De presentatoren, Harold, Sander en een politieagent staan voor het beeldscherm. De agent noteert alles wat er gezegd wordt.*

### SCÈNE 3

- Agent** : Dit is dus het magische beeldscherm.
- Presentator 1** : *(voluit)* The magic screen!
- Presentator 2** : *(vult aan)* Van Smash Toys!
- Sander** : *(nijdig)* Zouden jullie nou niet 's effe dimmen.
- Harold** : Dat magic screen heeft Floor van Amerongen naar binnen gezogen, dus eh ...
- Sander** : Effe kappen nou met die maffe Smash Toys ja?!
- Agent** : *(schrijft mompelend op)* Naar binnen gezogen ... *(hardop)* Naar binnen gezogen zeg je?
- Harold** : Helemaal volkomen honderd procent.
- Agent** : Naar binnen gezogen?
- Sander** : Dat zegt ie toch?
- Agent** : Hij zegt helemaal honderd procent.
- Sander** : Helemaal volkomen honderd procent naar binnen gezogen.



*Naar binnen gezogen?*

- Agent** : (*schrijft en herhaalt hardop*) Helemaal volkomen honderd procent naar binnen gezogen punt. En wie is er eh ... (*leest eigen notities*) helemaal volkomen honderd procent naar binnengezogen?
- Presentator 1** : (*enthousiast*) De wizzkid of the year ...
- Presentator 2** : Floor van Amerongen!
- Harold** : (*vraagt aan agent*) Mogen deze twee pipo's even weg aaubee?
- Agent** : Aha ... twee pipo's zeg je. Leg 's uit?
- Sander** : Twee ingehuurde clowns van Smash Toys.
- Harold** : Een ongelooflijk fout computerbedrijf.
- Sander** : Veroorzaker van deze verdwijning.
- Harold** : Keihard te bewijzen!
- Agent** : (*schrijft*) Niet zo snel, ik kan 't niet bijhouden.
- Presentator 1** : Dat pik ik niet!
- Presentator 2** : En ik helemáál niet!
- Harold** : (*boos*) Kappen, ophouden nu en ...
- Sander** : (*wijst*) wegwezen!
- Agent** : Ho ho, dát bepaal ik wel. Fout bedrijf zeg je?
- Harold** : Nou ja, weet ik veel.
- Sander** : (*fel*) Wat een mega getuttoo!
- Agent** : Zo zo ... mega getuttoo, nieuw begrip ... klinkt agressief.
- Harold** : Geleuter! Het is toch veel belangrijker om Floor te redden.
- Agent** : (*tegen Sander*) Pas een beetje op uw woorden heren.
- Sander** : Sorry agent, maar volgens mij heeft Harold gelijk. We moeten zo snel mogelijk achter Floor aan.
- Agent** : Achter Floor aan? Zo zo ... en hoe dan wel?
- Harold** : Als we u dat moeten uitleggen zijn we met Pasen nog bezig!
- Sander** : (*wenkt Harold*) Zo is 't Harold, kom op! (*Sander gaat achter het beeldscherm zitten. Harold zegt:*)
- Harold** : Okay maatje, bikken maar. Transformeer biebix quatro ZX.

- Sander : *(herhaalt, terwijl hij intoetst)* Biebix quatro ZX. Okay ... next?
- Harold : Input short ... drie over soxx speedo.
- Sander : *(herhaalt, terwijl hij intoetst)* drie over soxx speedo ... en dan?
- Harold : Sjorren en flashen ... vier over tachtig!
- Sander : Zeker weten? Volgens mij vier punt drie.
- Harold : Vier rond Sander. Absoluut honderd procent zeker weten!
- Sander : Ik geloof je man. *(toetst in en zegt:)* Vier over tachtig ...flash!
- 🎵 9
- Harold : Ik voel 'm Sander ... hou je vast ... daar gaan we ... go!

*Terwijl de muziek wordt gestart zegt Harold:*

*De twee worden, net zoals Floor, 'naar binnen gezogen'. Tijdens de muziek wordt er gechangeerd. Het beeldscherm wordt weer afgedekt. We komen terecht in de schuilplaats van de Morax bende. Eddie komt op, gevolgd door Dickie. De andere bendeleden komen op als ze door Eddie worden opgenoemd. Omdat ze zich aan het publiek presenteren moet Eddie de namen niet te snel achterelkaar noemen.*

## SCÈNE 4

- Eddie : Dat was op 't nippertje. Die vervelende Laxer zit ons akelig op de hielen. Is iedereen er? *(roept één voor één de namen)* Dickie?
- Dickie : Yes Eddie.
- Eddie : Zoey?
- Zoey : Yes Eddie.
- Eddie : Trixie?
- Trixie : Yes Eddie.
- Eddie : Buddy?
- Buddy : Yes Eddie.
- Eddie : Hanky *(geen reactie ... harder)*  
Hanky Hanky Hanky Hanky!
- Hanky : *(komt hijgend oprennen)* Yes Eddie ... ik ben 'r.
- Eddie : Wat is er Hanky, waarom hijg je zo?
- Hanky : Kweenie, ouderdom denk ik.
- Buddy : Lijkt me stug, je bent de jongste.



