

BENNY VREDEN KINDERPRODUCTIES PRESENTEERT



DEMO / PROEFZENDING

dialogen en liedteksten: Marian van Gog
muziek: Ton Kerkhof
muziekproductie: Bart Peters
eindredactie: Edith Peters-Pols



DEMOVERSIE/PROEFZENDING - START

De proefzending van de musical START bestaat uit de gesproken korte inhoud inclusief fragmenten van de liedjes plus uitgebreide 'papieren' informatie over de musical uit de originele tekstboeken en handleiding/muziekbundel. Dit alles staat op de demo cd (BVP 1779) die aan alle scholen is verzonden met de post, maar staat ook compleet op bennyvreden.nl. Er is van deze musical geen proefzending in de vorm van een origineel tekstboek leverbaar. Om de musical in te studeren en op te voeren dient per locatie een basis-musical-pakket te worden aangeschaft (via bennyvreden.nl of per telefonische bestelling).

INHOUDSOPGAVE DEMO

Korte inhoud en algemene informatie	Vanaf blz. 2
Rolverdeling versie BASIS	Blz. 5/6
Rolverdeling versie KLEIN	Blz. 7
Decor	Blz. 8
Musical versie BASIS	Vanaf blz. 10
Musical versie KLEIN	Vanaf blz. 47

KORTE INHOUD

Klaar voor de musical START!

Welkom in het Olympisch dorp. Niet alleen de sporters maar ook de bewoners hebben hard getraind en gáán ervoor. Dit wordt de happening van het jaar. Het is een hele drukte in het dorp, want de Spelen zullen al gauw worden geopend. De laatste voorbereidingen worden getroffen. Judy opent haar Sap-bar, Borek bakt zijn superbroodjes en kok Daniël probeert een tópmenu samen te stellen. Puck en Perry controleren of alles wel brandveilig is. Puffend en hijgend komt fakkeldrager Bruno op: hij zal het Olympische vuur ontsteken. Maar hé, hij is een dag te vroeg! Geeft niks, hij zet zijn fakkel neer en gaat even bijslapen. Koos en Kobi, twee louche figuren die de Souvenirwinkel runnen, zien het. Wat een kans! Het Olympisch vuur, onbewaakt en onder handbereik, dat is handel! Ze stelen de fakkel met het doel deze duur te verkopen aan een verzamelaar.

Ondertussen komen de sporters aan in het dorp en verzamelen op het plein. Runner draagt zijn rode geluukskleren, Kino loopt in judopak. Bokser Bing laat vol trots aan iedereen zijn spierballen zien en de roeiers Phil en Fanya ruziën over hun mascotte, want wie zou die meenemen?

Floor, die alles regelt in het dorp, ontdekt de diefstal van het vuur als eerste. Ze probeert het 'onder de pet' te houden, maar als de media er lucht van

krijgt, is er geen houden meer aan. Scotland Yard gaat op onderzoek uit. Via de media wordt een oproep geplaatst en dat resulteert in een anonieme tip. Er gebeurt natuurlijk nog veel meer. Wat doen bijvoorbeeld Zeus, Hera en het Orakel daar elke keer tussen de scènes door? Voor wie kiest Bing, de bokser? Receptioniste Elin, tolk Tess of toch nog iemand anders? En dan is er nog de kwestie met de mascotte van de roeiers.

Zou alles nog op tijd goed komen? Uiteindelijk heeft iedereen natuurlijk maar één missie: START, let the games begin!

BASIS-MUSICAL-PAKKET

Om deze musical te kunnen instuderen en opvoeren heeft u minimaal het basis-musical-pakket nodig. Dit pakket bestaat uit: de box met daarin twee cd's (cd-1 en cd-2), twee (oranje) tekstboeken (versie BASIS en versie KLEIN), de (witte) handleiding/muziekbundel plus de opvoerrechten. Per locatie schaft u een basis-musical-pakket aan; u heeft dan de opvoerrechten voor die locatie betaald. Het is auteursrechtelijk verboden cd's, tekstboeken en handleiding/muziekbundel te kopiëren. Ook het (uit)lenen van pakketten, of onderdelen daarvan, is niet toegestaan.

CD-1 en CD-2

Op cd-1 (audio cd) vindt u de ingezongen versie van de musicalliedjes, de benodigde geluidseffecten en de soundmixversie van de liedjes (cd-speler). Op cd-2 staan alle extra's die u kunt gebruiken. Een overzicht vindt u in het boekje dat in de box van het basis-musical-pakket zit. Cd-2 (cd-rom) stopt u in een computer. Pdf-files kunt u printen. Mp3-files kunt u via computer of mp3-speler afspelen. Beide cd's zijn geschikt voor gebruik met digibord.

TWEE VERSIES - HANDLEIDING - FILM/VIDEO (optie)

De musical kent twee versies: BASIS (voor 20 - 30 rollen en meer) en KLEIN (voor 11 - 19 rollen) en kan eventueel worden uitgebreid met film/video. Het script met dialogen en (summiere) regie-aanwijzingen (schuin gedrukt) voor beide versies staan in de (oranje) tekstboeken. Alle overige en uitgebreide aanwijzingen, plus (extra) informatie over aantal rollen, meer of minder spelers, rolinhoud, film/video, decor, uitleg per scène, attributen, schema's, muzieknotatie, uitnodiging, poster, voorbeeld decor etc. vindt u in de (witte) handleiding/muziekbundel én/of op cd-2.

NÓG MEER?!

Voor extra informatie over de musical, digibord-tools en de musicalwedstrijd, is het verstandig de site bennyvreden.nl in de gaten te houden. Kijk ook eens naar de *tips-extra's* die op cd-2 staan en op het YouTube kanaal BennyvredenTV: www.youtube.com/user/BennyvredenTV

SPEELDUUR, ZANG EN DANS

De musical duurt ongeveer een uur en kent twee versies. Beide versies hebben 8 liedjes. Indien er veel eigen inbreng is (optioneel in scène 4) dan duurt de musical langer. De teksten en muzieknotatie (zang en akkoorden) van de liedjes staan in de handleiding/muziekbundel. De liedjes worden door de kinderen gezamenlijk gezongen. Er kan ook een apart koor worden gevormd. Voor het meezingen kunt u de soundmixversie van de liedjes op cd-1 (track 12 t/m 22) gebruiken. Naar keuze kunt u, ter ondersteuning, ook de zangversie gebruiken tijdens de uitvoering (track 1 t/m 11). Bij het instuderen van de liedjes begint u met het gebruik van de zangversie. Kijk ook eens op YouTube voor een speciale instudeer-versie van de liedjes (met digibord in de groep te gebruiken). www.youtube.com/user/BennyvredenTV. Laat de kinderen op alle liedjes bewegen en dansen. Bij grote groepen is een aparte dansgroep een optie. Houd de bewegingen eenvoudig, want zingen en dansen tegelijk valt niet mee en het toneel staat vaak al erg vol.

Zowel in lied 3 als in lied 6 is plaats voor een muzikale solo (bijv. gitaar).

DE SCÈNES

Om het instuderen te vergemakkelijken is de musical verdeeld in scènes. Elke scène vormt een (kort) afgerond geheel. U kunt de kinderen in groepjes de scènes laten oefenen en de musical daarna in z'n geheel doorspelen. Beide versies hebben 10 scènes. In versie klein is de verhaallijn met opa Joe en mevrouw Schuur weggelaten.

Voor de verdeling van de rollen over de scènes: zie het schema op cd-2 (titel: *schema's basis* en *schema's klein*). In beide versies is er een optioneel gedeelte in scène 4 waar ruimte is voor eigen inbreng (extra dans/zang/cabaret etc.).

AANTAL SPELERS

De musical is uitgeschreven voor 'gewone' groepen (25/28 rollen) en voor kleine groepen (11 rollen). U kunt dus kiezen uit twee complete versies van de musical. De versie BASIS (20 - 30 rollen en meer) en de versie KLEIN (11 -19 rollen). Dit zijn twee verschillende scripts. De meeste rollen kunnen zowel door jongens als door meisjes worden gespeeld.

Een musicalproductie kan alleen succesvol zijn als iedereen zijn steentje bijdraagt. Ook als dit steentje niet altijd even zichtbaar is OP het toneel in de vorm van een tekst-rol. Zonder de mensen/kinderen van licht, geluid, decor, regie, souffleur, kleding, dans etc. géén musical. Daarom zijn dit ook heel belangrijke rollen.

Op cd-2 staan diverse schema's (inclusief de rollen schema's van de volgende pagina's) als word document. Heeft u zelf het aantal rollen van de musical aangepast of namen gewijzigd, dan kunt u dit gemakkelijk zelf aanpassen in deze documenten (titel: *schema's basis* en *schema's klein*).

ROLVERDELING VERSIE BASIS

Uitgeschreven voor 25 of 28 rollen, in te korten tot 20, verder uit te breiden.

- 1 Coach: coach tevens trainer.
- 2 Scheids: scheidsrechter
- 3 Borek: bakker, runt de Broodjes-express. Werkt samen met Daniël.
- 4 Daniël: topkok, werkt samen met Borek. Evt. dubbelrol met Mr. C
- 5 Judy: sapspecialist, runt de Sap-bar.
- 6 Floor: manager
- 7 Puck: beveiliging tevens brandwacht, vormt duo met Perry.
- 8 Elin: hotelreceptionist
- 9 Koos: medewerker Souvenir-winkel, tevens oplichter. Vormt duo met Kobi.
- 10 Bruno: fakkeldrager
- 11 Phil: roeier, vormt een duo met Fanya.
- 12 Fanya: roeier, vormt een duo met Phil.
- 13 Runner: atleet
- 14 Bing: bokser
- 15 Kino: judoka
- 16 Tess: tolk
- 17 Opa Joe: sportheld, motivator, opa van Runner.
- 18 Mevrouw Schuur: vrouw van opa Joe, oma van Runner, was vroeger bekende athlete.
- 19 Rory: verslaggever, werkt samen met Renee (camera).
- 20 Clark: agent van Scotland Yard, werkt samen met Kerry.
- 21 Mr. C: verzamelaar Olympische spullen. Evt. dubbelrol met Daniël
- 22 Perry: beveiliging tevens brandwacht, vormt duo met Puck.
- 23 Kobi: medewerker Souvenir-winkel, tevens oplichter. Vormt duo met Koos.
- 24 Renee: cameravrouw, werkt samen met Rory (verslaggever).
- 25 Kerry: agent van Scotland Yard, werkt samen met Clark.
- 26 Zeus
- 27 Hera
- 28 Orakel

29/30 en meer: zie schema op de volgende bladzijde.

NB: Bij 20 rollen spelen Daniël en Mr. C een dubbelrol. De rollen kunnen door m/v worden gespeeld. Geldt niet voor Opa Joe en mevrouw Schuur. Let ook op bij de verhaallijn rond de 'verliefdheid' met Bing, de bokser.

Rolverdeling bij meer dan 29 kinderen:

Begeleiders: 1 Coach
2 Scheids
29 en meer: extra begeleiders

Bewoners: 3 Borek
4 Daniël
5 Judy
6 Floor
7 Puck
22 Perry
8 Elin
9 Koos
23 Kobi
16 Tess
29 en meer: extra bewoners

Sporters: 10 Bruno
11 Phil
12 Fanya
13 Runner
14 Bing
15 Kino
29 en meer: extra sporters

Motivator 17 Opa Joe
18 Mevrouw Schuur

Media 19 Rory
24 Renee
29 en meer: extra media

Scotland Yard 20 Clark
25 Kerry
29 en meer: extra media

Mr C 21 Mr. C

Tussenscènes 26 Zeus
27 Hera
28 Orakel

NB: bij meer dan 29 kinderen kunnen de extra rollen over de groepen worden verdeeld. U zult dan wel zelf een aantal dialogen moeten aanpassen of de bestaande dialogen moeten verdelen over meer kinderen. De tekstboekjes

zijn voor dit doel ook digitaal leverbaar. U ontvangt dan een word document dat makkelijk zelf aan te passen is. Alle rollen kunnen door zowel meisjes als jongens worden gespeeld. Geldt niet voor Opa Joe en mevrouw Schuur. Let ook op bij de verhaallijn rond de 'verliefdheid' met Bing, de bokser.

ROLVERDELING VERSIE KLEIN

Uitgeschreven voor 11 rollen, uit te breiden tot 19 rollen. Bij 20 kinderen of meer: gebruik versie basis.

1 Ruud: coach/trainer/scheidsrechter/wedstrijdleader
2 Daniël: topkok en sapspecialist. Dubbelrol met Mr. C
3 Floor: manager (conciërge, annex piccolo en tolk)
4 Puck: beveiliging. Eventueel dubbelrol met roeier Fanya
5 Elin: hotelreceptioniste
6 Koos: medewerker Souvenir-winkel, tevens oplichter
7 Bruno: fakkeldrager. Eventueel dubbelrol met judoka Kino
8 Runner: atleet
9 Bing: bokser
10 Rory: verslaggever
11 Clark: agent van Scotland Yard

12 Mr. C: verzamelaar Olympische spullen. Dubbelrol met Daniël
13/18 Fanya: roeier. Eventueel dubbelrol met Puck
14/19 Kino: judoka. Eventueel dubbelrol met Bruno

15 Zeus
16 Hera
17 Orakel

NB: alle rollen kunnen door zowel meisjes als jongens worden gespeeld, pas eventueel namen aan. Let wel op bij de verhaallijn rond de 'verliefdheid' met Bing, de bokser.

Bij 11 rollen spelen Daniël en Mr. C een dubbelrol en vervallen de tussenscènes of worden deze als film/video getoond.

Vanaf 20 rollen: gebruik de versie BASIS.

Extra informatie over rollen/personages

In de musical spelen kinderen een rol. Ze zijn niet meer zichzelf, maar spelen een personage. Voor zowel spelers als begeleiders is het belangrijk een goed beeld te hebben van de diverse personages. U treft hiervoor een extra document aan op cd-2 (titel: *personen en karakters basis* en *personen en*

karacters klein). Hierin staat uitgebreide informatie per rol en tips per rol. Het is aan te bevelen dit document goed door te nemen, ook met de kinderen, voordat er met audities of iets dergelijks wordt begonnen.

DECOR

Het decor voor beide versies van de musical is ongeveer gelijk en stelt een plein voor in het Olympisch Dorp. Of -naar keuze- een plein in een willekeurig 'sportdorp'. NB: een voorbeeld decor staat op cd-2 (titel: *decor impressie*).

Plein

Midden op het plein staat een 'wegwijzer' die wijst naar o.a.: *atletiekbaan, sportveld, zwembad, bistro*.

Ook (heel belangrijk!) staat er een bord met: *'Pas op met vuur!'*

Op het toneel staat een brandblusser.

Om het plein heen zijn verschillende locaties gerangschikt.

Versie BASIS: er is een *Sap-bar, de Souvenir-winkel, een ontvangstbalie* (met laptop en telefoon), wat bankjes (*lounge-deel met tafeltjes en stoelen*), en de *Broodjes-express*.

Versie KLEIN: er is een *Lunch-express, de Souvenir-winkel, een ontvangstbalie* (met laptop en telefoon), en wat bankjes (*lounge-deel met tafeltjes en stoelen*).

In de Sap-bar (versie Basis)/Lunch-express (versie Klein) staat in elk geval een fruitpers op de toonbank en een bord/papier met: 'Vers van de pers'. Op de achterkant staat: 'Vers uit het pak'. Onder de toonbank (uit het zicht) staat een pak sap.

Er zijn drie 'vuurplaatsen': (1) in de Broodjes-express (versie Basis) /Lunch-express (versie Klein) is een kleine broodjes(gas)oven - denk aan een pizza-oven, maar dan kleiner. (2) Bij de receptie (ontvangstbalie) is een open haard en (3) achter in het lounge-gedeelte staat een barbecue. Het 'vuur' in alle drie is uit. Tijdens de musical wordt dit 'aangestoken'.

Verder moet er iets staan waar Bruno, de fakkeldrager, zijn fakkel in kan zetten. Dat kan van alles zijn: een houder, paraplustandaard enz. Tip voor creatieven: maak een beeld, zgn uit de Griekse oudheid (zestuk van karton) waar de fakkel ingeschoven kan worden.

NB: er is in de musical een grote rol weggelegd voor de fakkel met het Olympisch vuur. Deze wordt ook gebruikt om de 'vuurplaatsen' mee aan te steken. Het moge duidelijk zijn dat we het hier niet over echt vuur hebben.

Alles wordt nagemaakt en er komt in de hele musical geen echt vuur voor. (Zie ook: attributen)

Tussenscènes

De tussenscènes spelen zich op een andere plek af, bijvoorbeeld aan de zijkant van het toneel of achter in de zaal. Leuk is ook een hoge plek (zoals bij tennis). Het Orakel zit onder een tafel waar een doek overheen ligt (wensput-idee). De 'omgeving' van de tussenscènes kan een oud Griekse uitstraling hebben (maar dat hoeft niet). Tijdens de tussenscènes kan op het toneel evt. iets veranderd worden aan het decor, er kunnen spelers opkomen of afgaan, enz.

Worden de tussenscènes niet gespeeld maar als video/film getoond, zorg dan dat het projectiescherm onderdeel uitmaakt van het decor.

ATTRIBUTEN/SPELSHEMA etc.

Een attributenschema (benodigde attributen per scène/per speler) staat op cd-2 (titel: *schema's basis en schema's klein*). Hierin staat ook uitgelegd hoe een aantal attributen zelf gemaakt kan worden. En hoe om te gaan met het 'vuur' in musical. In de handleiding staat per scène aangegeven welke attributen nodig zijn. Alle overige schema's zoals spelers per scène, overzicht liedjes per scène etc. staan ook in deze pdf.

TUSSENSCÈNES/FILM-VIDEO

Om een link te maken naar de vroegere Olympische Spelen en voor de extra komische noot, worden de scènes aan elkaar gepraat door een trio, dat bestaat uit de oude Griekse goden Zeus (oppergod), Hera (zijn zus, tevens vrouw) en het Orakel van Delphi.

