

De toverlamp

Verdwaald in het land van duizend-en-één-nacht

Kamiel van der Laan

© 2007 Kamiel van der Laan

Let op: deze uitgave bevat tekst die niet zonder toestemming van de auteur mag worden overgenomen, openbaar gemaakt en/of gekopieerd mogen worden.

Opvoerrechten zijn verkrijgbaar bij CTS producties: www.cts-producties.nl

Alle rechten voorbehouden

DE TOVERLAMP

Verdwaald in het land van duizend-en-één-nacht

Kamiel van der Laan

Personages in volgorde van opkomst

Moeder	is de moeder van Daan en Floor. Ze leest voor.
Floor	is het zusje van Daan, zij is ongeveer 6 jaar oud. Ze is wat verlegen. Ze is slim. Uiteindelijk is zij het vaak die met de oplossing van een probleem komt. Ze houdt Daan bij de les.
Daan	is een jongen van 7 jaar oud. Hij houdt ervan om dingen te ontdekken. Hij fantaseert graag. Hij is nieuwsgierig. Die nieuwsgierigheid komt hem vaak goed van pas, maar het is ook zijn valkuil, omdat hij daardoor vaak zijn neus achterna loopt en zonder na te denken in een onhandige situatie komt.
Verteller	neemt de jonge toeschouwers bij de hand, verteld en legt uit
Aap	woont in de woestijn, redt Daan en Floor door ze water te geven.
Aladin	verloor ooit de toverlamp die Daan en Floor naar het land van ‘duizend-en-één-nacht’ bracht. Hij helpt de kinderen tot twee keer toe uit de penarie.
Waarzegster	is op geld uit. Of ze nou echt de toekomst kan voorspellen of blijft in het midden.
Marktkoopman	is een aardige man die Daan en Floor gratis van een danskostuum voorziet. De marktkoopman heeft geen tekst.
Omroeper	hij kondigt de danswedstrijd aan en helpt Alibabba waar hij kan.
Alibabba	is de koning in het land van duizend-en-één-nacht. Hij is een echte koning; niet onvriendelijk maar laat wel zijn macht zien.

Dubbelrollen zijn goed mogelijk:

Dubbelrol 1: Verteller en Moeder

Dubbelrol 2: Aladin en Marktkoopman

Dubbelrol 3: Aap en Omroeper

Duur

Het stuk duurt ongeveer 25 minuten

Doelgroep

Kinderen van vier tot en met zes jaar.

Kleding

Aap	apenpak
Aladin	oosters kostuum
Alibabba	oosters (sultan) kostuum
Daan	pyjama
Floor	pyjama
Marktkoopman	eigen keuze
Moeder	dagelijkse kleding/badjas
Omroeper	eigen keuze
Verteller	eigen keuze
Waarzegster	eigen keuze

In scène 6 zijn er 5 danskostuums nodig. Deze zijn eenvoudig te maken van repen stof. De heren die dansen krijgen doen bijvoorbeeld een sjerp om, en de dames een hoofd- of omslagdoek.

Decor en rekwisieten

Dit stuk speelt in op de verbeeldingskracht van de jonge toeschouwers. Om de verbeelding sterker te maken, kan je gebruik maken van een aantal decorstukken en rekwisieten. Deze decorstukken staan meestal aan het begin van de scène aangegeven. Daar vindt je dan ook informatie over hoe je het decorstuk kan maken. Deze kan je letterlijk overnemen of gebruiken als inspiratie.

Lied

Aan het einde van scène 7 is er een liedje. Meegeleverd een cd'tje met de melodie.

Proloog

Bij een eerdere uitvoering van 'de Toverlamp' is ervoor gekozen om alle rollen voordat het stuk begint voor te stellen. Een van de spelers stelt dan iedere speler voor en bespreekt met de kinderen wat ze aan hebben en vertelt alvast een beetje wat er gaat gebeuren.

Scène 1: De Wonderlamp

Daan en Floor zitten in bed (een deken dient als bed). Moeder zit naast hen en leest een sprookje voor.