*Orde ... in het gelid ... Morax!*

- Dickie** : Foute tekst Hanky.
- Hanky** : Nou ja eh ... moest nog effe wat doen.
- Zoey** : Wät doen?
- Hanky** : Dat zeg ik, wat doen ja.
- Dickie** : *(feller)* Wät doen?!
- Trixie** : *(zingt een beetje treiterig)* Flipperde flipperde flip flip flip ...
- Hanky** : Hou op Trixie.
- Eddie** : *(nog feller)* Wät doen Hanky?!!
- Buddy** : *(melodie 'yellow submarine')* Hanky is de flipperkampioen, flipperkampioen, flipperkampioen *(de anderen vallen bij, Eddie onderbreekt)*
- Eddie** : Wat heeft dit te betekenen? Orde ... in het gelid ... Morax!

**De vijf bendeleden staan in no time strak naast elkaar in het gelid; armen naast het lichaam, blik strak vooruit.**

- Eddie** : *(fel)* Wat is er wat ik niet weet? *(geen reactie)* Jullie verbreken de code van Morax. Wij hebben een verbond, remember. Een verbond van eenheid, waarbij alleen het belang van Morax telt. Geen eigen gedachten of bezit. Alles is van iedereen, iedereen weet alles van iedereen. Dus zeg op ... wat is er wat ik niet weet?! *(geen reactie)*

## ♫ 10

**Het geluid van een flipperkast wordt hoorbaar. De vijf bendeleden staan als lantaarnpalen en geven geen kik. Hanky wordt zenuwachtig en maakt 'flipperbewegingen' met zijn handen. De geluiden gaan over in het voorspel. Koorkinderen komen oplopen en zingen mee met 'flippergek'.**

### Lied 3: Flippergek

#### refrein:

Krijg je in je ogen een vreemde gele vlek?  
 Pas dan op, kijk goed uit, want dan ben je flippergek!  
 Geen poen meer in je zakken, chronisch geldgebrek ...  
 Groot probleem, dikke pech, want dan ben je flippergek!

#### I.

Het spelletje is simpel, geen balletje aan.  
 Je moet gewoon achter een flipperkast gaan staan.  
 Betaal eerst met een muntje, geef dan een flinke ruk.  
 De rest gaat vanzelf en met een beetje geluk ...  
 Je wordt de koning van het spel.  
 En je krijgt ki-ka-kippenvel.  
 Je wint een mega kapitaal,  
 gaat met de hoofdprijs aan de haal.

#### refrein:



2. Betoverende lichtjes, magnetisch kabaal.  
Bewegingen verstrakken, worden bijna machinaal.  
De spanning is te snijden, de teller slaat op tilt.  
En dán 't moment, waarvan iedereen trilt ...  
Je wordt de koning van het spel.  
En je krijgt ki-ka-kippenvel. Je wint een mega kapitaal,  
gaat met de hoofdprijs aan de haal, maar ...

### **parlando brug-deel**

Als je verliest dan wordt 't donker.  
Als je verliest ben je een flop.  
Als je verliest dan ben je nul komma niks.  
Dan krijg je flink de kous op je kop!

*instrumentaal spel. De saxofoonsolo wordt geplaybackt. Deze gaat door na:*

Je wordt de koning van het spel.  
En je krijgt ki-ka-kippenvel.  
Je wint een mega kapitaal,  
gaat met de hoofdprijs aan de haal.