Deze tussenscènes kunnen worden gespeeld (3 extra rollen) of van te voren opgenomen en als film/video vertoond. In het laatste geval kost het geen extra rollen. Eventueel kunnen de tussenscènes helemaal komen te vervallen. De tussenscènes zijn bedoeld om op een luchtige manier commentaar op het gebeuren te geven (vergelijk met de oude mopperaars 'Statler en Waldorf' in de vroegere Muppetshow).

Op cd-2 staan zowel de tekst van de tussenscènes los, als een uitgebreide video-handleiding (titel: *video-handleiding*). De teksten van deze scènes zijn voor beide versies gelijk (titel: *tussenscènes*).

OLYMPISCHE SPELEN

De musical START is mede mogelijk gemaakt door het Olympisch Stadion Amsterdam en NOC*NSF. Zij hebben aan deze musical het stempel 'Olympische Educatie' toegekend.

Tot zover de algemene informatie.

Nu volgt een uitgebreide indruk van de twee versies van de musical, zowel uit de handleiding/muziekbundel als uit de tekstboeken. Per onderdeel staat de bron (handleiding dan wel tekstboek) vermeld.

START - VERSIE BASIS (20 - 30 rollen en meer)

OPENINGSCÈNE = SCÈNE 0 (handleiding)

Tekstboek: blz. 5

Korte inhoud:

In deze openingsscène komen alle spelers op het toneel en zingen gezamenlijk het openingslied.

Aanwijzingen:

Het gaat beginnen! Maandenlang geoefend en nu gaat het dan écht gebeuren. Trek met de Olympische hoorns (intro track 12/1) de aandacht van het publiek. Als de zaal stil is komen de spelers op. Hiervoor is tijd genoeg. Iedereen is zenuwachtig en naar bekenden in het publiek wordt gezocht en gezwaaid. De lange intro is dan ook bedoeld om iedereen gefocust op het toneel te krijgen. Zorg ervoor dat het openingslied (lied 1) luid en duidelijk en vol enthousiasme gezongen wordt (dit geldt natuurlijk voor alle liedjes). Veel mensen in de zaal hebben geen idee wat hen te wachten staat en de tekst van lied 1 moet ook hen focussen op het thema van de musical: START!

Personen: iedereen.

Attributen: -

*Lied: Lied 1 - Start - blz. 34 (muziekbundel) -
cd track 12 (soudmix) / 1 (zang)*

OPENING = SCÈNE 0 / (tekstboek)

Personen: iedereen

Start cd-1 track 12 (soundmix) / 1 (zang). Iedereen komt op voor het openingslied.

LIED 1: Start
cd track 12 / 1

1

Een schooldag of een festival.

Stárt!

Een sportdag of een musical.

Stárt!

Alle nieuwe dingen,

- meer dan een miljard -

beginnen met hetzelfde:

samen aan de start.

Refrein:

Start - vertrek - begin!

Spring er middenin.

Zet je schrap en starten maar.

Meet je krachten aan elkaar.

Zet 'm op, laat je gaan en win!

Start - vertrek - begin!

2

Een sport, een hobby of een spel.

Stárt!

Je hoort een startschot of een bel.

Stárt!

Meedoen om te winnen.

Speel het slim of hard.

Maar voor je gaat beginnen:

samen aan de start.

Refrein

Brug:

Op je plaats, doe je best.

Neem het op tegen de rest.

Schud elkaar de hand voor je begint.

'Veel succes... en dat de beste wint!!'

Refrein 2x

Na het lied gaat iedereen af.

TUSSENSCÈNES (handleiding)

Tekstboek: blz. 6 (A), 13 (B), 16 (C), 26 (D), 33 (E), 41 (F) en 45 (G). De teksten van deze scènes staan ook los op cd-2 (titel: *tussenscenes*)

Aanwijzingen:

Zie ook uitleg op blz. 11.

De tussenscènes zijn bedoeld om op een luchtige manier commentaar op het gebeuren te geven (vergelijk Zeus, Hera en het Orakel met de oude mop-peraars 'Statler en Waldorf' in de vroegere Muppetshow) en worden altijd afgesloten met een hard gelach van de drie. Om een indruk te krijgen van wat de bedoeling is kunt u met de kinderen een paar oude Muppetshows terugkijken.

In principe blijven de spelers van deze scènes de hele musical op hun plek maar uiteraard kunnen zij (wanneer dat de doorloop niet schaadt) ook meezingen op het toneel met de liedjes.

Let vooral goed op bij scène E (blz. 33), hierin wordt namelijk de suggestie gewekt dat Hera de anonieme (telefonische) tip geeft die leidt naar het ontmaskeren van de dieven, speel dit goed uit.

Personen: Zeus, Hera, het Orakel (bij C, D en E ook Mr. C).

Attributen: C - jas/doek, D - jas/doek, E - jas/doek, krant, telefoon.

Lied: -

TUSSENSCÈNE A (tekstboek)

Personen: Zeus, Hera, het Orakel.

Zeus: Mooi lied, mooi decor ook.

Hera: Jammer dat er spelers voor staan. Ha!

Zeus: *(Negeert haar. Peinzend)* Vroeger kwamen sporters uit heel Griekenland naar de Spelen toe. Een tocht van dágen of wéken. Hoe komen ze er nú?

Hera: Ja Orakel. Hoe kom je tegenwoordig als sporter in het Olympisch dorp?

Orakel: *(Langzaam en nadrukkelijk sprekend)*
Veel en hard trainen...! *(De anderen lachen hard om het grapje. Dit lachen is steeds het einde van de tussenscène.)*

SCÈNE 1 (handleiding)

Tekstboek: blz. 7

Korte inhoud:

In deze scène worden de bewoners, begeleiders en media aan het publiek voorgesteld. Zij zijn in afwachting van de komst van de sporters en het begin van de Spelen. Duidelijk wordt hoe Judy aan haar 'verse' sap komt. En dat Koos en Kobi van de Souvenir-winkel niet helemaal zuiver op de graat zijn. Topkok Daniël is duidelijk nog op zoek naar het beste recept en bakker Borek helpt hem daarbij. Floor de manager 'managet' en Elin de receptioniste regelt nog gauw een tolk. Rory (van de media) betreft het publiek bij het verhaal en Puck en Perry checken de brandveiligheid. Alles klaar? Check!

Aanwijzingen:

Tijdens deze eerste scène moeten een aantal dingen voor het publiek duidelijk worden zoals het feit dat de musical zich afspeelt in het Olympisch dorp. Dat de bewoners in afwachting zijn van de sporters en dat het begin van de Olympische Spelen naderbij komt. Voor het publiek is het een eerste kennismaking met de personages op toneel. Zij hebben nog geen idee. De karakters en eigenaardigheden van de spelers moet juist in deze scène goed naar voren komen. Het sporten met Scheids en Coach komt in de musical een aantal keer terug. Maak hier een repeterend geheel van met steeds dezelfde bewegingen etc. Verder moet voor het publiek vanaf het allereerste moment duidelijk zijn dat het sap dat Judy verkoopt niet vers is. Zij schenkt het overdreven uit een pak in en zet dat pak ook overdreven stiekem weer weg. De bezem die door Judy wordt gebruikt blijft op toneel achter. Deze is nodig in de volgende scène.

Personen: begeleiders (Coach, Scheids), bewoners (Borek, Daniël, Judy, Floor, Puck, Perry, Elin, Koos, Koby), media (Rory, Renee).

Attributen: kleingeld, fluitje, bezem, sinaasappelpers + sinaasappels, pak sap, glazen, broodjes, schaal, bloemen, laptop, camera, microfoon.

Lied: Lied 2 - Check! - blz. 36 - cd track 13/2

SCÈNE 1 (tekstboek)

Personen: Coach, Floor, Judy, Elin, Daniël, Borek, Scheids, Koos, Kobi, Rory, Renee, Puck, Perry

Het toneel is leeg. Coach komt joggend op. Floor, Judy, Elin, Daniël en Borek joggen achter hem aan. Ze gaan midden op het plein staan, gezicht naar de zaal. Coach begint oefeningen te doen en de anderen doen met hem mee. Denk aan: springen met armen wijd-benen wijd, armen hoog-benen gesloten, armen wijd-benen wijd, armen laag-benen gesloten, enzovoort.

Coach: Ene, tweeje, ene, tweeje... Op de plaats... rust!

Iedereen stopt en begint wat cooling-down oefeningen te doen:

beenspieren rekken, lichaam zijwaarts buigen, armen strekken met vingers in elkaar en handpalmen naar voren, enz.

Ondertussen:

Coach: Gá ervoor, mensen. Een getraind lijf...

Scheids: *(Komt op en maakt de zin af) ... kan álles aan! (Hij fluit en iedereen stopt met de cooling-down.)*

Coach: Dat was het voor vandaag. En dan nu aan het werk! Gá ervoor!

Scheids: *(Maant ze tot actie door te fluiten) Hup, hup...*

Koos komt voorzichtig op en ziet dat het sporten is afgelopen.

Koos: *(Achterom) Kom maar Kobi. Alles is veilig; ze zijn klaar.*

Kobi komt op. Koos en Kobi lopen naar de Souvenir-winkel.

Floor: *(Tegen Judy, Borek, Koos en Kobi) De winkels mogen open. (Tegen Coach) Coach, zet jij die stoelen even recht? (Tegen niemand in het bijzonder) Wie veegt het plein?*

Elin geeft een bezem aan Floor. Die kijkt om zich heen om te zien of ze de bezem niet aan iemand kan geven en begint dan zelf maar te vegen. Ondertussen openen Judy, Borek, Koos en Kobi hun winkels en begint Coach de stoelen recht te zetten. Judy begint met het persen van een sinaasappel. Dan kijkt ze om zich heen, pakt snel een pak sap onder de toonbank vandaan en schenkt daaruit sap in de glazen. Als die vol zijn zet ze het pak weer uit het zicht weg. Borek legt broodjes op een schaal. Als Judy zich heeft omgedraaid, pikt Kobi gauw een paar (lege) glazen. Koos zet er wat bloemen in en loopt ermee naar Coach.

Koos: Bloemetje op de tafels, Coach? Wel zo gezellig. Kost maar een eurootje... De vaasjes wil ik terug, die lease je van me... *(Coach haalt zuchtend geld uit zijn zak en geeft dat aan Koos, die de vaasjes neerzet.)*

Elin: Is er al een tolk? *(Als niemand reageert) Dat kán toch niet. Die sporters komen uit álle landen, dus er móet een tolk zijn.*

Scheids: Ik denk dat de meesten wel Engels spreken...

Elin: Dan nóg! Er moet gewoon een tolk zijn!

Daniël loopt naar de laptop toe. Elin wil de laptop ook pakken. Ze grijpen beiden naar de laptop. Daniël heeft hem het eerst te pakken. Hij begint erop te werken.

Elin: Wat doe je, Daniël?

Daniël: Ik zoek naar recepten. Ik ben tóp-kok, maar wat éten die sporters?

Coach: Koolhydraten, vitamines... Gá ervoor, Daniël!

Borek: Wat dacht je van Mexicaanse Salsa-steak of Japanse Sushi...

Daniël: Ik wéét het niet... Er is zovéél...

Elin: Denk jij nog maar even, dan zoek ik ondertussen naar een tolk.... *(Ze pakt de laptop af en zoekt wat) Hier, uitzendbureau Actief, dat lijkt me wel wat. (Ze typt wat in) Zooo... geregeld! (Ze schuift de laptop weer naar Daniël.)*

Daniël: *(Zoekt verder op de laptop) Hé! Gamba's met knoflook...! (Zuchtend) Of toch maar tapas...*

Borek: *(Komt bij Daniël staan) Weet je het al? (Als Daniël ontkennend reageert) Geeft niks. Zoek jij lekker verder, dan verkoop ik ondertussen mijn lekkere súperbroodjes. Ha! Borek gaat met de broodjes rond. Judy heeft de bezem van Floor overgenomen. Kobi pakt stiekem wat sapjes uit de Sap-bar en probeert die achter Judy haar rug om te verkopen. Borek, Elin en Scheids kopen een glas. Judy heeft het door.*

Judy: *(Tegen Kobi) Je verkoopt toch niet MIJN sapjes hè...*

Kobi: Het geld is voor jou, Judy! *(Zij legt het geld op Judy's bar, maar stopt de helft weer in haar eigen zak.)*

Judy: Het is wel vers geperst, hè! *(Zuchtend legt Kobi er nog wat geld bij.)*

Rory en Renee komen op. Renee met camera op de schouder en statief in de hand, Rory met microfoon. Floor loopt er meteen naartoe.

Floor: Zet daar maar neer. Nee, daar! (Floor geeft aanwijzingen en Renee zet haar camera neer.)

Rory: (Tegen niemand in het bijzonder) En, hebben we er zin in? (In microfoon) Check, check... (Naar Renee) Ben ik te horen?

Renee: Luid en duidelijk!

Borek: (Gaat rond bij de mediaploeg) Broodje?

Kobi: (Gaat langs bij Rory en Renee met de sapjes van Judy) Sapje? (Judy legt haar bezem weg en neemt het van Kobi over. Kobi reageert beledigd omdat Judy haar niet vertrouwt.)

Judy: Sapje?

Renee: Alleen als het vers is!

Judy: Zo vers als maar kan. (Renee en Rory kopen een glas van haar. Tijdens de volgende dialogen schenkt Judy weer wat sapjes bij. Ze let goed op of niemand ziet dat ze het pak gebruikt, dat ze daarna weer wegbergt.)

Rory loopt de zaal in en begint mensen op de voorste rij te interviewen.

Rory: Waar komt u vandaan?..... Bent u helemaal naar het Olympisch dorp gekomen om de Spelen te volgen?..... Wat is uw favoriete sport?..... Gaat Nederland winnen, denkt u?.....

Rory gaat weer het toneel op. Judy loopt met haar sapjes de zaal in, deelt wat uit ('vers van de pers'). Gaat daarna ook weer het toneel op. Puck en Perry komen op.

Puck: (Schraapt haar keel) Letten jullie een beetje op! (Niemand schijnt haar te horen. En dus zegt zij harder) LETTEN JULLIE EEN BEETJE OP?

Scheids: (Fluit hard. Iedereen valt stil.) Luister even naar Puck en Perry van

de beveiliging. Nou Puck...?

Puck: (Beetje verlegen) Of jullie een beetje opletten...

Perry: (Wijst op bord 'brandgevaar') Met het oog op het brandgevaar.

Puck: (Tegen media) Niet te veel stekkers in één stopcontact.

Perry: En geen open vuur.

Puck: Dus niet roken of barbecueën...

Borek: (Tegen Daniël) Barbecueën! Wat een goed idee!

Puck: Ik zeg net... (Niemand luistert meer naar Puck en Perry.)

Daniël: Geweldig! Iedereen maakt klaar wat hij zelf lekker vindt! Geniaal! Wat heb ik nodig? Vlees, brood...

Borek: IK zorg voor de broodjes! Ik ben niet voor niets broodspecialist. Ik haal ze meteen! (Borek gaat af.)

Puck: Maar ik zég toch... (Geeft het op.)

Perry: Als dat maar goed gaat...!

Floor: Natuurlijk gaat het goed!

Judy: Wij zijn er klaar voor!

Iedereen komt op voor lied 2. Start cd-1 track 13 / 2.

LIED 2: Check!

cd track 13 / 2

1

Het plein geveegd.
De bak geleegd.
Check, check, dubbel check!
De sapjes klaar.
De broodjes gaar.
Check, check, dubbel check!
Het was nog best een toer.

Het hele dorp in rep en roer.

2

Het zwembad vol.

De vlaggen bol.

Check, check, dubbel check!

Het hout gezaagd.

De tolk gevraagd.

Check, check, dubbel check!

De gasten aangemeld.

En alle kranten opgebeld.

Refrein:

Je kunt het niet bedenken

of er is wel aan gedacht.

Dat we iets vergeten zijn,

die kans is superklein!

Overal op voorbereid.

Gewerkt met man en macht!

Iedereen wordt

hartelijk verwacht!

3

De brandslang uit.

Het vlees gekruid.

Check, check, dubbel check!

De bedden recht.

Elk woord gezegd.

Check, check, dubbel check!

Echt alles is perfect.

En zeker honderd keer gecheckt!

Refrein 2x

Iedereen wordt

hartelijk verwacht!

Na het lied gaat iedereen af. Alleen Koos en Kobi blijven achter in hun Souvenir-winkel.

SCÈNE 2 (handleiding)

Tekstboek: blz. 12

Korte inhoud:

Bruno, de fakkeldrager, komt hijgend en puffend aan. Hij heeft zich suf gerend om op tijd aan te komen en blijkt een dag te vroeg te zijn! Hij laat de fakkel op

het plein achter en gaat bijslapen. Koos en Kobi zien hun kans, dit is handel, en bellen een verzamelaar van Olympische spullen maar worden gestoord in hun plannen omdat Floor het toneel opkomt om de vergeten bezem op te halen.

Aanwijzingen:

De hoofdrol in deze scène is voor Bruno, de fakkeldrager. De scène staat of valt met zijn talent om (bijna) in zijn eentje op te treden en het publiek hierbij te betrekken.

Het vuur

De fakkel met het Olympisch vuur speelt een hoofdrol in de musical. Zonder vuur geen Spelen. Met de fakkel worden ook een aantal vuurhaarden aangestoken (oven, open haard, bbq en vuurkorf). Uiteraard is het niet de bedoeling met echt vuur te spelen. De vlammen kunnen als zetstukken worden gemaakt; bijvoorbeeld een stuk karton met vlammen erop geschilderd. Vuur aan: vlammen omhoog/neergezet. Vuur uit: vlammen omgeklapt/weggehaald. Ook de fakkel wordt in twee versies gemaakt. Eén met en één zonder vlam.