Moeder: *(leest voor)* De jongen wreef over de toverlamp. Aladin kwam net op tijd! Hij bevrijdde de twee kinderen uit de gevangenis van Alibabba. Met een vliegend tapijt vlogen de kinderen weer terug naar huis. Gelukkig had mamma niet door gehad! En ze leefden nog lang en gelukkig.

Floor: Dus nu zijn ze weer veilig thuis?

Moeder: *(knikt)* Ja, dat klopt. De twee kinderen hebben een groot avontuur beleefd, maar zijn gelukkig weer veilig thuisgekomen.

Daan: Het lijkt me wel cool om zo als Aladin in het land van duizend-en-één-nacht te leven!

Floor: Ja, dat lijkt me ook wel wat, maar is het daar niet te gevaarlijk?

Daan: Nee joh, het lijkt me juist wel stoer om op een kameel te rijden, met een struikrover te vechten of wat dacht je van vliegen op een vliegend tapijt?

Floor: Ja, een vliegend tapijt zou echt geweldig zijn!

Moeder: *(staat op)* Zo, het is bedtijd. Lekker slapen jullie, morgen is er weer een dag.

Moeder stopt de kinderen in.

Moeder: Welterusten kiddo's.

Floor: Welterusten mamma.

Daan: Doei mammie!

Moeder gaat af. Het is even stil, dan komt Daan overeind.

Daan: *(zacht)* Floor... Floor!

Floor: Jaha, wat is er?

Daan: Floor slaap je al? Ik ben nog lang niet moe.
Floor: Ik ben ook nog niet zo moe.
Daan: Laten we wat gaan doen! Euh... Laten we op ontdekkingsreis gaan! Weg van huis, naar een ver en warm land met kamelen en woestijnen!
Floor: Nee joh gekkie, op ontdekkingsreis, dat kan toch helemaal niet? Als we naar buiten gaan, hoort mamma ons toch? En hoe wilde je in een ver land komen? Dat is toch veel te ver weg?
Daan: Ja... je hebt gelijk, hè jammer. *(denkt na)* Wacht eens, ik heb een ander idee: we gaan in de woonkamer op zoek naar schatten!
Floor: Ja, maar als mamma...
Daan: *(springt uit bed)* Kom mee!
Floor: Oké...

Daan en Floor pakken elkaar bij de hand vast. Daan schijnt met zijn zaklamp. (Ze gaan de deur door naar de woonkamer.) Ze onderzoeken zelfstandig de hele woonkamer. Daan vindt iets.

Daan: *(fluisterend)* Floor, kom eens kijken, ik heb iets gevonden!

Floor komt aansluipen. Daan heeft een sok gevonden. Floor laat de sok aan het publiek zien.

Floor: Vind je dat een schat? Het is gewoon een vieze sok!

Daan: Vieze sok? *(ruikt, maakt geluid van afkeer en zegt teleurgesteld)* Ja, een vieze sok.

Daan en Floor zoeken zelfstandig verder.

Floor: Daan, Daan! Kom eens kijken!

Daan loopt naar Floor toe.

Floor: Oh nee... toch niets.

Beiden zoeken weer verder.

Daan: Floor kom eens hier! Ik heb iets gevonden, het lijkt wel... een toverlamp!

Floor: (loopt naar Daan) Pas op! Niet aanraken Daan! Het kan gevaarlijk zijn!

Floor pakt Daans hand vast. Daan raakt de lamp aan.

Floor: Nee!

Daan en Floor ‘Vliegen door de tijd’ naar het land van Duizend-en-één-Nacht. Het vliegen gaat als volgt: Daan en Floor hebben beide de lamp vast. Ze draaien rondjes, de toverlamp is het draaipunt. (Het ‘ vliegen door de tijd’ kan evt. met licht- en/of geluidseffecten worden versterkt) Daan en Floor staan even stil.

Floor: Waar zijn we?

Daan: Ik weet het niet?

Floor: Ik vind het eng! Ik wil naar huis!

Daan: Niet bang zijn zusje, ik denk dat we door de tijd naar een ander land reizen! Een land, heel ver weg van huis. Hou je vast, daar gaan we weer!

Daan en Floor ‘vliegen’ nog even door.

Daan: Kijk, een woestijn!

Daan en Floor stoppen met ‘vliegen’ en gaan op het podium zitten.