*Na de laatste tekst te hebben gezongen, lopen de koorkinderen swingend weg. Hierbij blijven ze de slottekst doorzingen. Als Eddie 'het feestje' resoluut onderbreekt wordt de muziek direct gestopt.*

**Eddie** : *(bezwierend/hard)* Zwijg ...

*De Morax bende, inclusief Hanky kijken bevreest naar Eddie.*

**Eddie** : Jij beheert de crownies Hanky.

**Hanky** : Ja Eddie.

**Eddie** : Ik wil ze even zien  
Hanky, alle twaalf graag.

**Hanky** : *(angstig)* Okay Eddie.



*Zwijg ...*

*Hanky haalt het zakje tevoorschijn met crownies/knikkers en geeft ze aan Eddie. Deze haalt de crownies één voor één uit het zakje en telt hardop:*

**Eddie** : Eén, twee, drie, vier, vijf, zes, zeven, acht, negen, tien, elf ...  
*(voelt in zak, keert 'm binnenste buiten, schudt en zegt dan verbeter)* Waar is crowny nummer twaalf Hanky?

**Hanky** : *(angstig)* Verloren Eddie.

**Eddie** : *(ontploft)* Verloren ... verloren ... Morax wint, maar verliest nooit remember?

**Hanky** : Ik eh ...

**Dickie** : Jij hebt een probleem vriend, een héél groot probleem!



- Hanky** : Sorry Eddie.
- Zoey** : Dacht je daar mee weg te komen? (*imiteert sullig*) Sorry Eddie.. Wat betekent dat om de twaalfde crowny kwijt te zijn Hanky?
- Hanky** : (*Trekt schouders op en mompelt*) Ja eh ...
- Eddie** : Dat we het brein niet beheersen sukko. En dat betekent dat we de macht niet meer kunnen pakken.
- Trixie** : (*probeert voorzichtig*) Maar we hebben er toch nog elf Eddie?
- Eddie** : (*bezwierend*) De volledige macht ... dát is Morax!

## ♪ 11

*De muziek wordt direct aangezet. Iedereen verstijft een moment. Dan gaat de muziek zachtjes onder de volgende dialogen door.*

- Eddie** : (*streng*) Jij vertrekt nu en zorgt dat je crowny twaalf vindt! Snappo snappo ongelooflijke dropveter?!
- Hanky** : Maar Eddie ...
- Eddie** : Begrepen?!!
- Hanky** : Ja Eddie.
- Eddie** : En als je 'm niet vindt betekent dat ... exit Morax!
- Buddy** : En wat betekent dat Eddie?
- Eddie** : Dat Hanky dan niet langer bij Morax hoort.
- Zoey** : En dus?
- Trixie** : (*dreigend*) En dus onze vijand zal worden.
- Zoey** : Wel een beetje sneu voor Hanky.
- Eddie** : Sneu ... sneu? Wij zijn een misdaadorganisatie Zoey. Daar past het woord 'sneu' niet in!
- Buddy** : Poor Hanky. (*geeft aan Hanky*) Hier, neem mijn voedselstrip maar.
- Dickie** : En je mag mijn klaetter lenen (*soort mobiele telefoon*). Kun je in contact met ons blijven.



*En je mag mijn klaetter lenen*

- Eddie** : Niks daarvan. Terug met die klaetter. Voedselstrips okay, maar geen communicatiemiddelen. Als die in handen van Laxer valt heeft ie ons gelijk te pakken. Moeve nu Hanky, opzouten en vinden die crowny!

Hanky : I'll try Eddie.  
Trixie : We zwaaien je uit Hanky.

*De vier lopen weg. Eddie blijft alleen achter en zegt, somber voor zich uitkijkend richting publiek:*

Eddie : Als dat maar goed afloopt (*weglopend*) Hoe heb ik me zó kunnen vergissen. Flipperen ... ongelooflijk!

🎵 12

*Dan wordt de muziek aangezet. Er wordt gechangeerd. We zien Harold en Sander opkomen. Ze kijken onzeker zoekend om zich heen.*

## SCÈNE 5

Sander : Dit wordt natuurlijk een speld in een hooiberg.

Harold : Had ze maar een mobieltje dan ...

Sander : (*onderbreekt*) Waarom niet?

Harold : Wat?

Sander : Waarom zou ze geen mobieltje hebben?

Harold : (*enthousiast*) Je hebt gelijk ... waarom niet?

Sander : (*direct somberder*) Maar mobieltjes hebben lange nummers.

Harold : Wie weet staat 't op de deelnemerslijst.

Sander : Heb je die dan bij je?

Harold : Jazeker (*pakt 'm uit zijn zak*).

Sander : Ze heet Floor en haar achternaam?

Harold : (*zoekt al*) van Amerongen. (*triumfantelijk*) Hier!

Sander : Te gek. En haar nummer?

Harold : 6006-53813245183.

Sander : (*toetst en zegt hierbij hardop*) 6006-53813245183.

🎵 13

*Op dat moment wordt de muziek gestart en zingen de 'GSM-koorkinderen':*

### Lied 4: GSM

I.