Personen: Fakkeldrager(s) (Bruno), Louche figuren/Souvenir-winkel (Koos, Kobi), Floor (zonder tekst).

Attributen: fakkel (met vuur), telefoon 2x, landkaart, bezem.

Lied: -

SCÈNE 2 (tekstboek)

Personen: Bruno, Koos, Kobi, Floor (zonder tekst).

Koos en Kobi staan of zitten onopvallend in een hoek of bij hun Souvenir-winkel. Van achter uit de zaal komt Bruno met zijn fakkel joggend op. Hij loopt door de zaal naar voren. Halverwege begint zijn telefoon te rinkelen of hard te trillen (bij 'trillen' begint hij over zijn hele lijf te schudden). Bruno stopt, draait zich naar het publiek en geeft de fakkel aan iemand in de zaal.

Bruno: *(Hijgend) Hou-e-ven-vast, wilt u...? (Haalt zijn telefoon tevoorschijn en begint erin te praten.)*

Ja, hai... met-Bru-no... (Diepe zucht. Dan wat rustiger, maar nog steeds kortademig)

Waar ik ben? Wacht..... (Hij wil iets pakken, maar komt weer een hand te kort. Geeft telefoon aan iemand in publiek, haalt kaart onder zijn shirt vandaan en vouwt die open. Dat gaat lastig en hij vraagt weer hulp aan iemand uit het publiek.)

Kunt u even helpen? Graag. (Hij begint de kaart te bestuderen,

vraagt eventueel aan het publiek of iemand weet waar hij is. Dan pakt hij zijn telefoon terug en zegt daarin)

Ik ben eh... vlak bij het Olympisch dorp Wat zeg je?

Mórgen? Nee hè! *(Met overdreven gebaren naar het publiek)*

Ik hoef hier morgen pas te zijn. Ren me suf, ben ik een dag te vroeg! *(Weer in telefoon)*

En wat nou? Uitrusten! Goed idee! *(Tegen publiek)*

Hij zegt: zet je fakkel neer en ga uitrusten. Slim hè. *(Wijzend op de telefoon)*

M'n trainer. *(Weer in telefoon)*

Ga ik doen. Bedankt. Zie je morgen! *(Bruno stopt zijn telefoon weer weg. Vouwde de kaart op en stopt die weer onder zijn shirt. Langzaam loopt hij richting toneel.)*

Nu hoef ik ook niet meer hard te lopen. Heb toch tijd zat... *(Draait zich dan om naar persoon die nog steeds de fakkel vasthoudt.)*

Kunt u hem tot morgen vasthouden?..... Hmm, misschien toch niet zo'n goed idee. Geef maar. *(Hij pakt de fakkel. Daarna loopt hij op zijn gemak naar het toneel en klimt erop. Kijkt zoekend om zich heen. Ziet de plek waar de fakkel in past en zet de fakkel neer. Knikt goedkeurend. Naar publiek)*

Mooi plekje, daar valt hij niet op. Net of hij daar hoort... En nu ga ik een tukje doen. *(Gapend gaat hij af.)*

Koos en Kobi komen naar voren. Ze wijzen naar de fakkel.

Koos: Zie je dat? Dat is...

Kobi: *(Eerbiedig)* Het Olympische vuur.

Koos: Onbewaakt.

Kobi: Alsof het zeggen wil: pak me!

Koos: Daar kunnen wij wel wat mee, toch? *(Hij haalt telefoon tevoorschijn en belt)* Mr. C? Met Koos! Dié Koos, ja. Zeg, jij verzamelt toch álles over de Olympische Spelen? Ik heb nou toch iets...

Op dat moment komt Floor op. Kobi ziet haar aankomen en stoot Koos aan.

Koos: *(Snel in telefoon)* Bel je later... *(Bergt telefoon weg.)*

Koos en Kobi gaan snel af. Floor kijkt rond, pakt de bezem (alsof ze die vergeten was) en loopt daarmee af.

TUSSENSCÈNE B

Personen: Zeus, Hera, Orakel.

Zeus: Een fakkeldrager die te snel is!

Hera: Hij liep het vuur uit zijn schenen! Ha!

Orakel: Hij ging als een lopend vuurtje! *(Hard gelach)*

SCÈNE 3 (handleiding)

Tekstboek: blz. 14

Korte inhoud:

De brandwachten Puck en Perry zien in de fakkel een open vuur, dus gevaar, en willen dit blussen. Floor en Judy weten hen ervan te overtuigen dat de fakkel in het straatbeeld hoort. De fakkel wordt vervolgens gebruikt om de broodoven aan te steken, evenals de bbq en de open haard.

Aanwijzingen:

In deze scène wordt het vuur doorgegeven. Belangrijk voor het verhaal omdat hierdoor later de fakkel weer terug aangestoken kan worden en de Spelen alsnog kunnen beginnen. De openingsceremonie is tevens het afscheid van groep 8. De aanloop naar lied 3 *Vroeger* wordt duidelijk in tussenscène C of uit een extra dialoog tussen Judy, Elin, Floor en Tess.

NB: Na lied 3 stelen Kobi en Koos de fakkel. Laat dit goed en duidelijk uitspelen.

Personen: bewoners (Borek, Daniël, Judy, Floor, Puck, Perry, Elin, Tess).

Attributen: brandblusser, bakblik vol (afbak)broodjes, bbq.

Lied: Lied 3 - *Vroeger* - blz. 38 - cd track 14/3

SCÈNE 3 (tekstboek)

Personen: Puck, Perry, Floor, Judy, Daniël, Borek, Elin, Tess.

Het toneel is leeg. Puck en Perry komen op. Ze zien de fakkel en lopen er paniekerig naartoe.

Puck: Open vuur!

Perry: Pak de brandblusser!

Puck loopt naar de brandblusser toe. Floor en Judy komen op.

Floor: Wat is er aan de hand?

Perry: *(Wijst)* Open vuur!

Judy: Welnee! Dat hoort bij daar.

Floor: *(Tegen Puck die de brandblusser oppakt.)* Zet terug! Niks aan de hand. Die fakkel hoort daar gewoon...

Puck: Echt waar? *(Zet de brandblusser terug.)*

Floor: Zeker weten!

Judy: Floor is niet voor niets de manager.

Floor: De Floor-manager! Ha! *(Floor en Judy geven elkaar een high five.)*

Puck: *(Tegen Floor)* Dus jij houdt het hier in de gaten?

Floor: Geen zorgen, alles komt goed.

*Puck en Perry gaan af. Floor en Judy gaan zitten.
Daniël en Borek komen op. Borek met bakblik vol (afbak)broodjes.*

Daniël: Is dat brood voor mij?

Borek: Moet alleen nog afgebakken worden. *(Hij loopt naar de oven, schuift de broodjes erin en wil hem aanzetten.)* Hè, hij is uit. Heb jij vuur?

Daniël: Ik niet. Maar daar is vuur *(wijst naar de fakkel).*

Borek: Hmm... Handig. *(Borek loopt naar de fakkel en pakt hem.)*

Floor: Voorzichtig!

Borek: Doe ik.

Borek loopt met de fakkel naar de Broodjes-express. Daar steekt hij zgn. de oven aan. Hij wil de fakkel weer terugzetten.

Daniël: Ik steek de barbecue ook vast aan.

Daniël neemt de fakkel van Borek over en steekt er zgn. de barbecue mee aan. Ondertussen komen Elin en Tess op.

Elin: Dus jij bent Tess, de uitzend-tolk.

Tess: Ja. Gisteren was ik nog uitzend-taxichauffeur. En morgen ben ik misschien wel uitzend-postbezorger...

Elin: Als je maar je talen spreekt.

Tess: Zeven! *(Telt op haar vingers)* Bonne chance. Viel Glück. Good luck. Buena fortuna....

Elin: Ho maar. Ik geloof je. *(Tegen Daniël die de fakkel weer terug wil zetten)* Daniël, wil je voor mij de open haard aansteken?

Judy: Ik doe het wel, geef maar hier. *(Judy pakt de fakkel van Daniël over, loopt ermee naar de open haard en steekt die zgn. aan. Dan loopt ze naar de plek waar de fakkel stond en zet hem terug.)*

Floor: *(Tegen Judy)* Kom, we gaan. Die fakkel staat daar prima.

Borek: *(Tegen Daniël)* Wij gaan ook. Die broodjes worden ook zonder ons wel gaar.

Daniël: Zullen we de barbecue vast bij het zwembad zetten?

Daniël en Borek pakken de barbecue op en gaan ermee af.

*** - Als u de tussenscène doet, gaan de anderen ook af.*

**** - Doet u geen tussenscènes? Dan blijven de anderen nog even op het toneel en gaan verder met de volgende dialogen:*

Judy: Ik snap niet waar Puck en Perry bang voor zijn.

Elin: Ja, vroeger stonden overal fakkels. Elektriciteit bestond niet eens.

Floor: En toen ging het ook goed.

Tess: Vroeger, hè...

Judy: *(Beetje spottend)* Goeie ouwe tijd...

Hier volgt dan lied 3.

*Of ga na ** door naar tussenscène C.*

TUSSENSCÈNE C

Personen: Zeus, Hera, het Orakel, Mr. C.

Zeus: Dat vuur is een mooie traditie.

Hera: Het werd op de eerste dag aangestoken en bleef branden zolang de Spelen duurden...

Zeus: En dat is nog steeds zo!

Hera: Goeie dingen verdwijnen niet.

Orakel: N i e t w e g t e b r á n d e n ! *(Hard gelach)*

Mr. C komt op.

Mr. C: Dat moet je nog maar afwachten.

Zeus: U bedoelt?

Mr. C: Wie weet verdwijnt die vlam wel...

Hera: *(Tegen Zeus)* Wat een engerd. *(Tegen Mr. C)* U bent...?

Mr. C: Iemand uit het heden.

Zeus: Wij zijn uit het verleden.

Mr. C: *(Onverschillig)* Ja, ja. De grijze oudheid.

Hera: De Griékse oudheid...

Zeus: De tijd van de eerste Olympische vlam.

Hera: Dat maakt hem zo bijzonder.

Mr. C: En zo aantrekkelijk voor verzamelaars.

Hera: *(Tegen Zeus en het Orakel)* Wat een rare man.

Zeus: Omdat ie uit het heden komt...

Orakel: V r o e g e r w a s a l l e s b e t e r...

Mr. C: *(Naar het publiek, zodat de anderen hem niet horen)* Straks is die vlam van mij. Zou ik dat Orakel ook kunnen stelen?

Zeus: *(Heeft toch iets opgevangen)* Mij kan dat Orakel gestolen worden...

Orakel: G e s t o l e n ? W i e ? I k ? H e l p ! *(Om het Orakel de mond te snoeren, legt Mr. C er iets overheen. Dat kan een lap zijn die er ligt of bv. zijn jas. Het Orakel mompelt nog wat, maar meer dan pruttelen lukt niet meer.)*

Hera: *(Heeft niet in de gaten dat er iets met het Orakel is)* Vroeger werd er niet gestolen. Goeie ouwe tijd...

Alle spelers komen op voor lied 3. Start cd-1 track 14 / 3.

LIED 3: Vroeger

cd track 14 / 3

1

Weet je nog hoe alles vroeger beter was?
Er waren nog geen groepen, alles heette: klas.
We deden alles béter.
De zomers waren heter.
Je vader droeg een jasje en een das.

Refrein:

Vroeger, in die goeie ouwe tijd.
Toen mobieltjes niet bestonden.
En tv niet uitgevonden...
Tjonge, ja, die goeie ouwe tijd.
Wat errug zeg, die zijn we nu dus kwijt.

2

Weet je nog hoe alles vroeger beter leek?
Je las, en niet alleen maar in de boekenweek.
We waren zoveel braver.
De berm stond vol met klaver.

Je moeder bakte vrijdags verse cake.

Refrein:

Vroeger, in die goeie ouwe tijd.
Toen een hoed nog heel gewoon was.
Elvis Presley een icoon was...
Tjonge, ja, die goeie ouwe tijd.
Ontzettend zeg, die zijn we nu dus kwijt.

solo - dans

Refrein:

Vroeger, in die goeie ouwe tijd.
Toen je water op moest pompen.
En voor gek liep op je klompen...
Tjonge, ja, die goeie ouwe tijd.
Ontzettend zeg, die zijn we nu dus kwijt.

3

Weet je nog hoe alles vroeger beter ging?
Of is dat nou alleen maar een herinnering?
We leken veel corrécter.
De mensen opgewekter.
En ieder deed gewoon zijn eigen ding.

Refrein:

Vroeger, in de goeie ouwe tijd.
Toen je allemaal moest lopen.
En geen spijkerbroek kon kopen...
Tjonge, ja, die goeie ouwe tijd.
Diep treurig zeg...
Diep...? Eh... treurig...?
Fijn juist! Geweldig!
Fantastisch! Super!
.... Die zijn we lekker kwijt!

*Na het lied gaat iedereen af. Alleen Koos en Kobi blijven achter.
Demonstratief stelen ze de fakkel en gaan ermee af.*

SCÈNE 4 (handleiding)

Tekstboek: blz. 19

Korte inhoud:

In deze scène komen de sporters eindelijk aan in het dorp en we leren ze

een beetje beter kennen. Ondertussen kunnen Koos en Kobi het stelen niet laten en komen ook Opa Joe en mevrouw Schuur aan in het dorp. Het moge duidelijk zijn. De sporters gaan ervoor: Goud!

Aanwijzingen:

Het publiek maakt tijdens deze scène voor het eerst kennis met de sporters. Stoere bokser Bing, die graag zijn spierballen toont. Judoka Kino, met zijn zwarte band. Runner die graag in zijn gelukskleur rood gekleed gaat en de roeiers Phil en Fanya die niet zonder hun mascotte kunnen. Omgekeerd maken de sporters kennis met de bewoners van het dorp. Motivator Opa Joe en mevrouw Schuur (de extra komische noot in deze versie van de musical) komen ook in deze scène op. Om de fratsen van mevrouw Schuur goed te laten uitkomen is de samenwerking met Scheids erg belangrijk. Zorg dat deze twee spelers goed op elkaar zijn ingespeeld. De lengte van de muziek waarop de sporters hun sport uitbeelden kan naar behoefte worden ingekort (muziek wegdraaien / fade-out) of verlengd (start de track nogmaals).

Tijdens deze scène is ruimte voor eigen inbreng in de vorm van optredens door artiesten.

Personen: Begeleiders (Coach, Scheids), bewoners (Judy, Floor, Elin, Koos, Kobi, Tess), sporters (Phil, Fanya, Runner, Bing, Kino), media (Rory, Renee), Opa Joe en mevrouw Schuur.

Attributen: Kleingeld, sporttassen met inhoud, glazen sap, fluitje, handdoeken, rode sokken, blauwe shirts, zwarte judo-band, lelijk knuffelbeest.

Lied: Sportmuziek - cd 15/4 en Lied 4 - Goud! - blz. 40 - cd track 16/5

SCÈNE 4 (tekstboek)

Personen: Elin, Floor, Coach, Fanya, Phil, Runner, Bing, Kino, Tess, Judy, Koos, Kobi, Scheids, Rory, Renee, opa Joe, mevrouw Schuur.

Elin staat achter de balie, Floor staat bij haar. Koos en Kobi staan in de Souvenir-winkel. Coach komt op met de sporters (Fanya, Phil, Runner, Bing en Kino) achter hem aan. Daarachter komen Tess en Judy. Judy gaat zwaar gebukt onder heel veel sporttassen. De sporters dragen alleen wat handbagage.

Coach: Welkom! En gá ervoor, hè!

Judy: Pffft... (Zet de tassen neer, op een plaats waar Kobi er later in kan gaan snuffelen zonder dat iemand het merkt.)

Bing: *(Kijkt rond)* Dit is dus het dorp.

Tess: *(Wijst naar Bing)* Hij zegt: dit is het dorp. *(Naar Floor en Elin)* Ik vertaal het maar even...

Floor: We begrijpen het zo ook wel.

Tess: Maar ik word er voor betaald...

Elin: Dat is waar...

Bing: Mooi dorp.

Tess: Mooi dorp. *(Naar Bing)* Zegt hij.

Bing: *(Laat zijn spierballen zien.)* Wil je mijn spierballen zien?

Kino: Liever niet, nee...

Tess: Nou... *(Ze voelt even aan Bings spierballen)* Mooie spierballen... *(Als de anderen haar vreemd aankijken)* eh... Mooi dorp dus...

Elin: *(Kijkt zwijmelend naar Bing)* Ja, mooie.... mooi dorp, inderdaad.

Judy: *(Kijkt verbaasd van Tess naar Elin en dan naar Bing. Loopt dan hoofdschuddend naar de Sap-bar)* Iemand een sapje?

Kino: Alleen als het vers geperst is. *(Ze pakt een glas van Judy aan die hevig ja knikt en naar het bord 'vers van de pers' wijst, en legt wat geld op het blad.)*

Bing: Vers sapje, lekker! Goed voor de... *(Laat weer zijn spierballen zien. Neemt een sapje en betaalt.)*

Koos en Kobi komen op.

Runner: Heb je iets met meer koolhydraten?

Tess: Hij vraagt naar koolhydraten.

Koos wil zijn kans grijpen om broodjes te verkopen. Hij loopt snel naar de Broodjes-express, maar alle broodjes zitten nog in de oven. Hij haalt zijn schouders op.

Koos: Koolhydraten zijn nog niet gaar.

Tess: *(Naar Runner, overdreven uitsprekend alsof hij het anders niet begrijpt)* Koolhydraten, niét gáár!

Scheids komt fluitend op en heet de sporters welkom. Geeft handen, schouderklopjes enz. Ondertussen (tijdens het welkom van Scheids en/of de optredens) kijkt Kobi stiekem in de sporttassen die Judy heeft neergezet. Ze haalt er van alles uit: een opvallende handdoek uit de tas van Bing, rode sokken uit de tas van Runner, blauwe shirts uit de tassen van de roeiers, een zwarte band uit de tas van Kino. Ze geeft alles 'stiekem' door aan Koos die het in de Souvenir-winkel legt, zó dat niemand op het toneel het ziet, maar dat het overduidelijk is voor het publiek. Dit alles speelt zich dus af tijdens de optredens of de dialogen, op de achtergrond, terwijl het spel op het toneel doorgaat.