Scène 2: In de Woestijn

Verteller komt op. Hij gaat op een stoel aan de zijkant van het toneel zitten. In zijn handen heeft hij het sprookjesboek waar moeder uit voorlas. Het podium moet een woestijn voorstellen. In een hoekje van het podium is een oase, bijvoorbeeld een grote blauwe lap op de grond met een bakje water. (water is in de scène nodig, kan eventueel ook met blauwe snippers o.i.d.)

Verteller: Het klopte wat Daan al dacht. Daan en Floor reisden door de tijd. De toverlamp bracht ze naar het land van duizend-en-één-nacht, het land waar Alibabba koning is.

Daar zitten ze, middenin de woestijn. Ze weten niet waar ze zijn of waar ze naartoe moeten. Het enige dat ze weten is...

Daan en Floor: We willen naar huis!

Verteller: Ja, dat is het probleem. Ze willen naar huis, maar ze weten niet hoe ze dat moeten doen. Wat gaan Daan en Floor nu doen? Kijk zelf maar!

Daan: Dat was me een reis! Zitten we ineens midden in de woestijn.

Floor: *(staat op)* Kom op Daan, we mogen geen tijd verspillen. we moeten nu gewoon zo snel mogelijk naar huis.

Daan: Ja maar hoe? We kunnen toch moeilijk naar huis gaan lopen als we niet eens weten waar we zijn? Wie weet zijn we duizenden kilometers van huis!

Floor: We kunnen het in ieder geval proberen, kom mee!

Floor trekt Daan overeind. Ze lopen over het podium.

Verteller: Daan en Floor lopen en lopen, uren achter elkaar. Ze worden moe en ze hebben:

Daan en Floor: Honger!

Verteller: En:

Daan en Floor: Dorst!

Verteller: Nu hebben Daan en Floor er nog meer problemen bij: honger en dorst. Ze zitten midden in de woestijn en in een woestijn heb je geen eten en geen drinken.

Daan en Floor lopen over het podium.

Daan: Oh, wat ben ik moe! Het is hier zo heet en ik heb ontzettende dorst.

Floor: Kom op, nog even volhouden, we vinden zo vast wel een drinkplaats. Ik ben ook moe, maar we moeten door!

Daan: Ik kan niet meer!

Floor: Jawel, nog even volhouden Daan!

Daan en Floor lopen nog even door, maar al snel zakt Daan in elkaar, Floor ook. Ze vallen in slaap.

Verteller: Daan en Floor houden het niet meer vol. Ze zijn zo moe van de hitte, de honger en de dorst dat ze in slaap gevallen zijn. Daan en Floor hebben niet door dat ze eigenlijk vlak bij een oase zijn. Een oase is een meer in de woestijn. Kijk, daar is een aap, laten we kijken wat hij gaat doen...

Aap komt het podium op, hij kijkt naar Daan en Floor en kijkt vervolgens om zich heen. Aap ziet de oase, hij loopt er naartoe en haalt pakt er het bakje water. Aap gaat met het water naar Daan en Floor. Hij giet een beetje water over hen heen. (evt. 'New Age-achtige' muziek spelen)

Verteller: De Aap ziet wat er aan de hand is: de twee kinderen hebben water nodig! De Aap ging naar de oase om water voor de kinderen te halen. Kijk! Daan en Floor worden weer wakker...

Daan en Floor rekken zich uit. Dan ziet Daan de aap staan. Daan schrikt.

Daan: Wat is er gebeurd en wat doet die Aap hier?!

Aap deinst achteruit.

Floor: Rustig Daan! Die Aap schrikt helemaal van je! Hij is niet eng, ik denk dat hij ons juist geholpen heeft.

Daan: Zou je denken?

Floor: Ja, denk dat die aap ons te drinken heeft gegeven. We moeten hem bedanken!

Daan: Je hebt gelijk! Hij heeft ons vast water gegeven uit die oase daar.
(wijst naar oase, richt zich vervolgens tot Aap) Dankjewel Aap!

Floor loopt naar Aap toe en geeft de aap een aai over zijn bol.

Floor: Ja, bedankt Aapie!