Toen ik in de vijfde van de basisschool zat, kreeg ik een mobiel.

M'n moeder zei: "Dan ben je te bereiken schat".

Ze bracht het heel subtiel.

Aanvankelijk vond ik 't wel een goed idee.

Maar achteraf dan gil ik heel hard: "NEE"!

## **A. 3 De beschrijving van alle scènes van het resterende deel van het tekstboek.**

### **Scène 6**

Na de spectaculaire ontsnapping van Harold en Sander zien we in deze scène het effect van het ingesproken voicemail bericht. Sterker nog, de twee jongens vinden Floor en maken tevens kennis met Laxer en Jane. Er valt een hoop te bespreken. Maar omdat iedereen zo langzamerhand rammelt van de honger stelt Laxer voor dit te doen in het lekkerste fastfood restaurant van de buurt 'Fast Fat Rocky Joe'. Dat er niet alleen gegeten kan worden zien we middels een knallende (eigen) show.

### **Scène 7**

Na de bruisende show (pauze) pikken we het verhaal weer op bij Morax-bendelid Hanky. Tijdens zijn zoektocht naar de verloren crowny botst hij op een groep hackers. Hij is nietsvermoedend in hun 'territorium' terecht gekomen.

### **Scène 8**

Geheimagent James Laxer, zijn assistente Jane en de drie kinderen redden Hanky uit de 'hackgrage' handen van de hackers. Hanky is natuurlijk heel blij, maar merkt direct dat hij van de regen in de drup is gekomen. Hij wordt door de vijf 'bevrijders' aan de tand gevoeld. Wanneer Laxer de zwakke 'flipperplek' van Hanky raakt en hem een overloop-voorstel doet, gaat het bendelid overstag. Het voorstel: een leven lang gratis flipperen. Vervolgens zien we hoe de verraden bende van Morax wordt gearresteerd. De volgelingen van Eddie hebben altijd gelooft dat hun leider vreedzame bedoelingen had. Maar wanneer zij van Laxer horen dat de achternaam van Eddie niet 'de la Paix' is maar 'Stozalli' druipen zij ontgoocheld af.

### **Scène 9**

In de slotscène zien we agent van Kolsteren pogingen doen om de ontstane paniek te temperen. De paniek wordt veroorzaakt door vreemde geluiden en vibraties. Een moment later komen Floor, Sander en Harold oplopen. De twee presentatoren reageren of ze spoken zien. Agent van Kolsteren gaat rustig en beheerst door met zijn onderzoek. Aan alles wordt door Floor op abrupte wijze een einde gemaakt. Ze heeft er genoeg van ... ze wil naar huis!

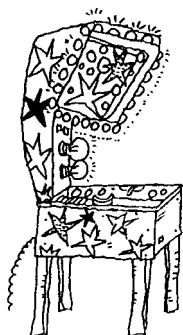
## B. 1 Een volledig hoofdstuk uit de handleiding

De handleiding telt 32 pagina's. Behalve de beschrijving van de scènes, waarvan scène 8 hieronder in zijn geheel is afgedrukt, worden de volgende onderdelen uitvoerig beschreven:

- ✓ **Vormgeving van het eindresultaat**
- ✓ **Decors en decorwisselingen**
- ✓ **Rollen en rolverdeling**
- ✓ **De partituren**
- ✓ **Eigen inbreng**
- ✓ **Changeertips**
- ✓ **De CD**

### SCÈNE 8

**Korte inhoud** : Geheimagent James Laxer, zijn assistente Jane en de drie kinderen redden Hanky uit de 'hackgrage' handen van de hackers. Hanky is natuurlijk heel blij, maar merkt direct dat hij van de regen in de drup is gekomen. Hij wordt door de vijf 'bevrijders' aan de tand gevoeld. Wanneer Laxer de zwakke 'flipperplek' van Hanky raakt en hem een overloop-voorstel doet, gaat het bendelid overstag. Het voorstel: een leven lang gratis flipperen. Vervolgens zien we hoe de verraden bende van Morax wordt gearresteerd. De volgelingen van Eddie hebben altijd geloofd dat hun leider vreedzame bedoelingen had. Maar wanneer zij van Laxer horen dat de achternaam van Eddie niet 'de la Paix' is maar 'Stozalli' druipen zij ontgoocheld af.



**Rollen** : Laxer. Jane. Hacker 1. Hacker 2. Hacker 3. Hacker 4. Hanky. Floor. Sander. Harold. Eddie. Buddy. Zoey. Trixie. Dickie.