* -----
Onderstaand deel bij eigen inbreng, anders overslaan en doorgaan bij **

Coach: Het welkomstcomité heeft wat artiesten ingehuurd om jullie welkom te heten. Hier is.... *(naam eerste artiest)*

Er kunnen meer optredens volgen. Na het laatste optreden:

Coach: Ik hoop dat jullie het leuk vonden. En denk eraan.... gá ervoor!

**-----
Phil: *(Naar Fanya)* Geef onze mascotte eens aan.

Fanya: Die had jij toch?

Phil: Nee, jij gaat toch over de mascotte?

Fanya: Thuis wel ja. Maar bij een uitwedstrijd neem jij hem mee.

Phil: Nietes. Dat is jouw werk.

Fanya: Ja, hállo. Jij kunt er toch ook aan denken?

Iedereen kijkt verbaasd naar de ruzie.

Tess: (*Vertalend*) Ze ruziën over de mascotte die ze allebei vergeten zijn.

Elin: (*Beetje sarcastisch*) Dank je voor de vertaling.

Koos: (*Haalt een foielelijk beest uit zijn winkel en biedt dat aan Phil en Fanya aan*) Ruzie is toch nergens voor nodig. Wij verkopen mascottes in soorten en maten.

Phil: Onze mascotte ziet er heel anders uit. Het is een eend.

Fanya: Met een blauw hoedje met een grote gele veer.

Kobi: (*Komt te voorschijn met de shirts die ze uit de tas van Phil en Fanya heeft gehaald*) Ik heb wel blauwe shirts.

Phil: Kijk nou. Zulke shirts hebben wij ook.

Kobi: Een extra shirt is nooit weg... *Phil en Fanya kopen hun eigen shirts. Koos komt ondertussen naar voren met de rode sokken.*

Koos: (*Tegen Runner*) Het valt mij op dat jij veel rood draagt.

Runner: Is mijn gelukskleur.

Koos: Dan heb ik bijzondere rode sokken voor je in de aanbieding.

Runner: Ik heb mijn eigen sokken bij me. (*Pakt zijn tas en kijkt erin*) Hé, toch niet...
Koos verkoopt Runner zijn eigen sokken.

Kobi: (*Heeft de zwarte band van Kino*) Nog een zwarte band nodig?

Kino: Ik heb altijd een reserve bij me.

Kobi: Maar geen resérve-reserve. Koopje, voor maar drie eurootjes...
Kino koopt haar eigen zwarte band. Ondertussen zoekt Bing in zijn tas.

Bing: Wat gek. Ik weet zeker dat ik een handdoek had...

Tess en Elin pakken meteen handdoeken onder de balie vandaan en lopen ermee naar Bing. Kobi heeft de handdoek van Bing gepakt en duwt ze weg. Ze laat Bing de handdoek zien.

Bing: Kijk nou. Zo'n handdoek had ik ook.

Kobi: Nee maar. Wat toevallig. En vandaag in de aanbieding. 10 euro-tjes maar en omdat jij het bent... 10 euro!

Bing koopt zijn eigen handdoek terug, maar krijgt ook de handdoeken van Tess en Elin. Hij stopt alle handdoeken in zijn tas. Koos en Kobi bieden Phil en Fanya allerlei eenden aan. Maar beide roeiers schudden hun hoofd. Koos en Kobi zetten de eenden weer terug.

Rory en Renee komen op. Achterstevoren, al interviewend (Rory) en filmend (Renee). Achter hen aan opa Joe en mevrouw Schuur (met looprekje).

Rory: U bent het echt...? (*Naar de zaal en in de camera*) De beroemde Joe, ooit zelf winnaar van Olympisch goud voor... wat was het ook alweer?

Opa Joe: Wielrennen...

Rory: De wereldberoemde wielrenner Joe is in het Olympisch dorp aangekomen.

Runner: (*Loopt naar hem toe en ze begroeten elkaar hartelijk*) Hé, opa Joe! (*Naar de anderen*) Dat is mijn opa! (*Naar opa Joe*) Te gek dat u gekomen bent. (*Weer naar de anderen*) Eigenlijk is hij mijn mascotte. Hij is gekomen om mij succes te wensen.

Opa Joe: Om jullie allemáál succes te wensen. En ik heb mijn vrouw meegebracht.

Runner: (*Tegen mevr. Schuur*) Dag oma...

Rory: (*Houdt haar microfoon bij mevr. Schuur*) Mevrouw Schuur. U bent het echt. Ook u won ooit Olympisch... zilver, is het niet? Voor atletiek!

Mevr. S: (*Met hand achter haar oor*) Wat zeg je...?

Opa Joe: Ze is een beetje doof. *(Luid naar mevr. Schuur)* Ze wil weten wat je won, Rita.

Mevr. S: Ja, ik won. Ik won zoveel... *(Coach zet een stoel voor haar neer en daar schuifelt ze naartoe.)* Dan was het altijd: Klaar voor de start....

Scheids, die achteraan staat, wil tussen de sporters door naar voren om Opa Joe en mevr. Schuur welkom te heten. Om erdoor te kunnen, blaast hij op zijn fluit. Mevrouw Schuur, die net zat, staat vlug weer op en begint snel (voor haar doen) te lopen.

Opa Joe: Nee Rita. Het is geen startsein. Het is Scheids maar.

Mevr. S: Oh... Ik dacht dat ik moest beginnen...

Opa Joe: *(Verontschuldigend tegen de rest)* Als ze een fluitje hoort, denkt ze dat ze moet gaan lopen...

Scheids: *(Is inmiddels bij opa Joe en mevr. Schuur aangekomen en geeft hen een hand)* Welkom in het Olympisch dorp. *(Hij slaat zijn armen om hen heen en wenkt naar Renee dat die een foto moet maken. Blijft even geposeerd staan. De flits gaat en hij laat weer los.)*

Mevr. S: Heb ik gewonnen?

Scheids: Ja hoor. U heeft gewonnen.

Mevr. S: Alweer?

Scheids: Ja, alweer. Leuk hè.

Opa Joe: Maar laat eens horen. Wat doen jullie allemaal?

Start de cd track 15 / 4. Op de muziek beelden de sporters om de beurt uit wat zij doen. De roeiers (Phil en Fanya) beginnen synchroon roeibewegingen te maken. Daarna maakt Kino wat vechtbewegingen, Runner maakt slow-motion renbewegingen en ten slotte maakt Bing wat boksbewegingen, waarna hij weer zijn spierballen laat zien. Speel dit als volgt uit: steeds fluit Scheids als een volgende sporter aan de beurt is. Als hij de eerste keer fluit, staat mevr. Schuur weer op en begint te lopen, hij en Judy moeten haar tegenhouden en terugbrengen naar haar stoel. Als

hij de tweede keer fluit, wil ze weer opstaan, maar nu houdt hij haar meteen tegen. Hij blijft bij haar staan en legt bij de volgende keren eerst zijn handen op haar schouders om haar tegen te houden en fluit dan pas. Als een sporter zijn/haar kunsten heeft vertoond, begint iedereen te klappen. Het publiek zal vanzelf gaan meeklappen. Als Bing klaar is, beginnen Tess en Elin om het hardst te klappen, te fluiten en te juichen, zodat het iedereen opvalt. Als ze merken dat de anderen naar ze staren, stoppen ze pas.

Opa Joe: Geweldig. En dan, op de grote dag. Wat zijn jullie verwachtingen?

Runner: Wat mij betreft, gaan we voor goud!

De anderen roepen en knikken instemmend.

Iedereen komt op voor lied 4. Start cd-1 track 16 / 5.

LIED 4: Goud!

cd track 16 / 5

1

Brons is prachtig.
Allemachtig.
Als je dat toch eens verdient...
Door te gymmen
of te trimmen.
Zoiets gun je elke vriend.
Zilver, weet je,
is een treetje
hoger in het klassement.
Even wennen,
maar dan ben je
ook een ster met veel talent!

Refrein:

Maar wij gaan voor goud!
Blinkend, glimmend, zuiver goud!
Wie doortastend loopt te zwoegen
neemt met minder geen genoeg.
Brons en zilver, laat ons koud.
Wij-gaan-voor-goud!

2

Brons is heftig.
Staat je deftig.
Is de wens van ieder kind.
Door te lopen
en te hopen
dat je daar de tour mee wint.
Zilver: mooier,
voor de gooier
van de allerbeste bal.
En dat kán je.
Dus verman je.
Geef dat ding een harde knal!

Refrein

3

Brons is prachtig.
Fabelachtig!
Het is echt een superkans.
Méér dan aardig.
Achtenswaardig!
Maak een overwinningsdans!
Zilver: dapper.
Net iets knapper.
En de jury oordeelt wijs.
Mooie passen.
Grote klasse!
Daarom win je deze prijs.

Refrein 2x

*Na het lied roept Daniël hard: De barbecue begint!
Iedereen gaat af.*

TUSSENSCÈNE D

Personen: Zeus, Hera, het Orakel.

Zeus: Ze weten nog niet dat de fakkel weg is.

Hera: Ze letten niet op.

Orakel: H m m m m . . . P r r t t . . .

Hera: Het Orakel wil wat zeggen.

Zeus: Ik hoor niks!

Hera: Haal die jas er dan af. *(of: Haal die doek er dan af.)*

Zeus: Ik zal wel gek zijn. Eén zeurende vrouw is genoeg.

Zeus lacht hard. Hera moppert en kijkt verongelikt.

SCÈNE 5 (-)

Tess en Elin zwijmelen over bokser Bing en Puck en Perry zorgen ervoor dat het dorp brandveilig is. Geen open vuur meer te bekennen. Bruno is uitgeslapen en komt zijn fakkel halen. Maar wat is dat de fakkel is weg! Gestolen?! Ook de media komt achter deze ramp. Want een ramp dat is het, realiseren zich ook de sporters. Zonder vuur immers, geen Olympische Spelen.

Personen: Bewoners (Borek, Daniël, Judy, Floor, Puck, Perry, Elin, Tess), sporters (Bruno, Phil, Fanya, Runner, Bing, Kino, media (Rory, Renee), Opa Joe

Lied: Lied 5 - Vuur - blz. 42 - cd track 17/6

SCÈNE 6 (-)

Scotland Yard (Clark en Kerry) onderzoekt de diefstal. Hierbij worden zij 'geholpen' door Koos en Kobi die alle attributen uit de kist van Clark stelen om die daarna net zo hard weer terug te verkopen. Er wordt helaas niets gevonden dat naar de dieven leidt.

Personen: Floor, Scotland Yard (Clark, Kerry), begeleiders (Coach, Scheids), louche figuren/Souvenir-winkel (Koos, Kobi).

Lied: -

SCÈNE 7 (-)

7a: De sporters zijn aan het trainen onder begeleiding van Coach en Scheids. De bewoners proberen hun waar aan de man te brengen. Elin en Tess doen allebei hun best om indruk te maken op Bing de bokser en Judy geeft eerlijk toe dat haar sap uit een pak komt. En er moet een plan gemaakt worden om de fakkel weer terug te krijgen.

Personen: Begeleiders (Scheids, Coach), sporters (Phil, Fanya, Runner, Bing, Kino), mevrouw Schuur, opa Joe, bewoners (Borek, Daniël, Judy, Floor, Elin, Tess, Koos, Kobi), Scotland Yard (Clark, Kerry).

Lied: -

7b: *Er is een anonieme tip binnengekomen met het telefoonnummer van de dieven en Clark en Kerry bespreken dit met opa Joe en Floor. Ze bellen het nummer en ontmaskeren hiermee Koos en Kobi. Nu is er nog een plan nodig om niet alleen de dieven te pakken maar ook de fakkel weer terug te krijgen.*

Personen: Scotland Yard (Clark, Kerry), Floor, opa Joe, louche figuren/
Souvenir-winkel (Koos, Kobi)

Lied: Lied 6 - Het plan - blz. 44 - cd track 18/7

SCÈNE 8 (-)

8a: *De dieven van de fakkel worden gelokt met een oproep via de media. De sporters lezen een verklaring voor en loven een grote som euro's uit.*

Personen: Media (Rory, Renee), sporters (Phil, Fanya, Runner, Bing, Kino).

Lied: -

8b: *Koos en Kobi bellen Mr. C. Ze willen geld zien, anders gaat de fakkel terug naar de sporters. Een afspraak voor de overdracht wordt gemaakt.*

Personen: Louche figuren/Souvenir-winkel (Koos, Kobi), Scotland Yard (Clark, Kerry).

Lied: -

SCÈNE 9 (handleiding)

Tekstboek: blz. 41

Korte inhoud:

Dit is het moment. De dieven zullen worden ontmaskerd en de fakkel komt terug in het Olympisch dorp. Iedereen helpt mee om dit voor elkaar te krijgen. Maar als de dieven zijn gearresteerd en dan eindelijk de brandende fakkel weer bij Bruno is, komen Puck en Perry ten tonele. Zij zien vuur en..... voor iemand het in de gaten heeft doven zij de vlam. Wat een ramp!

Aanwijzingen:

Helemaal buiten het toneel om duidelijk voor het publiek maar onafhankelijk van wat er op het toneel gebeurt, schuifelt mevrouw Schuur richting toneel. Getriggerd door het fluitsignaal van Scheids. Iedereen kan opkomen/meezingen met lied 7 behalve mevrouw Schuur, Puck en Perry (brandwachten). Mevrouw Schuur is nog met haar tocht richting toneel bezig (waar zij aan het eind van het lied moet aankomen) en Puck en Perry mogen weer daarna pas opkomen.

Op het moment dat het vuur van de fakkel met veel gedoe wordt geblust, wordt deze stiekem verwisseld voor de niet brandende fakkel, of klapt het vuur naar achteren zodat het lijkt alsof deze niet meer brandt. Gebruik bij het doven van de fakkel het geluidseffect (goed timen!) of maak zelf blusgeluiden.

Personen: Begeleiders (Coach, Scheids), Sporters (Bruno, Phil, Fanya, Runner, Bing, Kino), Scotland Yard (Clark, Kerry), louche figuren/
Souvenir-winkel (Koos, Kobi), Mr. C, mevrouw Schuur.

Attributen: Oortjes, brandende fakkel, geld, fluitje, roeispaan, handboeien,
brandblusser, fakkel zonder vuur.

Lied: Lied 7 - Eind goed, al goed - blz. 46 - cd track 19/8

Geluidseffect blussen - cd track 20/9

SCÈNE 9 (tekstboek)

Personen: Coach, Scheids, Bruno, Runner, Kino, Bing, Phil, Fanya, Clark, Kelly, Mr C, Koos, Kobi, mevrouw Schuur, Bruno.

Het toneel is leeg. Langzaam komen de spelers één voor één op (Coach, Scheids, Bruno, Runner, Kino, Bing, Phil, Fanya). Ze sluipen en lopen naar een plek op het toneel waar ze zich kunnen verstoppen, in of achter de winkeltjes, achter stoelen, voor in de zaal. Als laatste komen Clark en Kelly op.

Clark: *(In een oortje)* Hoe laat is het?

Kelly: *(Ook in een oortje)* Tien voor vier. Ze kunnen elk moment hier zijn.

Clark: *(Om zich heen kijkend)* Iedereen op z'n plaats?

De anderen reageren door iets te roepen of hun hand even op te steken.

Kelly: Ssst.....

Het wordt doodstil op het plein. Even gebeurt er niets, dan komt Mr. C op. Hij loopt aarzelend, kijkt zoekend om zich heen en loopt dan naar de wegwijzer. Op zijn horloge kijkend, wacht hij. Dan komen Koos en Kobi op. Kobi heeft de brandende fakkel bij zich. Ze lopen voorzichtig, goed om zich heen kijkend. Kobi blijft een beetje aan de rand van het toneel wachten. Koos loopt naar het midden van het plein, naar Mr. C toe.

Koos: Daar ben je.

Mr. C: Daar ben ik.

Koos: Heb je het geld?

Mr. C: Ik heb het geld. Mag ik de fakkel zien?

Koos wenkt Kobi. Die komt naar voren met de fakkel. Mr. C wil hem pakken, maar Kobi trekt hem snel weg.

Mr. C: Pas op! Straks waait hij uit.

Koos: Eerst het geld.

Mr. C haalt een pak bankbiljetten te voorschijn en geeft die aan Koos. Die telt het na.

Koos: 30.000 40.000 50.000. Oké!

Koos stopt het geld weg. Mr. C wenkt met zijn hand en Kobi geeft hem de fakkel. Op dat moment begint Scheids hard te fluiten. Terwijl op het toneel van alles gebeurt, gebeurt er ook iets achter in de zaal. Op de fluitsignaal komt, van achter uit de zaal, mevr. Schuur langzaam de zaal in schuifelen. De hele volgende scène doet ze erover om, uiterst langzaam, naar voren en naar het toneel toe te schuifelen. Ondertussen op het toneel en zodra de fluit klinkt, springt iedereen te voorschijn. Terwijl Clark en Kerry tegen de boeven praten, vormen de sporters een kring om het drietal heen.

Clark: In naam der wet...

Kerry: Wij arresteren jullie voor het stelen en verkopen van het Olympisch vuur.

Clark: Alles wat jullie zeggen, kan tegen jullie worden gebruikt.

Mr. C: Dit is een vergissing. Ik koop gewoon een fakkel!

Koos: Ja, en wij vérkopen gewoon een fakkel.

Coach: Voor 50.000 euro?

Kobi: Wat de gek d'r voor geeft, toch...?

Opa Joe: 50.000 euro! Het moet niet gekker worden!

Mr. C: Weten jullie wel wie ik ben? Mijn overgrootvader was Pierre de Coubertin, de oprichter van de moderne Olympische Spelen. *(Citeert zijn overgrootvader)* 'Deelnemen is belangrijker dan winnen!'