Daan: Kom, we gaan weer verder.

Daan en Floor lopen over het podium, Aap gaat af.

Scène 3: De zee en Aladin

In deze scène is een zee nodig. Deze is makkelijk uit de beelden door een stuk blauw doek (ongeveer 1m x 2,5m) aan een lange stok vast te maken. Door er nu als een vlag laag over de grond mee heen en weer te zwaaien. creëer je het effect van een zee. De persoon die met de stok van de zee heen en weer zwaait, kan in de coulissen staan, maar ook gewoon op het podium zitten. Voor een grotere zee zouden er twee doeken kunnen worden gebruikt.

Verteller: Daan en Floor lopen alweer een hele tijd. Ze zijn bijna de woestijn door. Ze komen bij de zee aan...

Daan: Kijk, daar is de zee! Er op af!

Daan en Floor komen lopen naar de zee.

Daan: Wat is het hier lekker. Laten we een stukje zwemmen!

Daan wil in zee springen, maar Floor houdt hem tegen.

Floor: Pas op Daan! Niet doen, dat is gevaarlijk! We kunnen niet eens goed zwemmen.

Daan: Ach dat valt wel mee, de zee is lekker, en we gaan niet zo diep.

Daan springt de zee in en even later zijn zusje ook.

Daan: Zie je nou hoe lekker het is?

Floor: Ja, je hebt gelijk Daan. Het is lekker water.

De zee wordt wilder. (evt. met licht effect)

Verteller: Plotseling slaat het weer om. De zee wordt steeds wilder.

Daan: Ik kan niet meer staan, volgens mij drijven we van de kust af!

Floor: We zijn in gevaar! Help! Hellep! *(wrijft over de lamp)*

Aladin komt op. Hij ziet de kinderen.

Aladin: Fota! Marem! Vena! Zee wordt kalm! Fota Marem Vena!

Verteller: En plotseling wordt de zee weer rustig, het kwam door Aladin. Met een toverspreuk maakte hij de ruige zee weer kalm.

Daan en Floor komen uit de zee en lopen naar Aladin toe.

Daan en Floor: Dankjewel Aladin!

Aladin: Oh, niets te danken kinderen. Hé, wat hebben jullie daar? *(wijst op de lamp)*

Daan: Oh, niets...

Floor: Jawel iets! Het is een lamp, maar niet zomaar een gewone lamp. Het is een toverlamp! Toen we de lamp aanraakten kwamen we hier in het land van duizend-en-één-nacht. Eerst zaten we in de woestijn, toen kwamen we bij een oase en nu zijn we hier bij de zee. En dat allemaal door die lamp.

Aladin: Ik ken die lamp... Hmm... ja, ik weet het weer! Ik ben de lamp een tijd geleden verloren. Het is inderdaad een toverlamp, mijn toverlamp. Het spijt me dat hij jullie hierheen bracht. Gelukkig kon ik jullie nu ook redden. Floor, doordat je over de lamp wreef en om hulp vroeg kon ik jullie vinden. Bewaren jullie mijn lamp nog maar goed, misschien komt hij nog wel een keer van pas. Is er nog iets dat ik voor jullie kan doen?

Floor: We willen naar huis!

Aladin: Dat lijkt me een goed idee, waar wonen jullie?

Floor: In [eigen woonplaats].

Aladin: [eigen woonplaats]? Ken ik niet. Ik weet wel een dorpje hier in de buurt, het is ongeveer een uur lopen. *(wijst welke kant)* Als jullie nog eens in gevaar komen, wrijf dan tegen de lamp, dan kom ik er zo snel mogelijk aan.

Daan: Oké, dat zullen we doen.

Floor: Dag Aladin!

Daan en Floor zwaaien.

Aladin: Dag kinderen! Goede reis en denk om de lamp. *(Aladin af)*

Verteller: Daar gaan de twee kinderen weer. Ze lopen richting een stad. Kijk daar komt de stad al in zicht...

Daan en Floor af.

Scène 4: De waarzegster uit de stad

Deze scène speelt zich af op een markt in een oosterse stad. (evt. accentueren met oosterse muziek) De marktkoopman staat er met zijn doeken, de waarzegster met haar glazen bol en eventueel nog andere kooplui. Daan en Floor komen op.