**Rekwisieten** : Crowny (grote glazen knikker). Pistool. Mobieltje. Flipperkast.

**Toneelaanwijzingen** : De drie items in deze scène moeten duidelijk worden gespeeld.

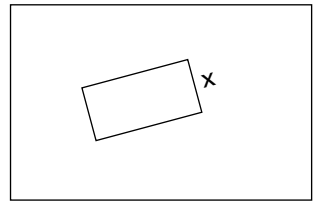
1. De bevrijding/arrestatie van Hanky en het spel hem loslippig te maken.
2. De arrestatie en ontmaskering van Eddie Stozalli.
3. De terugkeer van de drie kinderen naar hun eigen tijd.

Het flipperen van Hanky is een spektakel op zich. De extreme flippergeluiden laten Hanky allerlei vreemde bewegingen maken. Af en toe springt hij op en maakt vreemde geluiden. De omstanders kijken verbaasd, enthousiast, niet begrijpend etc. Ook moedigen zij Hanky joelend aan.  
NB Flippergeluid lekker hard zetten!

**Decor** : Van simpele middelen, kartonnen doos, kerstverlichting etc. kan een flipperkast worden gemaakt. Deze staat op een hoog tafeltje.

**Opstelling**

: De flipperkast wordt midden op het speelveld geplaatst. Hierbij moet worden voorkomen dat het publiek Hanky op zijn rug kijkt.



## B. 2 Het rollenschema

Dit schema geeft een overzicht van de omvang van de rollen én de scènes waarin ze zich afspelen. De kleine cijfers onder de betreffende scènes geeft het aantal tekstbeurten per aan. Onderaan dit schema wordt per scène het totaal aantal spelers aangegeven. Dit overzicht vereenvoudigt het maken van dubbelrollen.



### ROLLENSHEMA

nr.	naam	beurten	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Presentator 1	47	36		3						8
2.	Presentator 2	45	33		3						9
3.	Smash Toy-girl 1	-	X								
4.	Smash Toy-girl 2	-	X								
5.	Sander	58	5		14		21	4		9	5
6.	Harold	51	4		14		17	4		6	6
7.	Floor	58	6	25				10		10	7
8.	James Laxer (vi)	-	X								
9.	James Laxer	49		22				8		19	
10.	Jane	34		14				7		13	
11.	Agent	25			11						14
12.	Eddie	30				23				7	
13.	Dickie	7				5				2	
14.	Zoey	9				5				4	
15.	Trixie	8				5				3	
16.	Buddy	8				5				3	
17.	Hanky	34				14			8	12	
18.	Patrol 1	8					8				
19.	Patrol 2	8					8				
20.	Patrol 3	8					8				
21.	Patrol 4	7					7				
22.	Fat Rocky Joe	3						3			
23.	Serveersters	-						X			
24.	Zelf-invulrollen	?						?			
25.	Hacker 1	6							5	1	
26.	Hacker 2	6							6	X	
27.	Hacker 3	6							6	X	
28.	Hacker 4	7							7	X	
29.	Koorkinderen		x	x		x	x	x	x		x

**Aantal spelers per scène**      8      3      5      6      6      7?      5      15\*      6

\* Totaal aantal spelers: 15 Oplossing: de vier hackers rennen in het begin van scène 8 weg!

## B. 3 De wijze van muzieknotatie

Onderstaand lied is een voorbeeld van de wijze waarop de notatie is uitgewerkt; de melodielijn + akkoorden.

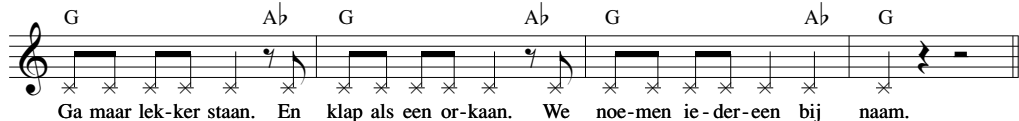
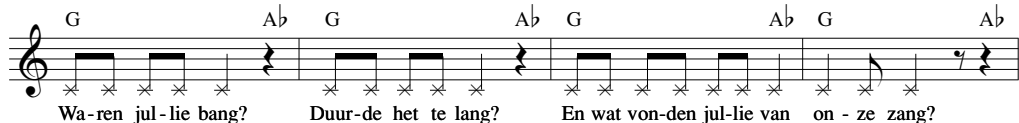
Tekst/compositie/arrangement: Cees West

### Lied 7: Online

Voorspel



Tussenspel



Toevoeging slot



On - line