Opa Joe: En dingen méénemen is belangrijker dan anderen de kans geven om te winnen, zeker?

Mr. C: Ik verzámel alleen maar! Voor mijn museum. Ter ere van mijn overgrootvader!

Clark: Dat lijkt erg veel op een bekentenis!

Kerry: En daarom arresteren wij jullie. In naam der wet.

Koos: Rénnen!

Koos, Kobi en Mr. C willen wegrennen, maar de sporters staan ondertussen in een kring om hen heen. Op het moment dat de boeven weg willen, sluiten ze de kring. Phil en Fanya staan een eindje van elkaar en pakken ieder een eind van een roeispaan beet zodat ook deze kant is afgesloten, Kino neemt een gevechtshouding aan, Bing gaat in boks-aanvalshouding staan en Runner neemt overdwars een 'klaar-voor-de-start' houding aan waarmee hij de kring sluit. Koos, Kobi en Mr. C kunnen geen kant op. Bruno loopt naar hen toe en neemt de fakkel van Mr. C over.

Bruno: Geef die maar hier.

Clark en Kerry lopen naar de boeven toe en doen ze handboeien om. Clark voert Koos af, Kerry neemt Kobi mee en Coach brengt Mr. C van het toneel af. Als ze weg zijn:

Scheids: Gelukt! *(Hij blaast op zijn fluit.)*

Mevr. S: *(Is ondertussen halverwege de zaal. Alleen hoorbaar voor het publiek - op het toneel heeft zgn. niemand haar in de gaten)* Ja, ja, ik kom al...

Opa Joe: Ik zei toch dat het lukken zou. Alles is goedgekomen!

Iedereen, behalve mevrouw Schuur, Puck en Perry komen op voor lied 7. Start cd-1 track 19 / 8.

LIED 7: Eind goed, al goed

cd track 19 / 8

Iedereen fluit mee

1

Alles goed gegaan.
Alles goed gekomen.
Mooie tijden breken aan.
Tijd om fijn te dromen.
Iedereen is opgelucht en blij.
Alles wat verkeerd ging, is voorbij.

2

Alles goed gegaan.
Alles goed gebleken.
Nieuwe tijden breken aan.
Lang naar uitgekeken.
Iedereen is opgewekt en blij.
Alles wat onzeker was, voorbij.

Refrein:

Eind goed, al goed.
Iedereen tevreden.
Eind goed, al goed.
Al het leed geleden.
Zelfs de laatste twijfel
is nu van de baan.
Eind goed, al goed.
Dat is knap gedaan.

3

Alles goed gegaan.
Alles rechtgetrokken.
Leuke tijden breken aan.
Nergens struikelblokken.
Iedereen is opgeruimd en blij.
Zelfs de laatste aarzeling voorbij.

Refrein 2x

Aan het eind van het lied staat Bruno vooraan en zwaait met zijn fakkel heen en weer. Iedereen staat om hem heen. Na het lied blijft iedereen op het toneel.

Tijdens het lied schuifelt mevrouw Schuur gewoon verder in de richting van het toneel. Aan het eind van het lied is ze bij het toneel aangekomen. Dan zien de spelers haar. Iedereen juicht en ze wordt op het toneel geholpen. Ze staat naast Bruno.

Puck en Perry zijn ondertussen ook door de zaal naar het toneel toegelopen.

Puck: Wat is er toch aan de hand?

Mevr. S: *(Wijst naar Bruno)* Ik heb gewonnen. Nou krijg ik een fakkel. *(Ze wil de fakkel van Bruno overnemen. Perry schrikt ervan.)*

Perry: Nee, niet doen! *(Hij springt op het toneel en grist de brandblusser mee.)*

Puck: Open vuur! Aan de kant!

Puck maakt de baan vrij en Perry richt zijn brandblusser op de fakkel. Met veel ophef blust hij de vlam.

Start cd-1 track 20 / 9 voor het geluidseffect of maak met een aantal stemmen een luid sissend geluid. Tegelijk 'klapt' Bruno de vlam weg, zodat het lijkt alsof Perry hem heeft geblust.

Laat iedereen even 'bevroren' blijven staan zodat het publiek goed beseft wat er is gebeurd. Daarna zo mogelijk het toneellicht doven. In het donker gaat iedereen af.

TUSSENSCÈNE G

Personen: Zeus, Hera, het Orakel.

Zeus: Tjonge. Wat een afgang.

Hera: Lijkt alles goed af te lopen, gaan de Spelen toch niet door.

Zeus: We kunnen wel naar huis gaan.

Hera: Maar dat doen we niet. Er komt nóg een scène. We blijven tot het eind.

Orakel: Wie weet wat er nog gebeurt! (*Hard gelach*)

SCÈNE 10 (*handleiding*)

Tekstboek: blz. 46

Korte inhoud:

Het is de volgende dag. De sporters willen weer vertrekken. De Spelen kunnen immers geen doorgang vinden. Elin en Tess 'vechten' om bokser Bing, maar deze blijkt Judy veel leuker te vinden. Opa Joe legt aan mevrouw Schuur uit waarom de Spelen niet doorgaan maar dan zegt mevrouw Schuur: 'Maar die fakkel wordt toch elke avond gedoofd? Het vuur brandt dan ergens anders verder. En 's morgens wordt de fakkel weer aangestoken. Zo gaat dat toch...?' En inderdaad. Zo gaat dat. Het vuur brandt toch nog in de vuurkorf? De fakkel wordt weer aangestoken en de openingsceremonie kan toch doorgang vinden. Tevens het afscheid van groep 8.

Aanwijzingen:

Voor het slotlied komt iedereen op toneel. Ook die kinderen die een rol achter de schermen hebben gehad. We nemen tenslotte afscheid als groep. Afhankelijk van de gemoedstoestand van de kinderen bij het slotlied wordt wel of niet de openingsceremonie door de zaal heen met vlaggen opgevoerd. Leg in ieder geval bij de reprise van het refrein de vlaggen weg en laat de spelers uitgebreid en zonder attributen hun applaus in ontvangst nemen.

Personen: Allemaal.

Attributen: eenden, sporttassen, fluitje, fakkel zonder vlam en fakkel met vlam, blauwe hoed met gele veer, vlaggen.

Lied: Lied 8 - Afscheid - blz. 48 - cd track 21/10
en als toegift
Reprise refrein lied 8 - blz. 50 - cd track 22/11

SCÈNE 10

Personen: iedereen

Het is de volgende dag. Iedereen maakt zich klaar om naar huis te gaan. Kino, Runner, Phil en Fanya komen als eersten op, begeleid door Coach. Phil en Fanya dragen allerlei eenden. Achter hen aan loopt Judy, die weer alle bagage draagt.

Judy: Pffft... (*Ze zet de tassen neer.*)

Coach: 't Is jammer. We gingen er nog wel voor...

Phil: We hadden het toch niet gered zonder mascotte.

Fanya: Driehonderd eenden, maar de onze zit er niet bij...

Bing komt op, met Tess en Elin achter hem aan.

Tess: Straks issie weg. Mijn kanjer...

Elin: MIJN kanjer zul je bedoelen.

Tess: Hij vindt mij leuker.

Elin: Echt niet.

Judy: Gék word je van dat stel. Vráág gewoon wie hij het leukste vindt.

Tess: Dat kán toch niet...

Judy: Jij kunt het misschien niet, maar ik wel. (*Tegen Bing*) Zeg Bink, help die meiden eens uit de droom. Wie vind je het leukst?

Bing: Huh...?

Judy: Als je mocht kiezen, wie koos je dan?

Bing: Nou, eh (*hij kijkt om zich heen*)... jóuw!

Judy: Méén je dat nou?

Bing loopt naar Judy toe en laat haar zijn spierballen zien. Ze reageert een beetje verrast maar tegelijk ook een 'vereerd'. Tess en Elin reageren teleurgesteld, slaan hun armen om elkaar heen en gaan op de stoelen zitten.

Scheids komt op. Hij fluit. Achter hem komt mevrouw Schuur het toneel opschuifelen, met opa Joe achter haar aan. Daar weer achteraan komen nu ook de anderen: Floor, Borek, Daniël, Bruno (met uitgedoofde fakkel), Puck en Perry, Rory en Renee.

Mevr. S: Gáán jullie alweer? En de Spelen dan? Heb ik die gemist?

Opa Joe: Het gaat niet door, Rita. Er is geen Olympisch vuur. De fakkel is gedoofd en zonder dat vuur, geen Spelen...

Mevr. S: Oh... *(Ze moet er duidelijk over nadenken.)*

Daniël: Jammer. Nou kan ik mijn recepten niet uitproberen.

Borek: Over vier jaar beter...

Mevr. S: Maar die fakkel wordt toch elke avond gedoofd? Het vuur brandt dan ergens anders verder. En 's morgens wordt de fakkel weer aangestoken. Zo gaat dat toch...?

Opa Joe: Ja, zo gaat dat Rita. Alleen is het vuur nu helemaal gedoofd.

Floor: Dat is niet helemaal waar. Met die fakkel is van alles aangestoken! *(De anderen knikken bevestigend.)*

Borek: De oven! Ik heb de oven ermee aangestoken.

Coach: Dat is het! De oven!

Borek: Maar die is alweer een poos uit. *(Iedereen reageert teleurgesteld.)*

Daniël: De barbecue! Ik heb de barbecue ermee aangestoken!

Opa Joe: Geweldig! De barbecue!

Daniël: Helaas moest die van hún uit! *(Hij wijst naar Puck en Perry.)*

Judy: Ik heb de open haard ermee aangestoken!

Scheids: Laat me raden. UIT natuurlijk.

Elin: Jaa....

Tess: De vuurkorf!

Elin: Wat bedoel je?

Judy: Ik heb de vuurkorf ermee aangestoken. En die brandt nog wel!

Puck: Ik ga kijken!

Coach: En weer blussen zeker! Nee. IK ga kijken!

Coach gaat af. Van achter het toneel horen we hem schreeuwen.

Coach: Ja! Hier brandt het vuur nog!

Bruno: Ik ga de fakkel weer aansteken! *(Bruno met zijn fakkel, gaat af.)*

Scheids: *(Blaast hard op zijn fluit)* Dan kunnen de Spelen toch doorgaan. Is iedereen klaar voor de openingsceremonie?

Mevr. S: Mag ik dan nu eindelijk gaan lopen?

Opa Joe: Zet je hoed maar op, Rita. We gaan mee met de optocht.

Rory en Renee stellen de camera op en zetten de microfoon klaar. De sporters maken zich klaar, rekken en strekken, kleden zich verder aan, pakken attributen (bokshandschoenen, roeispanten, enz.).

Phil: Zonder mascotte wordt het niks.

Ze staan naast mevrouw Schuur die uit het netje van haar looprekje een tas pakt en daar een blauw hoedje uithaalt met een grote gele veer.

Fanya: Maar... zo'n hoedje heeft onze mascotte ook!

Phil: Mevrouw Schuur, ú bent vanaf nu onze mascotte.

Mevr. S: Wat leuk! Mag ik dan nú gaan lopen?

Fanya: Wij lopen wel samen. *(Geeft haar een arm.)*

Bruno komt op met de fakkel.

Coach: Dames en heren. Wij presenteren u: de openingsceremonie van de Olympische Spelen. Tevens het afscheid van groep 8.

Start cd-1 track 21 / 10 voor lied 8 (het afscheidslied).

Tijdens het lied lopen alle spelers in een lange stoet achter Bruno (met fakkel) voorop, over het toneel en door de zaal. Elke groep kan een vlag dragen. Eindig tenslotte weer op het toneel.

LIED 8: Afscheid

cd track 21 / 10

1

Tijd van afscheid is gekomen.
Straks gaan we uit elkaar.
Van alles ondernomen.
Niet alleen dit laatste jaar.
Maar élke wedstrijd eindigt op den duur.
Er komt een eind aan zelfs het mooiste avontuur.

2

Tijd om afscheid te gaan nemen.
Een deur die langzaam sluit.
Dan nemen we de benen.
Want het spel is bijna uit.
We trekken nog een allerlaatste sprint.
En waaien verder op de vleugels van de wind!

Refrein:

Start - vertrek - begin!
Spring er middenin.
Zet je schrap en starten maar.
'n Nieuwe tijd ligt voor ons klaar.
Zet 'm op, laat je gaan en win!
Start - vertrek - begin!

Refrein (2x)

EINDE

Toegift:

Start cd-1 track 22 / 11 voor de reprise van het refrein

Reprise refrein (2x)

cd track 22 / 11

START - VERSIE KLEIN (10 - 20 ROLLEN)

Met *klein* wordt trouwens niet bedoeld dat deze versie van de musical klein / kort / onvolledig zou zijn, neen, de musical is zodanig aangepast dat die met minder rollen/kleine groepen gespeeld kan worden.

OPENINGSSCÈNE = SCÈNE 0 (*handleiding*)

Tekstboek: blz. 5.

Korte inhoud:

In deze openingsscène komen alle spelers op het toneel en zingen gezamenlijk het openingslied.

Aanwijzingen:

Het gaat beginnen! Maandenlang geoefend en nu gaat het dan écht gebeuren. Trek met de Olympische hoorns (intro track 12/1) de aandacht van het publiek. Als de zaal stil is komen de spelers op. Hiervoor is tijd genoeg. Iedereen is zenuwachtig en naar bekenden in het publiek wordt gezocht en gezwaaid. De lange intro is dan ook bedoeld om iedereen gefocust op het toneel te krijgen. Zorg ervoor dat het openingslied (lied 1) luid en duidelijk en vol enthousiasme gezongen wordt (dit geldt natuurlijk voor alle liedjes). Veel mensen in de zaal hebben geen idee wat hen te wachten staat en de tekst van lied 1 moet ook hen focussen op het thema van de musical: START!

Personen: iedereen.

Attributen: -

*Lied: Lied 1 - Start - blz. 34 (muziekbundel) -
cd track 12 (soudmix) / 1 (zang)*

OPENINGSSCÈNE = SCÈNE 0 (*tekstboek*)

Personen: iedereen

Start cd-1 track 12 (soundmix) / 1 (zang). Iedereen komt op voor het openingslied.

LIED 1: Start

cd track 12 / 1

1

Een schooldag of een festival.
Stárt!
Een sportdag of een musical.
Stárt!
Alle nieuwe dingen,

- meer dan een miljard -
beginnen met hetzelfde:
samen aan de start.

Refrein:

Start - vertrek - begin!
Spring er middenin.
Zet je schrap en starten maar.
Meet je krachten aan elkaar.
Zet 'm op, laat je gaan en win!
Start - vertrek - begin!

2

Een sport, een hobby of een spel.
Stárt!
Je hoort een startschot of een bel.
Stárt!
Meedoen om te winnen.
Speel het slim of hard.
Maar voor je gaat beginnen:
samen aan de start.

Refrein

Brug:

Op je plaats, doe je best.
Neem het op tegen de rest.
Schud elkaar de hand voor je begint.
'Veel succes... en dat de beste wint!!'

Refrein 2x

Na het lied gaat iedereen af.

TUSSENSCÈNES (handleiding)

Tekstboek: blz. 6 (A), 13 (B), 15 (C), 24 (D), 31 (E), 37 (F) en 41 (G). De teksten van deze scènes staan ook los op cd-2 (titel: *tussenscenes*)

Aanwijzingen:

Zie ook uitleg op blz. 11.

De tussenscènes zijn bedoeld om op een luchtige manier commentaar op het gebeuren te geven (vergelijk Zeus, Hera en het Orakel met de oude mop-peraars 'Statler en Waldorf' in de vroegere Muppetshow) en worden altijd

afgesloten met een hard gelach van de drie. Om een indruk te krijgen van wat de bedoeling is kunt u met de kinderen een paar oude Muppetshows terugkijken.

In principe blijven de spelers van deze scènes de hele musical op hun plek maar uiteraard kunnen zij (wanneer dat de doorloop niet schaadt) ook meezingen op het toneel met de liedjes.

Let vooral goed op bij scène E (blz. 33), hierin wordt namelijk de suggestie gewekt dat Hera de anonieme (telefonische) tip geeft die leidt naar het ontmaskeren van de dieven, speel dit goed uit.

Personen: Zeus, Hera, het Orakel (bij C, D en E ook Mr. C).

Attributen: C - jas/doek, D - jas/doek, E - jas/doek, krant, telefoon.

Lied: -

TUSSENSCÈNE A (tekstboek)

Personen: Zeus, Hera, het Orakel.

Zeus: Mooi lied, mooi decor ook.

Hera: Jammer dat er spelers voor staan. Ha!

Zeus: *(Negeert haar. Peinzend)* Vroeger kwamen sporters uit heel Griekenland naar de Spelen toe. Een tocht van dágen of wéken. Hoe komen ze er nú?

Hera: Ja Orakel. Hoe kom je tegenwoordig als sporter in het Olympisch dorp?

Orakel: *(Langzaam en nadrukkelijk sprekend)*
Veel en hard trainen...! *(De anderen lachen hard om het grapje. Dit lachen is steeds het einde van de tussenscène.)*

SCÈNE 1 (handleiding)

Tekstboek: blz. 6

Korte inhoud:

In deze scène worden Ruud, Daniël, Floor, Puck, Elin, Koos en Rory aan het publiek voorgesteld. Zij zijn in afwachting van de komst van de sporters en het begin van de Spelen. Duidelijk wordt hoe Daniël aan zijn 'verse' sap komt. En dat Koos van de Souvenir-winkel niet helemaal zuiver op de graat is. Floor de manager 'managet' en Elin de receptioniste regelt nog gauw een

tolk. Rory (media) betreft het publiek bij het verhaal en Puck controleert de brandveiligheid. Alles klaar? Check!