Daan: Kijk daar is de stad! Kom, we gaan er op af.

Floor: Nee Daan, kijk toch uit, je weet niet wat voor een stad het is

Daan: Wie niet waagt, die niet wint. Alles is beter dan die zee of de woestijn!

Floor: Ja, maar het kan hartstikke gevaarlijk zijn!

Verteller: Zo lopen de twee nog wel even te kibbelen, uiteindelijk besluiten Daan en Floor toch maar de stad in te gaan.

Daan: Kijk dan Floor, wat een prachtige stad. Ik ben blij dat ik hier ben. Lekker eten en winkels genoeg. Niets is er mis in deze stad.

Floor: Nee Daan, kijk toch uit. Ik vertrouw het hier niet. Het liefste dat ik wil is zo snel mogelijk naar huis!

Daan: Ja zusje, dat wil ik ook, maar ik wil eerst wat eten, daarna gaan we hoe dan ook, direct op zoek naar huis.

Waarzegster: Laat je toekomst voor spellen, bij de waarzegster! Laat je toekomst voorspellen voor maar één euro!

Daan: Ja Floor! Wat een idee! Onze toekomst laten voorspellen... Dat gaan we doen. Heb jij nog een euro?

Floor: Nee Daan, dat heb ik niet, mijn zakgeld van vorige week is al op en Mamma heeft nog geen nieuwe... Hé, waar ga je heen?

Daan hoort Floor al niet meer en loopt naar de waarzegster toe.

Daan: Goedendag, waarzegster, wat zal mijn toekomst zijn?

Waarzegster: Ik zal voor je kijken jongetje, stel een vraag dat werkt fijn.

Daan: Ik ben op zoek naar huis, zal ik ooit nog thuiskomen?

Waarzegster: *(bestudeerd haar glazen bol)* Ja... ik geloof van wel, maar het is nog enigszins mistig in de bol. In kan het niet precies zien. Waar woonde je ook al weer?

Daan: In [eigen woonplaats]

Waarzegster: Goed, heel goed. Klein jongetje terug naar [eigen woonplaats] *(tuurt in haar bol)* Ja, nu wordt het duidelijk in mijn bol... Je komt veilig thuis, jongetje, maar de weg er naartoe zal gevaarlijk zijn! Is dat alles of heb je nog een vraag?

Daan: Nee dank u, dat was het.

Waarzegster: Dan nu betalen graag!

Floor: Maar dat kan hij niet!

Waarzegster: Als jij niet kan betalen, ga ik de politie halen!

Daan: *(schrikt)* Nee! Wacht, mevrouw, doe dat niet! Alstublieft! Ik wil niet naar de gevangenis! Kan ik niet een klusje voor u doen of het geld een andere keer geven?

Waarzegster: Nee jongetje, het is te laat. Afspraak is afspraak. Ik voorspelde je toekomst, dus ik wil dat je betaald. Zo niet, dan wordt het de gevangenis voor jou! Politie! Dieven! Politie!

Floor: *(trekt Daan weg bij de waarzegster)* Kom Daan, we gaan hier weg. Vluchten! We moeten niet naar de gevangenis, maar naar huis! Kijk! Daar is een steeg, die gaan we in. Hopelijk zijn we daar veilig. Hé, er komt een omroeper aan! Kijken wat hij te zeggen heeft...

Daan: Hoor ik het goed? Alibabba houdt een danswedstrijd!

Scène 5: Voorbereidingen

Omroeper: *(komt op)* Aan alle mensen in deze stad! Zijne koninklijke hoogheid Alibabba houdt vanavond een danswedstrijd. De winnaar krijgt een grote prijs: Alibabba laat voor de winnaar twee wensen in vervulling gaan! Iedereen mag mee doen. Trek jullie danskleren aan en kom

vanavond om zes uur naar het paleis van Alibabba! Einde van het bericht! *(gaat af)*