Aanwijzingen:

Tijdens deze eerste scène moeten een aantal dingen voor het publiek duidelijk worden zoals het feit dat de musical zich afspeelt in het Olympisch dorp. Dat de 'bewoners' in afwachting zijn van de sporters en dat het begin van de Olympische Spelen naderbij komt. Voor het publiek is het een eerste kennismaking met de personen op toneel. Zij hebben nog geen idee. De karakters en eigenaardigheden van de spelers moet juist in deze scène goed naar voren komen. Het sporten met Ruud komt in de musical een aantal keer terug. Maak hier een repeterend geheel van met steeds dezelfde bewegingen etc. Verder moet voor het publiek vanaf het allereerste moment duidelijk zijn dat het sap dat Daniël verkoopt niet vers is. Hij schenkt het overdreven uit een pak in en zet dat pak ook overdreven stiekem weer weg. Als Elin op zoek gaat naar een tolk komt Floor dichterbij. Het moet voor het publiek duidelijk zijn dat zij wel zin heeft in deze extra taak. De bezem die door Floor wordt gebruikt blijft op toneel achter. Deze is nodig in de volgende scène.

Personen: Ruud, Floor, Elin, Daniël, Koos, Rory, Puck.

Attributen: kleingeld, fluitje, bezem, sinaasappelpers + sinaasappels, pak sap, glazen, broodjes, schaal, bloemen, laptop, microfoon.

Lied: Lied 2 - Check! - blz. 36 - cd track 13/2

SCÈNE 1

Personen: Ruud, Floor, Elin, Daniël, Koos, Rory, Puck.

Het toneel is leeg. Ruud komt joggend op. Floor, Elin en Daniël komen joggend achter hem aan. Ze gaan midden op het plein staan, gezicht naar de zaal. Ruud begint oefeningen te doen en de anderen doen met hem mee. Denk aan: springen met armen wijd-benen wijd, armen hoog-benen gesloten, armen wijd-benen wijd, armen laag-benen gesloten, enzovoort.

Ruud: Ene, tweeje, ene, tweeje... Op de plaats... rust!

Iedereen stopt en begint wat cooling-down oefeningen te doen: beenspieren rekken, lichaam zijwaarts buigen, armen strekken met vingers in elkaar en handpalmen naar voren, enz.

Ondertussen:

Ruud: Gá ervoor, mensen. Een getraind lijf...

Floor: *(Beetje moe)* Ja, ja... kan álles aan!

Ruud: *(Vrolijk)* Precies! *(Hij fluit en iedereen stopt met cooling-down.)* Dat was het voor vandaag. En dan nu aan het werk! Gá ervoor! *(Maant ze tot actie door weer te fluiten)* Hup, hup...

Koos komt voorzichtig op en ziet dat het sporten is afgelopen.

Koos: *(In zichzelf)* Gelukkig, ze zijn klaar.

Koos loopt naar de Souvenir-winkel.

Floor: *(Tegen Daniël en Koos)* Daniël, Koos, jullie winkels mogen open. *(Tegen Ruud)* Ruud, zet jij die stoelen even recht? *(Tegen niemand in het bijzonder)* Wie veegt het plein?

Elin: Jij, Floor?

Elin geeft een bezem aan Floor. Die kijkt om zich heen om te zien of ze de bezem niet aan iemand kan geven en begint dan zelf maar te vegen. Ondertussen openen Daniël en Koos hun winkels en zet Ruud de stoelen recht. Daniël begint met het persen van een sinaasappel. Dan kijkt hij om zich heen, pakt snel een pak sap onder de toonbank vandaan en schenkt daaruit sap in de glazen. Als die vol zijn zet hij het pak weer uit het zicht weg. Hij zet de glazen op een blad, draait zich om en legt broodjes op een schaal. Als hij omgedraaid staat, pakt Koos gauw een paar (lege) glazen. Hij zet er wat bloemen in en loopt ermee naar Ruud.

Koos: Bloemetje op de tafels, Ruud? Doet het altijd. Kost maar een eurootje... De vaasjes wil ik terug, die lease je van me... *(Ruud haalt zuchtend wat muntgeld uit zijn zak en geeft dat aan Koos, die de vaasjes neerzet.)*

Elin: Is er al een tolk? *(Als niemand reageert)* Dit kán toch niet. Die sporters komen uit álle landen, dus er móet een tolk zijn.

Ruud: Ik denk dat de meesten wel Engels spreken, Elin...

Elin: Dan nó! Er moet gewoon een tolk zijn!

Elin loopt naar de laptop toe. Daniël wil de laptop ook pakken. Ze grijpen beiden naar de laptop. Daniël heeft hem het eerst te pak-

ken. Hij begint erop te werken.

Elin: Wat doe je, Daniël?

Daniël: Ik zoek naar recepten. Overdag zijn die broodjes prima. Maar 's avonds moet er gekookt worden. En wat éten die sporters...?

Ruud: Koolhydraten, vitamines... Gá ervoor, Daniël!

Floor: Wat dacht je van Mexicaanse Salsa-steak of Japanse Sushi...

Daniël: Ik wéét het niet... Er is zovéél...

Elin: Denk jij nog maar even, dan zoek ik ondertussen naar een tolk....
(Ze pakt de laptop af en zoekt wat) Hier, uitzendbureau Actief, dat lijkt me wel wat. Ze willen wel veel verdienen, zeg. Nou ja, moet kunnen... *(Ze typt wat in)* Zooo... geregeld! *(Ze schuift de laptop weer naar Daniël.)*

Floor is nieuwsgierig dichterbij gekomen en heeft belangstellend naar haar geluisterd. Als Daniël begint te praten, loopt ze terug.

Daniël: *(Zoekt verder op de laptop)* Hé! Gamba's met knoflook...!
(Zuchtend) Of toch maar tapas... *(Handen wanhopig in de lucht)*
Voorlopig houd ik het maar bij m'n broodjes.

Daniël pakt de schaal met broodjes en gaat ermee rond. Koos pakt stiekem het blad met sapjes en probeert die achter zijn rug te verkopen. Floor, Elin en Ruud kopen een glas. Dan krijgt Daniël het door.

Daniël: *(Tegen Koos)* Je verkoopt toch niet MIJN sapjes hè...

Koos: Het geld is voor jou, Daniël! *(Hij legt het geld op zijn bar, maar stopt de helft weer in zijn eigen zak.)*

Daniël: Het is wel vers geperst, hè! *(Zuchtend legt Koos er nog wat geld bij.)*

Rory komt op. In haar handen een microfoon. Ze tikt er even op en blaast erin en probeert zo of hij het doet.

Rory: *(Tegen niemand in het bijzonder)* En, hebben we er zin in? *(In*

microfoon) Check, check... Dit is Rory voor RTL 14. *(Naar de zaal)*
Ben ik te horen?

Zaal zal positief reageren.

Daniël: *(Biedt haar een broodje aan.)* Broodje?

Koos: *(Gaat langs met de sapjes van Daniël)* Sapje? *(Daniël legt gauw de schaal met broodjes weg en neemt het blad van hem over. Koos reageert beledigd omdat Daniël hem kennelijk niet vertrouwt.)*

Daniël: Sapje?

Rory: Als het vers is!

Daniël: Túúrlijk is het vers. *(Rory koopt een glas. Tijdens de volgende dialogen schenkt Daniël weer wat sapjes bij. Hij let goed op of niemand ziet dat hij het pak gebruikt, dat hij daarna weer wegbergt.)*

Rory loopt de zaal in en begint mensen op de voorste rij te interviewen.

Rory: Waar komt u vandaan?..... Bent u helemaal naar het Olympisch dorp gekomen om de Spelen te volgen?..... Wat is uw favoriete sport?..... Gaat Nederland winnen, denkt u?.....

Rory gaat weer het toneel op. Daniël loopt met zijn sapjes de zaal in, deelt wat uit ('vers van de pers'). Gaat daarna ook weer het toneel op. Puck komt op.

Puck: *(Schraapt haar keel)* Letten jullie een beetje op! *(Niemand schijnt haar te horen. En dus zegt ze harder)* LETTEN JULLIE EEN BEETJE OP?

Ruud: *(Fluit hard. Iedereen valt stil.)* Luister even naar Puck van de beveiliging. Nou Puck...?

Puck: *(Beetje verlegen)* Of jullie een beetje opletten... *(Wijst op bord 'brandgevaar')* Met het oog op het brandgevaar. Dus geen open vuur. Niet roken of barbecueën...

Floor: *(Tegen Daniël)* Barbecueën! Wat een goed idee!

Puck: Ik zeg net... (*Niemand luistert meer naar haar.*)

Daniël: Geweldig! Iedereen maakt klaar wat hij zelf lekker vindt! Geniaal!
Wat heb ik nodig? Vlees, brood... Nog meer brood. Dat haal ik meteen maar...

Puck: Maar ik zég toch... (*Geeft het op.*) Als dat maar goed gaat...!

Floor: Natuurlijk gaat het goed! Het worden Top-Spelen!

Ruud: Wij zijn er klaar voor! (*Hij fluit*)

Iedereen komt op voor lied 2. Start cd-1 track 13 / 2.

LIED 2: Check!

cd track 13 / 2

1

Het plein geveegd.
De bak geleegd.
Check, check, dubbel check!
De sapjes klaar.
De broodjes gaar.
Check, check, dubbel check!
Het was nog best een toer.
Het hele dorp in rep en roer.

2

Het zwembad vol.
De vlaggen bol.
Check, check, dubbel check!
Het hout gezaagd.
De tolk gevraagd.
Check, check, dubbel check!
De gasten aangemeld.
En alle kranten opgebeld.

Refrein:

Je kunt het niet bedenken
of er is wel aan gedacht.
Dat we iets vergeten zijn,
die kans is superklein!
Overal op voorbereid.

Gewerkt met man en macht!
Iedereen wordt
hartelijk verwacht!

3

De brandslang uit.
Het vlees gekruid.
Check, check, dubbel check!
De bedden recht.
Elk woord gezegd.
Check, check, dubbel check!
Echt alles is perfect.
En zeker honderd keer gecheckt!

Refrein 2x

Iedereen wordt
hartelijk verwacht!

*Na het lied gaat iedereen af. Alleen Koos blijft achter in zijn
Souvenir-winkel.*

SCÈNE 2 (handleiding)

Tekstboek: blz. 11

Korte inhoud:

Bruno, de fakkeldrager, komt hijgend en puffend aan. Hij heeft zich suf gerend om op tijd aan te komen en blijkt een dag te vroeg te zijn! Hij laat de fakkel op het plein achter en gaat bijslapen. Koos ziet zijn kans, dit is handel, en belt een verzamelaar van Olympische spullen maar wordt gestoord in zijn plannen omdat Floor het toneel opkomt om de vergeten bezem op te halen.

Aanwijzingen:

De hoofdrol in deze scène is voor Bruno, de fakkeldrager. De scène staat of valt met zijn talent om (bijna) in zijn eentje op te treden en het publiek hierbij te betrekken.

Het vuur

De fakkel met het Olympisch vuur speelt een hoofdrol in de musical. Zonder vuur geen Spelen. Met de fakkel worden ook een aantal vuurhaarden aangestoken (oven, open haard, bbq en vuurkorf). Uiteraard is het niet de bedoeling met echt vuur te spelen. De vlammen kunnen als zetstukken worden gemaakt, bijvoorbeeld een stuk karton met vlammen erop geschilderd. Vuur aan: vlammen omhoog/neergetzet. Vuur uit: vlammen omgeklapt/

weggehaald. Ook de fakkel wordt in twee versies gemaakt. Eén met en één zonder vuur.

Personen: Bruno, Koos en Floor (zonder tekst).

Attributen: fakkel (met vuur), telefoon 2x, landkaart, bezem.

Lied: -

SCÈNE 2

Personen: Bruno, Koos en Floor (zonder tekst).

Koos staat of zit in een hoek of bij zijn Souvenir-winkel. Het moet niet opvallen dat hij er is, maar achteraf blijkt duidelijk dat hij alles gevolgd heeft. Van achter uit de zaal komt Bruno met zijn fakkel joggend op. Hij loopt door de zaal naar voren. Halverwege begint zijn telefoon te rinkelen of hard te trillen (bij 'trillen' begint hij over zijn hele lijf te schudden). Bruno stopt, draait zich naar het publiek en geeft de fakkel aan iemand in de zaal.

Bruno: *(Hijgend) Hou-e-ven-vast, wilt u...? (Haalt zijn telefoon tevoorschijn en begint erin te praten.)*

Ja, hai... met-Bru-no... (Diepe zucht. Dan wat rustiger, maar nog steeds kortademig)

Waar ik ben? Wacht..... (Hij wil iets pakken, maar komt weer een hand te kort. Geeft telefoon aan iemand in publiek, haalt kaart onder zijn shirt vandaan en vouwt die open. Dat gaat lastig en hij vraagt weer hulp aan iemand uit het publiek.)

Kunt u even helpen? Graag. (Hij begint de kaart te bestuderen, vraagt eventueel aan het publiek of iemand weet waar hij is. Dan pakt hij zijn telefoon terug en zegt daarin)

Ik ben eh... vlak bij het Olympisch dorp Wat zeg je?

Mórgen? Nee hè! (Met overdreven gebaren naar het publiek)

Ik hoef hier morgen pas te zijn. Ren me suf, ben ik een dag te vroeg! (Weer in telefoon)

En wat nou? Uitrusten! Goed idee! (Tegen publiek)

Hij zegt: zet je fakkel neer en ga uitrusten. Slim hè. (Wijzend op de telefoon)

M'n trainer. (Weer in telefoon)

Ga ik doen. Bedankt. Zie je morgen! (Bruno stopt zijn telefoon weer weg. Vouwt de kaart op en stopt die weer onder zijn shirt. Langzaam loopt hij richting toneel.)

Nu hoef ik ook niet meer hard te lopen. Heb toch tijd zat... (Draait zich dan om naar persoon die nog steeds de fakkel vasthoudt.)

Kunt u hem tot morgen vasthouden?..... Hmm, misschien toch niet zo'n goed idee. Geef maar. (Hij pakt de fakkel. Daarna loopt

hij op zijn gemak naar het toneel en klimt erop. Kijkt zoekend om zich heen. Ziet de plek waar de fakkel in past en zet de fakkel neer. Knikt goedkeurend. Naar publiek)

Mooi plekje, daar valt hij niet op. Net of hij daar hoort... En nu ga ik een tukje doen. (Gapend gaat hij af.)

Koos komt naar voren. Hij wijst naar de fakkel.

Koos: *(Naar het publiek, zgn. in zichzelf en bijna eerbiedig) Het Olympische vuur. Onbewaakt. Alsof het zeggen wil: pak me! (Hij haalt telefoon tevoorschijn en belt) Mister C? Met Koos! Dié Koos, ja. Zeg, jij verzamelt toch álles over de Olympische Spelen? Ik heb nou toch iets...*

Op dat moment komt Floor op.

Koos: *(Snel in telefoon) Bel je later... (Bergt telefoon weg en gaat snel af. Floor kijkt rond, pakt de bezem (alsof ze die vergeten was) en loopt daarmee af.*

TUSSENSCÈNE B

Personen: Zeus, Hera, Orakel.

Zeus: Een fakkeldrager die te snel is!

Hera: Hij liep het vuur uit zijn schenen! Ha!

Orakel: *Hij ging als een lopend vuurtje! (De scène eindigt weer met hard gelach.)*

SCÈNE 3 (handleiding)

Tekstboek: blz. 13

Korte inhoud:

Brandwacht Puck ziet in de fakkel een open vuur, dus gevaar, en wil dit blussen. Floor weet haar ervan te overtuigen dat de fakkel in het straatbeeld hoort. De vlam wordt gebruikt om de broodoven aan te steken, evenals de bbq en de open haard. Manager Floor blijkt ook kwaliteiten als tolk te hebben.

Aanwijzingen:

In deze scène wordt het vuur doorgegeven. Belangrijk voor het verhaal omdat hierdoor later de fakkel weer terug aangestoken kan worden en de Spelen alsnog kunnen beginnen. De openingsceremonie is tevens het afscheid van

groep 8. De aanloop naar lied 3 *Vroeger* wordt duidelijk in tussenscène C of uit een extra dialoog tussen Floor, Elin en Daniël.

NB: Na lied 3 steelt Koos de fakkel. Laat dit goed en duidelijk uitspelen.

Personen: Floor, Puck, Daniël, Elin.

Attributen: brandblusser, bakblik vol (afbak)broodjes, petje 'tolk', 'brandend' haardblok plus tang, bbq.

Lied: Lied 3 - *Vroeger* - blz. 38 - cd track 14/3

SCÈNE 3

Personen: Floor, Puck, Daniël, Elin.

Het toneel is leeg. Puck en Floor komen op. Floor heeft het 'tolk-petje' in haar hand of in haar zak. Op de klep staat: 'tolk'. Niemand ziet het petje nog. Puck ziet de fakkel en loopt er paniekerig naartoe.

Puck: Open vuur!

Puck loopt naar de brandblusser toe en pakt hem op.

Floor: Wat dóe je?

Puck: *(Wijst)* Brand!

Floor: Welnee. Zet terug! Niks aan de hand. Die fakkel hoort daar gewoon...

Puck: Echt waar? *(Zet de brandblusser terug.)*

Floor: Zeker weten! Ik ben niet voor niets de manager. De Floor-manager! Ha! *(Ze lacht om haar eigen grapje.)*

Puck: Dus jij denkt dat het geen kwaad kan?

Floor: Ik weet het zeker!

Puck: En je houdt het hier in de gaten?

Floor: Geen zorgen, alles komt goed.

Puck: Oké dan.

Puck gaat af. Daniël komt op met een bakblik vol (afbak)broodjes.

Daniël: *(Tegen Floor)* Moeten alleen nog afgebakken worden. *(Hij loopt naar de oven, schuift de broodjes erin en wil hem aanzetten.)* Hè hij is uit. Heb jij vuur?

Floor: Ik niet. Maar daar is vuur *(wijst naar de fakkel).*

Daniël: Hmm... Handig. *(Hij pakt de fakkel.)*

Floor: Voorzichtig!

Daniël: Tuurlijk.

Daniël loopt met de fakkel naar de Lunch-express. Daar steekt hij zgn. de oven aan. Hij blijft even aarzelend staan.

Daniël: Ik steek de barbecue ook vast aan.

Daniël steekt er zgn. de barbecue mee aan. Ondertussen komt Elin op.

Elin: Nog steeds geen tolk.

Floor zet het petje op (draait zich even naar het publiek zodat iedereen de tekst goed ziet) en loopt naar Elin toe.

Floor: *(Steekt haar hand uit)* Hallo. Ik ben de nieuwe tolk.

Elin: Jij? Echt niet! Jij bent Floor, de manager.

Floor: En nu ben ik Floor, de tolk.

Elin: Waarom zei je niet eerder dat je ook tolk bent?

Floor: Omdat... ik het net pas weet. Nee, omdat ik hier manager ben en al heel veel doe voor veel te weinig geld. Ik wil graag tolken, maar daar wil ik wel voor betaald worden.

Elin: Oké. Hoeveel talen spreek je?

Floor: Zeven! *(Telt bij elke zin op haar vingers)* Bonne chance. Viel Glück. Good luck. Buena fortuna....

Elin: Ho maar. Ik geloof je. *(Tegen Daniël die de fakkel weer terug wil*

zetten) Daniël, wil je voor mij de open haard aansteken?

Floor: Ik doe het wel, geef maar hier. Als Floor, de manager, dan... *(Ze zet haar petje weer af, pakt de fakkel van Daniël aan, loopt ermee naar de open haard en steekt die zgn. aan. Dan loopt ze naar de plek waar de fakkel stond en zet hem terug.)* Zo. Die staat daar prima. Kom, we gaan.

Daniël: Oké. Die broodjes worden ook zonder ons wel gaar. Helpen jullie even mee? Dan zetten we de barbecue vast bij het zwembad.

*** - Als u de tussenscène doet, gaan Daniël, Elin en Floor - met de barbecue - af. Speel vervolgens de tussenscène. Daarna komt iedereen op voor lied 3.*

*** - Doet u geen tussenscènes? Dan blijft Elin op het toneel. Daniël en Floor brengen de barbecue weg en komen weer terug op het toneel. Om logisch naar lied 3 te kunnen gaan, kunt u verdergaan met de volgende dialogen:*

Floor: Ik snap niet waar Puck zo bang voor is.

Elin: Ja, vroeger stonden overal fakkels. Elektriciteit bestond niet eens.

Floor: En toen ging het ook goed.

Daniël: Vroeger, hè... *(Beetje spottend)* Goeie ouwe tijd...
Hier volgt dan lied 3.

*Of ga na ** door naar tussenscène C.*

TUSSENSCÈNE C

Personen: Zeus, Hera, het Orakel, mr. C.

Zeus: Dat vuur is een mooie traditie.

Hera: Het werd op de eerste dag aangestoken en bleef branden zolang de Spelen duurden...

Zeus: En dat is nog steeds zo!

Hera: Goeie dingen verdwijnen niet.

Orakel: N i e t w e g t e b r á n d e n ! *(Hard gelach)*

Mr. C komt op.

Mr. C: Dat moet je nog maar afwachten.

Zeus: U bedoelt?

Mr. C: Wie weet verdwijnt die vlam wel...

Hera: *(Tegen Zeus)* Wat een engerd. *(Tegen Mr. C)* U bent...?

Mr. C: Iemand uit het heden.

Zeus: Wij zijn uit het verleden.

Mr. C: *(Onverschillig)* Ja, ja. De grijze oudheid.

Hera: De Griekse oudheid...

Zeus: De tijd van de eerste Olympische vlam.

Hera: Dat maakt hem zo bijzonder.

Mr. C: En zo aantrekkelijk voor verzamelaars.

Hera: *(Tegen Zeus en het Orakel)* Wat een rare man.

Zeus: Omdat ie uit het heden komt...

Orakel: V r o e g e r w a s a l l e s b e t e r...

Mr. C: *(Naar het publiek, zodat de anderen hem niet horen)* Straks is die vlam van mij. Zou ik dat Orakel ook kunnen stelen?

Zeus: *(Heeft toch iets opgevangen)* Mij kan dat Orakel gestolen worden...

Orakel: G e s t o l e n ? W i e ? I k ? H e l p ! *(Om het Orakel de mond te snoeren, legt mr. C er iets overheen. Dat kan een lap zijn die er ligt of bv. zijn jas. Het Orakel mompelt nog wat, maar meer dan pruttelen lukt niet meer.)*

Hera: *(Heeft niet in de gaten dat er iets met het Orakel is)* Vroeger werd er niet gestolen. Goeie ouwe tijd...

Alle spelers komen op voor lied 3. Start cd-1 track 14 / 3.

LIED 3: Vroeger

cd track 14 / 3

1

Weet je nog hoe alles vroeger beter was?
Er waren nog geen groepen, alles heette: klas.
We deden alles beter.
De zomers waren heter.
Je vader droeg een jasje en een das.

Refrein:

Vroeger, in die goeie ouwe tijd.
Toen mobieltjes niet bestonden.
En tv niet uitgevonden...
Tjonge, ja, die goeie ouwe tijd.
Wat errug zeg, die zijn we nu dus kwijt.

2

Weet je nog hoe alles vroeger beter leek?
Je las, en niet alleen maar in de boekenweek.
We waren zoveel braver.
De berm stond vol met klaver.
Je moeder bakte vrijdags verse cake.

Refrein:

Vroeger, in die goeie ouwe tijd.
Toen een hoed nog heel gewoon was.
Elvis Presley een icoon was...
Tjonge, ja, die goeie ouwe tijd.
Ontzettend zeg, die zijn we nu dus kwijt.

solo - dans

Refrein:

Vroeger, in die goeie ouwe tijd.
Toen je water op moest pompen.
En voor gek liep op je klompen...
Tjonge, ja, die goeie ouwe tijd.
Ontzettend zeg, die zijn we nu dus kwijt.

3

Weet je nog hoe alles vroeger beter ging?

Of is dat nou alleen maar een herinnering?
We leken veel corrècter.
De mensen opgewekter.
En ieder deed gewoon zijn eigen ding.

Refrein:

Vroeger, in de goeie ouwe tijd.
Toen je allemaal moest lopen.
En geen spijkerbroek kon kopen...
Tjonge, ja, die goeie ouwe tijd.
Diep treurig zeg...
Diep...? Eh... treurig...?
Fijn juist! Geweldig!
Fantastisch! Super!
.... Die zijn we lekker kwijt!

*Na het lied gaat iedereen af. Alleen Koos blijft achter.
Demonstratief steelt hij de fakkel en gaat ermee af.*

SCÈNE 4 (handleiding)

Tekstboek: blz. 18

Korte inhoud:

In deze scène komen de sporters eindelijk aan in het dorp en we leren ze een beetje beter kennen. Ondertussen kan Koos het stelen niet laten maar verkoopt de gestolen waar net zo hard weer aan de oorspronkelijke eigenaar terug. Floor gaat los als tolk. En de sporters: die gaan ervoor: Goud!

Aanwijzingen:

Het publiek maakt tijdens deze scène voor het eerst kennis met de sporters. Stoere bokser Bing, die graag zijn spierballen toont. Judoka Kino, met zijn zwarte band. Runner die graag in zijn gelukskleur rood gekleed gaat en roeier Fanya die niet zonder haar mascotte kan. Omgekeerd maken de sporters kennis met de bewoners van het dorp. Zoals Floor en Elin die allebei gelijk gecharmeerd zijn van bokser Bing. De lengte van de sportmuziek kan naar behoefte worden ingekort (muziek wegdraaien / fade-out) of verlengd (start de track nogmaals). Tijdens deze scène is ruimte voor eigen inbreng in de vorm van optredens door artiesten.

Personen: Elin, Runner, Bing, Kino, Fanya, Floor, Rory, Ruud, Daniël, Koos.
Attributen: Microfoon, kleingeld, sporttassen met inhoud, glazen sap, fluitje, handdoeken, rode sokken, blauwe eend, zwarte judo-band, petje

Lied: 'tolk', fluitje.
Sportmuziek - cd track 15/4
Lied 4 - Goud! - blz. 40 - cd track 16/5

SCÈNE 4

Personen: Elin, Runner, Bing, Kino, Fanya, Floor, Rory, Ruud, Daniël, Koos.

Elin staat achter de balie. De sporters (Runner, Bing, Fanya en Kino) komen op. Floor loopt achter hen aan. Ze gaat zwaar gebukt onder heel veel sporttassen. De sporters dragen alleen wat handbagage. Daarachter komt Rory. Die wil graag met de sporters praten, maar haar microfoon doet het zgn. niet. Ze klopt wat op de microfoon, blaast er even in, enzovoort. Het moet duidelijk zijn dat hij het niet doet. Ze is er zo druk mee, dat ze er (nog) niet aan toe komt om de sporters iets te vragen. Helemaal achteraan schuifelt Koos (beetje stiekem) het toneel op. Tegelijkertijd:

Floor: Pffft... *(Zet de tassen neer, op een plaats waar Koos erin kan gaan snuffelen zonder dat iemand het merkt.)*

Tijdens de volgende dialogen kijkt Koos stiekem in de sporttassen die Floor heeft neergezet. Hij haalt er van alles uit: een opvallende handdoek uit de tas van Bing, rode sokken uit de tas van Runner, een zeer opvallende blauwe eend (mascotte) uit de tas van de Fanya, een zwarte band uit de tas van Kino. Dat doet hij zo dat het de spelers zogenaamd niet opvalt, maar het publiek moet het goed zien. Hij loopt naar de Souvenir-winkel en legt de handdoek en de blauwe eend daar (uit het zicht) neer. Dit alles speelt zich dus af tijdens de volgende dialogen, op de achtergrond, terwijl het spel op het toneel doorgaat.

Bing: *(Kijkt rond.)* Dit is dus het dorp.

Floor: Ho, stop, wacht! *(Ze zet haar tolk-petje op en wijst naar Bing)* Hij zegt: dit is het dorp. *(Naar Elin)* Ik vertaal het maar even...

Elin: We begrijpen het zo ook wel.

Floor: Maar ik word ervoor betaald...

Elin: Dat is waar...

Bing: Mooi dorp.

Floor: Mooi dorp. *(Naar Bing)* Zegt hij.

Bing: *(Laat zijn spierballen zien.)* Wil je mijn spierballen zien?

Fanya: Liever niet, nee...

Floor: Nou... *(Ze voelt even aan Bings spierballen)* Mooie spierballen... *(Als de anderen haar vreemd aankijken)* eh... Mooi dorp dus...

Elin: *(Kijkt zwijmelend naar Bing)* Ja, mooie.... *(herstelt zich)* mooi dorp, inderdaad.

Daniël: *(Kijkt verbaasd van Floor naar Elin en dan naar Bing. Loopt dan hoofdschuddend naar de Lunch-express)* Iemand een sapje?

Kino: Alleen als het vers geperst is. *(Pakt een glas van Daniël aan die hevig ja knikt en naar het bord 'vers van de pers' wijst, en legt wat geld op het blad.)*

Bing: Vers sapje, lekker! Goed voor de... *(Laat weer zijn spierballen zien. Neemt een sapje en betaalt.)*

Runner: Heb je iets met meer koolhydraten?

Floor: Hij vraagt naar koolhydraten.

Daniël: *(Wijst naar de broodjes in de oven)* Koolhydraten zijn nog niet gaar.

Floor: *(Naar Runner, overdreven uitsprekend alsof hij het anders niet begrijpt)* Koolhydraten, niét gáár!

Rory: *(De microfoon werkt eindelijk. Ze begint opgelucht aan haar interviews en houdt de microfoon om de beurt bij de sporters)* Wat verwachten jullie van de Spelen? Wie gaat er winnen?

De sporters beginnen door elkaar te praten en wijzen allemaal op zichzelf.

Floor: Ho, ho. Wacht.... *(De sporters houden op en kijken haar aan. Floor begint met de 'vertaling', overdreven uitsprekend en met overdreven gebaren)* Ze vraagt wie-er-gaat-winnen?

De sporters beginnen prompt weer door elkaar te praten. Ruud komt op. Hij fluit hard. De sporters stoppen met praten. Ruud duwt Rory min of meer aan de kant en schudt de sporters de hand.

Ruud: Welkom, welkom. Leuk dat jullie er zijn. En gá ervoor!

* -----

*Onderstaand deel bij eigen inbreng, anders overslaan en doorgaan bij ***

Ruud: Het welkomstcomité heeft wat artiesten ingehuurd om jullie welkom te heten. Hier is.... *(naam eerste artiest)*

Er kunnen meer optredens volgen. Elk optreden wordt aangekondigd/ingeleid door Ruud. Na elk optreden volgt applaus. Rory houdt de microfoon bij de artiesten en maakt aantekeningen op een blocknote of laptop/tablet. Na het laatste optreden:

Ruud: Ik hoop dat jullie het leuk vonden. En denk eraan... gá ervoor!

**-----

Fanya: *(Loopt naar haar tas en zoekt erin)* Wat vreemd. Ik had toch... Waar issie nou?

Koos: *(Heeft de rode sokken van Runner bij zich en de zwarte band van Kino, maar zo dat niemand het ziet)* Zoek je iets?

Fanya: Ja... eh... nee hoor! Niks aan de hand.

Koos: Iets vergeten misschien? Iets kwijt? In mijn winkel kun je álles kopen.

Fanya: Nee, niets. Ik heb alles. *(Ondertussen zoekt zij verwoed verder.)*

Koos: Dan niet. *(Hij loopt naar Runner. Tegen Runner)* Het valt mij op dat jij veel rood draagt.

Runner: Is mijn gelukskleur.

Koos: Dan heb ik bijzondere rode sokken voor je in de aanbieding. *(Hij laat de sokken zien.)*

Runner: Ik heb mijn eigen sokken bij me. *(Pakt zijn tas en kijkt erin)* Hé, toch niet...

Koos verkoopt Runner zijn eigen sokken. Daarna loopt hij met de zwarte band naar Kino.

Kobi: Nog een zwarte band nodig?

Kino: Ik heb altijd een reserve bij me.

Kobi: Maar geen resérve-reserve. Koopje, voor maar drie eurootjes...

Kino koopt zijn eigen zwarte band. Ondertussen zoekt Bing in zijn tas.

Bing: Wat gek. Ik weet zeker dat ik een handdoek had...

Floor en Elin pakken meteen handdoeken onder de balie vandaan en lopen ermee naar Bing. Koos heeft de handdoek van Bing gepakt en duwt ze weg. Hij laat Bing de handdoek zien.

Bing: Kijk nou. Zo'n handdoek had ik ook.

Koos: Nee maar. Wat toevallig. En vandaag in de aanbieding. 10 euro-tjes maar en omdat jij het bent... 10 euro!

Bing koopt zijn eigen handdoek terug, maar krijgt evengoed de handdoeken van Floor en Elin. Hij stopt alle handdoeken in zijn tas.

Rory: *(Houdt haar microfoon bij de sporters)* Het publiek wil heel graag weten wat jullie morgen allemaal gaan doen.

Floor: *(In poging het te 'vertalen')* Zij wil weten....

Rory: *(Onderbreekt haar)* Stil maar. Ze snappen het best.

Floor: Dat zal wel, maar kunnen ze het ook begrijpelijk vertellen...?

Rory: Ze kunnen het laten zien!

Start de cd track 15 / 4. Op de muziek beelden de sporters om de beurt uit wat zij doen. Roeier Fanya begint roeibewegingen te

maken. Daarna maakt Kino wat vechtbewegingen, Runner maakt slow-motion renbewegingen en tenslotte maakt Bing wat boks bewegingen, waarna hij weer zijn spierballen laat zien. Speel dit als volgt uit: steeds fluit Ruud als een volgende sporter aan de beurt is. Als een sporter zijn/haar kunsten heeft vertoond, begint iedereen te klappen. Het publiek zal vanzelf gaan meeklappen. Als Bing klaar is, beginnen Floor en Elin om het hardst te klappen, te fluiten en te juichen, zodat het iedereen opvalt. Als ze merken dat de anderen naar ze staren, stoppen ze abrupt.

Rory: Geweldig. En dan, op de grote dag. Wat zijn jullie verwachtingen?

Runner: Wat mij betreft, gaan we voor goud!

De anderen roepen en knikken instemmend.

Iedereen komt op voor lied 4. Start cd-1 track 16 / 5.

LIED 4: Goud!

cd track 16 / 5

1

Brons is prachtig.
Allemachtig.
Als je dat toch eens verdient...
Door te gymmen
of te trimmen.
Zoiets gun je elke vriend.
Zilver, weet je,
is een treetje
hoger in het klassement.
Even wennen,
maar dan ben je
ook een ster met veel talent!

Refrein:

Maar wij gaan voor goud!
Blinkend, glimmend, zuiver goud!
Wie doortastend loopt te zwoegen
neemt met minder geen genoegen.
Brons en zilver, laat ons koud.
Wij-gaan-voor-goud!

2

Brons is heftig.
Staat je deftig.
Is de wens van ieder kind.
Door te lopen
en te hopen
dat je daar de tour mee wint.
Zilver: mooier,
voor de gooier
van de allerbeste bal.
En dat kán je.
Dus verman je.
Geef dat ding een harde knal!

Refrein

3

Brons is prachtig.
Fabelachtig!
Het is echt een superkans.
Méér dan aardig.
Achtenswaardig!
Maak een overwinningsdans!
Zilver: dapper.
Net iets knapper.
En de jury oordeelt wijs.
Mooie passen.
Grote klasse!
Daarom win je deze prijs.

Refrein 2x

*Na het lied roept Daniël hard: De barbecue begint!
Iedereen gaat af.*

TUSSENSCÈNE D

Personen: Zeus, Hera, het Orakel.

Zeus: Ze weten nog niet dat de fakkel weg is.

Hera: Ze letten niet op.

Orakel: H m m m m . . . P r r t t . . .