- Floor: Dat is een idee Daan! Laten we meedoen aan de danswedstrijd!
- Daan: Waarom dan? Ik kan niet eens dansen!
- Floor: Dan kunnen we twee wensen winnen! En denk nou eens na, wat willen we nou eigenlijk?
- Daan: Ja, euh... naar huis.
- Floor: Precies en gebruiken we de eerste wens voor.
- Daan: En waar gebruiken we dan die andere wens voor? Als we winnen, krijgen we toch twee wensen?
- Floor: Ja dat klopt. Die tweede wens kunnen we gebruiken om... euh... Je schuld bij de waarzegster af te betalen!
- Daan: Ja dat is een goed idee! Alleen ik kan helemaal niet dansen!
- Floor: Ach, welnee joh, iedereen kan dansen! *(Floor pakt Daans hand en maakt een pirowet onder zijn arm door.)* Zie je nou wel?
- Daan: Ja misschien kan iedereen wel dansen *(tegen publiek)* Vinden jullie dat ook? Kan iedereen dansen?
- Kinderen in zaal: Ja!
- Daan: Weet je? We gaan het gewoon doen!
- Floor: Zo is het. Kom, we gaan danskieren zoeken.

Daan en Floor lopen over de markt richting de marktkoopman.

- Verteller: Daan en Floor hebben ontzettend veel zin in de danswedstrijd. Het is voor de twee de kans om snel thuis te komen, want Alibabba laat als je wint twee wensen in vervulling gaan. Op de markt krijgen Daan en Floor van een marktkoopman een danskostuum. *(Daan en Floor: "Dank u wel!")* Dat zijn kleren die je draagt als je hier gaat dansen. Kom, we gaan ze veel succes wensen, want we hopen dat ze gaan winnen! Zeg mij maar na: succes Daan en Floor! Ik tel tot drie: één twee drie:

Kinderen in zaal: Succes Daan en Floor!
Verteller: Ik hoor jullie niet. Nog een keertje, één, twee, drie:
Kinderen in zaal: Succes Daan en Floor!
D&F: *(tegen de kinderen in de zaal)* Dankjewel!
Daan: Kijk, daar is het paleis!

Daan en Floor af.

Scène 6: De danswedstrijd van Alibabba

(evt. oosterse/Efteling achtige muziek spelen) gaat spelen. De scène speelt zich af in het paleis van Alibabba. Op het podium staat een troon (stoel) voor Alibabba. (Extra paleiseffect kan gemaakt worden door aan de zijkant van het podium twee torens met minaret (van karton) te plaatsen.) In deze scène zijn 4 (klap)stoelen nodig voor de stoelendans. Deze staan aan de rand van het toneel.

Verteller: De hele stad is gekomen om het Paleis van Alibabba mooi te maken voor de danswedstrijd. Wat vinden jullie ervan? Zien jullie de mooie torens? Zien jullie de troon van Alibabba?

Verteller gaat even op de troon zitten, omroeper komt op en gooit de verteller van de troon af. Omroeper af.

Verteller: Oh sorry, ik zag die troon, die waanzinnig mooie troon en hij zit zo lekker! Kijk alle mensen voor de danswedstrijd komen binnen: De marktkoopman met de waarzegster, Daan en Floor en de omroeper.

Alibabba komt binnen, gaat op zijn troon zitten, de gasten maken een buiging voor hem. Hij gaat zitten (en gebaart dat de muziek uit moet.)

Alibabba: Dames en Heren, jongens en meisjes. Welkom op mijn danswedstrijd! Vanavond zullen jullie voor mij gaan dansen en wie dat het beste doet, krijgt een prijs. Het is een heel bijzondere prijs: ik Alibabba laat als machtig koning van het land voor de winnaar twee wensen in vervulling gaan! Ik wens jullie veel succes. Laat de stoelendans beginnen!

Er gebeurt niets.

Alibabba: Laat de stoelendans beginnen!

Weer niets.

Omroeper: Koning Alibabba, u bent de stoelen vergeten! Zonder stoelen geen stoelendans!

Alibabba: Wat? O ja, natuurlijk de stoelen... ja... euh... O kijk, daar staan een paar stoelen.

Stoelen worden door Daan, Floor, de omroeper, de waarzegster en de marktkoopman klaar gezet.

Alibabba: Laat het stoelendansen beginnen!

Hoe dit afloopt....!?