Hera: Het Orakel wil wat zeggen.

Zeus: Ik hoor niks!

Hera: Haal die jas er dan af. (of: Haal die doek er dan af.)

Zeus: Ik zal wel gek zijn. Eén zeurende vrouw is genoeg.

Zeus lacht hard. Hera moppert en kijkt verongelikt.

SCÈNE 5 (-)

Floor en Elin zwijmelen over bokser Bing en Puck zorgt ervoor dat het dorp brandveilig is. Geen open vuur meer te bekennen. Bruno is uitgeslagen en komt zijn fakkel halen. Maar wat is dat de fakkel is weg! Gestolen?! Ook de pers komt achter deze ramp. Want een ramp dat is het, realiseren zich ook de sporters. Zonder vuur immers, geen Olympische Spelen.

Personen: Elin, Floor, Daniël, Puck, Bruno, Runner, Bing, Ruud, Rory.

Lied: Lied 5 - Vuur - blz. 42 - cd track 17/6

SCÈNE 6 (-)

Scotland Yard (Clark) onderzoekt samen met Ruud de diefstal. Hierbij worden zij 'geholpen' door Koos die alle attributen uit de kist van Clark steelt om die daarna net zo hard weer terug te verkopen. Er wordt helaas niets gevonden dat naar de dieven leidt.

Personen: Clark, Ruud, Koos.

Lied: -

SCÈNE 7 (-)

7a: De sporters zijn aan het trainen onder begeleiding van Ruud. Ze zijn bezorgd, als de fakkel niet terugkomt dan gaan de Spelen niet door. Al die harde training, helemaal voor niets. Fanya denkt dat het allemaal haar schuld is. Elin en Floor doen allebei hun best om indruk te maken op Bing de bokser en Daniël geeft eerlijk toe dat zijn sap uit een pak komt. Clark stuurt iedereen weer weg. Ze verstoren de plaats delict.

Personen: Ruud, Runner, Kino, Bing, Fanya, Floor, Daniël, Elin, Clark.

Lied: -

7b: Er is een anonieme tip binnengekomen met het telefoonnummer van de dieven. Ruud en Clark bellen het nummer en ontmaskeren hiermee Koos. Nu is er nog een plan nodig om niet alleen de dief te pakken maar ook de fakkel

weer terug te krijgen.

Personen: Clark, Ruud, Koos.

Lied: Lied 6 - Het plan - blz. 44 - cd track 18/7

SCÈNE 8 (-)

8a: De dieven van de fakkel worden gelokt met een oproep via de media. De sporters lezen een verklaring voor en loven een grote som euro's uit.

Personen: Fanya, Runner, Kino, Bing, Rory.

Lied: -

8b: Koos belt Mr. C. Hij wil geld zien, anders gaat de fakkel terug naar de sporters. Een afspraak voor de overdracht wordt gemaakt.

Personen: Koos, Clark, Ruud.

Lied: -

SCÈNE 9 (handleiding)

Tekstboek: blz. 38

Korte inhoud:

Dit is het moment. De dieven zullen worden ontmaskerd en de fakkel komt terug in het Olympisch dorp. Iedereen helpt mee om dit voor elkaar te krijgen. Maar als de dieven zijn gearresteerd en dan eindelijk de brandende fakkel weer bij Bruno is, komt Puck ten tonele. Zij ziet vuur en..... voor iemand het in de gaten heeft dooft zij de vlam. Wat een ramp!

Aanwijzingen:

Het arresteren van Koos en Mr. C moet een goed samenspel zijn tussen alle spelers op toneel. Op het moment dat het vuur van de fakkel met veel gedoe wordt geblust, wordt deze stiekem verwisseld voor de niet brandende fakkel, of klapt het vuur naar achteren zodat het lijkt alsof deze niet meer brandt. Gebruik voor het blussen van de fakkel het geluidseffect (goed timen!) of maak zelf blusgeluiden.

Personen: Ruud, Clark, Runner, Bruno, Mr. C, Koos, Puck.

Attributen: Oortjes, brandende fakkel, geld, fluitje, handboeien, brandblusser, fakkel zonder vuur.

Lied: Lied 7 - Eind goed, al goed - blz. 46 - cd track 19/8

Geluidseffect blussen - cd track 20/9

SCÈNE 9 (tekstboek)

Personen: Ruud, Clark, Runner, Bruno, Mr. C, Koos, Puck.

Het toneel is leeg. Achter elkaar komen Ruud, Clark, Runner en Bruno op. Ze sluipen en lopen naar een plek op het toneel waar ze zich kunnen verstoppen, in of achter de winkeltjes, achter stoelen, voor in de zaal.

Clark: *(In een oortje)* Hoe laat is het?

Ruud: *(Ook in een oortje)* Tien voor vier. Ze kunnen elk moment hier zijn.

Clark: *(Om zich heen kijkend)* Iedereen op z'n plaats?

De anderen reageren door iets te roepen of hun hand even op te steken.

Clark: Ssst.....

Het wordt doodstil op het plein. Even gebeurt er niets, dan komt Mr. C op. Hij loopt aarzelend, kijkt zoekend om zich heen en loopt dan naar de wegwijzer. Op zijn horloge kijkend, wacht hij. Dan komt Koos op. Hij heeft de brandende fakkel bij zich. Hij loopt voorzichtig, goed om zich heen kijkend, naar het midden van het plein, naar Mr. C toe.

Koos: Daar ben je.

Mr. C: Daar ben ik.

Koos: Heb je het geld?

Mr. C: Ik heb het geld. En jij hebt de fakkel.

Mr. C wil de fakkel pakken, maar Koos trekt hem snel weg.

Mr. C: Pas op! Straks waait hij uit.

Koos: Eerst het geld.

Mr. C haalt een pak bankbiljetten te voorschijn en telt ze hardop.

Mr. C: 30.000 40.000 50.000.

Koos: Oké! Geef hier.

Mr. C: Gelijk oversteken.

Mr. C en Koos ruilen het geld voor de fakkel. Zodra Mr. C de fakkel in zijn hand heeft, begint Ruud hard te fluiten. Iedereen springt te voorschijn.

Clark: In naam der wet... Ik arresteer jullie voor het stelen en verkopen van het Olympisch vuur. Alles wat jullie zeggen, kan tegen jullie worden gebruikt.

Mr. C: Dit is een vergissing. Ik koop gewoon een fakkel!

Koos: Ja, en ik vérkoop gewoon een fakkel.

Clark: Voor 50.000 euro?

Koos: Wat de gek d'r voor geeft, toch...?

Ruud: 50.000 euro! Het moet niet gekker worden!

Mr. C: Weten jullie wel wie ik ben? Mijn overgrootvader was Pierre de Coubertin, de oprichter van de moderne Olympische Spelen. *(Citeert zijn overgrootvader)* 'Deelnemen is belangrijker dan winnen!'

Ruud: En dingen méénemen is belangrijker dan anderen de káns geven om te winnen, zeker?

Mr. C: Ik verzámel alleen maar! Voor mijn museum. Ter ere van mijn overgrootvader!

Clark: Dat lijkt erg veel op een bekentenis!

Koos en Mr. C willen wegrekken, maar de sporters blokkeren hun de weg. Ruud en Clark arresteren Koos en Mr. C. Bruno loopt naar hen toe en neemt de fakkel van Mr. C over.

Bruno: Geef die maar hier.

Clark en Ruud doen Koos en Mr. C handboeien om en voeren ze weg, het toneel af.

Bruno: Gelukkig. Alles is goedgekomen!

Iedereen komt op voor lied 7. Start cd-1 track 19 / 8.

LIED 7: Eind goed, al goed

cd track 19 / 8

Iedereen fluit mee.

1

Alles goed gegaan.
Alles goed gekomen.
Mooie tijden breken aan.
Tijd om fijn te dromen.
Iedereen is opgelucht en blij.
Alles wat verkeerd ging, is voorbij.

2

Alles goed gegaan.
Alles goed gebleken.
Nieuwe tijden breken aan.
Lang naar uitgekeken.
Iedereen is opgewekt en blij.
Alles wat onzeker was, voorbij.

Refrein:

Eind goed, al goed.
Iedereen tevreden.
Eind goed, al goed.
Al het leed geleden.
Zelfs de laatste twijfel
is nu van de baan.
Eind goed, al goed.
Dat is knap gedaan.

3

Alles goed gegaan.
Alles rechtgetrokken.
Leuke tijden breken aan.
Nergens struikelblokken.
Iedereen is opgeruimd en blij.
Zelfs de laatste aarzeling voorbij.

Refrein 2x

Aan het eind van het lied staat Bruno vooraan en zwaait met zijn fakkel heen en weer. De anderen staan om hem heen. Clark en Ruud zijn er ook weer bijgekomen.

Puck heeft tijdens het lied de brandblusser gepakt. Na het laatste refrein loopt ze ermee naar de voorkant van het toneel en blijft daar staan, goed zichtbaar voor het publiek.

Bruno zwaait enthousiast en een beetje wild met de fakkel heen en weer.

Puck: Kijk uit, pas op, niet doen, open vuur! *(Zij richt de brandblusser op de fakkel. Met veel ophef blust ze de vlam. Zet de cd aan voor het geluids-effect (track 20/9) of maak met een aantal stemmen een luid sissend geluid. Tegelijk 'klapt' Bruno de vlam weg, zodat het lijkt alsof Puck hem heeft geblust.*

Laat iedereen even 'bevroren' staan om goed tot het publiek te laten doordringen wat er is gebeurd. Daarna zo mogelijk het toneellicht doven. In het donker gaat iedereen af.

TUSSENSCÈNE G

Personen: Zeus, Hera, het Orakel.

Zeus: Tjonge. Wat een afgang.

Hera: Lijkt alles goed af te lopen, gaan de Spelen toch niet door.

Zeus: We kunnen wel naar huis gaan.

Hera: Maar dat doen we niet. Er komt nóg een scène. We blijven tot het eind.

Orakel: **W i e w e e t w a t e r n o g g e b e u r t !** *(Hard gelach)*

SCÈNE 10 (handleiding)

Tekstboek: blz. 42

Korte inhoud:

Het is de volgende dag. De sporters willen weer vertrekken. De Spelen kunnen immers geen doorgang vinden. Elin en Floor komen erachter dat bokser Bing niet één van hen maar Rory veel leuker vindt. Fanya denkt nog steeds dat alles haar schuld is. Ze kan immers haar mascotte nergens vinden. Dan leest Elin voor: 'De fakkel wordt elke avond gedoofd. Het vuur brandt dan ergens anders

verder. En 's morgens wordt de fakkel weer aangestoken.' En inderdaad. Zo gaat dat. Het vuur brandt toch nog in de vuurkorf? De fakkel wordt weer aangestoken en de openingsceremonie kan toch doorgang vinden. Tevens het afscheid van groep 8.

Aanwijzingen:

Voor het slotlied komt iedereen op toneel. Ook die kinderen die een rol achter de schermen hebben gehad. We nemen tenslotte afscheid als groep. Afhankelijk van de gemoedstoestand van de kinderen bij het slotlied wordt wel of niet de openingsceremonie door de zaal heen met vlaggen opgevoerd. Leg in ieder geval bij de reprise van het refrein de vlaggen weg en laat de spelers uitgebreid zonder attributen hun applaus in ontvangst nemen.

Personen: Allemaal.

Attributen: Sporttassen, fluitje, fakkel zonder vlam en fakkel met vlam, eend (mascotte), microfoon, vlaggen.

Lied: Lied 8 - Afscheid - blz. 48 - cd track 21/10
en als toegift
Reprise refrein lied 8 - blz. 50 - cd track 22/11

SCÈNE 10

Personen: iedereen

Het is de volgende dag. Iedereen maakt zich klaar om naar huis te gaan. Ze verzamelen zich met hun bagage op het plein. Runner en Fanya komen als eersten op, begeleid door Ruud. Achter hen aan loopt Floor, die weer alle bagage draagt en Rory.

Floor: Pffft... (Ze zet de tassen neer.)

Ruud: 't Is jammer. We gingen er nog wel voor...

Rory: (Teleurgesteld) 't Was mijn eerste grote klus als verslaggever. Wat een afgang.

Fanya: Het is mijn schuld. (Als de andere protesteren) Nee echt, laat me nou eens uitpraten. Ik ben mijn mascotte kwijtgeraakt. Daar komt het allemaal door. Ik wist zeker dat ik hem in de tas gestopt had, maar niet dus...

Ruud: Bijgeloof!

Runner: Dat zeg jij. Maar ik verschijn ook niet aan de start zonder mijn

rode kleren!

Rory: (Weer een beetje enthousiast) Daar zit wel een mooi verhaal in! Bing komt op, met Elin en Daniël achter hem aan.

Elin: Straks issie weg. Mijn kanjer...

Floor: (Draait zich fel om) MIJN kanjer zul je bedoelen.

Elin: Hij vindt mij leuker.

Floor: Echt niet.

Daniël: Ik word gék van jullie! Vráág gewoon wie hij het leukste vindt.

Elin: Dat kán toch niet...

Daniël: Jij kunt het misschien niet, maar ik wel. (Tegen Bing) Zeg Bink, help die meiden eens uit de droom. Wie vind je het leukst?

Bing: Huh...?

Daniël: Als je mocht kiezen, wie koos je dan?

Bing: Nou, eh (hij kijkt om zich heen)... háár! (Hij wijst naar Rory.)

Rory: Wie? Ik? Oh, wat leuk!

Daniël: Is dat ook weer opgelost.

Rory loopt naar Bing die meteen zijn spierballen weer demonstreert. Floor en Elin reageren teleurgesteld. Elin gaat naar de balie, Floor begint de winkel van Koos op te ruimen. Elin zoekt iets op de laptop op.

Elin: Hé, wisten jullie dat? (Leest zogenaamd op de laptop) De fakkel wordt elke avond gedoofd. Het vuur brandt dan ergens anders verder. En 's morgens wordt de fakkel weer aangestoken.

Rory: Jammer dat dat hier niet gebeurt is. Ik bedoel, dat hier met de fakkel niets is aangestoken.

Floor: *(Vanuit de Souvenir-winkel van Koos) Maar dat is wél gebeurd! Met die fakkel is van alles aangestoken! (De anderen knikken bevestigend.)*

Daniël: De oven! Ik heb de oven ermee aangestoken.

Ruud: Dat is het! De oven!

Daniël: Maar die is alweer een poos uit. *(Iedereen reageert teleurgesteld.)* En toen heb ik de barbecue ermee aangestoken!

Ruud: Geweldig! De barbecue!

Daniël: Helaas moest die ook uit! Van Puck.

Elin: Ik heb de open haard ermee aangestoken!

Ruud: Laat me raden. UIT natuurlijk.

Elin: Tjaa....

Floor: De vuurkorf! Ik heb de vuurkorf ermee aangestoken. En die brandt nog wel!

Ruud: Waar? *(Floor wijst)* Ik ga kijken!

Ruud gaat af. Van achter het toneel horen we hem schreeuwen.

Ruud: Ja! Hier brandt het vuur nog!

Bruno: Ik ga de fakkel weer aansteken! *(Bruno met zijn fakkel, gaat af.)*

Floor: *(Vanuit de Souvenir-winkel) Wat vind ik hier nou? Wat moest Koos nou met zo'n rare eend? (Ze houdt de mascotte van Fanya omhoog).*

Fanya: Dat is mijn mascotte! Zie je wel dat hij ons geluk brengt! *(Tegen Floor)* Jij hebt hem gevonden en de Spelen gaan door!

Ruud: *(Beetje spottend)* Ja, dáárom gaan de Spelen door. *(Blaast hard op zijn fluitje)* Maar ze gaan wel door, ja! Is iedereen klaar voor de openingsceremonie?

Rory pakt haar microfoon. De sporters maken zich klaar, rekken en strekken, kleden zich verder aan, pakken attributen (roeispaan, bokshandschoenen, enz.).

Bruno komt op met de fakkel die weer brandt. Start de muziek voor de finale.

Ruud: Dames en heren. Wij presenteren u: de openingsceremonie van de Olympische Spelen. Tevens het afscheid van groep 8.

Tijdens het lied lopen alle spelers in een lange stoet achter Bruno (met fakkel) voorop, over het toneel en door de zaal. Er kunnen vlaggen gedragen worden. Eindig tenslotte weer op het toneel.

Start cd-1 track 21 / 10 voor lied 8 (het afscheidslied)

Lied 8: Afscheid

cd track 21 / 10

1

Tijd van afscheid is gekomen.
Straks gaan we uit elkaar.
Van alles ondernomen.
Niet alleen dit laatste jaar.
Maar élke wedstrijd eindigt op den duur.
Er komt een eind aan zelfs het mooiste avontuur.

2

Tijd om afscheid te gaan nemen.
Een deur die langzaam sluit.
Dan nemen we de benen.
Want het spel is bijna uit.
We trekken nog een allerlaatste sprint.
En waaien verder op de vleugels van de wind!

Refrein:

Start - vertrek - begin!
Spring er middenin.
Zet je schrap en starten maar.
'n Nieuwe tijd ligt voor ons klaar.
Zet 'm op, laat je gaan en win!
Start - vertrek - begin!

Refrein (2x)

EINDE

Toegift:

Start cd-1 track 22 / 11 voor de reprise van het refrein

Reprise refrein (2x)

cd track 22 (soundmix) / zang 11)

Tot zover de demo informatie over de musical. Heeft u nog vragen?

Neem dan gerust contact op via info@bennyvreden.nl

U kunt de musical via bennyvreden.nl of per telefoon bestellen.

*Het team van Benny Vreden Kinderproducties wenst u alvast veel
plezier met de musical **START***



© Hint Music, 2012

Benny Vreden Kinderproducties b.v. • De Genestetlaan 13 • Postbus 181 • NL-1200 AD Hilversum
Tel: 035 - 621 59 53 • Fax: 035 - 621 76 58 • E-mail: info@bennyvreden.nl • www.bennyvreden.nl