

Een productie van Stichting Q-time



Script Kidztime Kerstvoorstelling *'De verlorene Kerstschat'*



Foto: Lima Fotografie & Vormgeving

Tekst: Annemarie Pape m.m.v. Jolanda Kwakernaak

Duur: 1 uur á 75 minuten (in- of exclusief interactieve spellen)

Inhoud

1.	Het verhaal	3
2.	Personages	4
2.1.	De boeven Boris en Eddy.	4
2.2.	De tweeling Zoey en Wendy (12 jaar).....	4
2.3.	Nachtwaker Hennie.....	4
2.4.	Maria en Jozef	4
2.5.	De drie wijzen – Balthasar, Caspar, Melchior	5
2.6.	De Museum directeur en tevens gids	5
2.7.	Sprookjesfiguur 1: Sneeuwwitje en de 7 dwergen.....	5
2.8.	Sprookjesfiguur 2: Assepoester.....	5
2.9.	Sprookjesfiguur 3: Pinokkio.....	5
2.10.	Groepje bezoekers	5
2.11.	Presentatieduo en vertellers.....	5
3.	Het verhaal in scènes.....	6
Scene 1:	Intro door presentatieduo (1)	6
Scene 2:	De rondleiding.....	6
Scene 3:	Hennie eerste werknacht	7
Scene 4:	Ongenode gasten op zoek naar geld.....	8
Scene 5:	Presentatieduo (2) Enge geluidendroom.	10
Scene 6:	Zoey, Wendy en Hennie en boeven zoeken de kerstschat.	11
Scene 7:	De wijzen, Jozef en Maria.....	13
Scene 8:	Sneeuwwitje en presentatieduo (3).....	15
4.	Diversen.....	17
4.1.	Scene-overzicht: hokjeslijst.....	17
4.2.	Het toneel en decor	17
4.3.	Attributen.....	17
4.4.	Aantal personages en interactie	18
4.5.	Muziek en Dans	18

1. Het verhaal

In zaal 7 van het sprookjesmuseum 'Madam HoeZo' staat één sprookje waarvan niemand het verhaal nog kent; 'Jozef, Maria en de drie wijzen'. De sprookjesfiguren zijn onrustig. Assepoester is haar prins kwijt, Maria draagt een glazen muiltje, de drie wijzen zoeken naar hun kerstschatten. Boeven krijgen hier lucht van en beginnen ook een zoektocht. Een tweeling wil de mythe van 'de verloren schat van Kerst' ontrafelen voor een spreekbeurt en krijgen daarbij hulp uit onverwachte hoek.

Een vrolijk toneelstuk waar sprookjesfiguren tot leven komen en gezocht wordt naar de echte schat van Kerst.

2. Personages

Er zijn 17 rollen in het stuk. Dit is aan te passen naar 14 of 18 spelers. Zie hiervoor diversen.

2.1. De boeven Boris en Eddy.

De boeven hebben gehoord van de mythe van de 'Verloren Kerstschat' en denken een belangrijke aanwijzing te kunnen vinden bij het sprookje 'De Drie Wijzen'. Ze hopen de weg naar geld te vinden.

Karakter: Boris is niet echt slim, dik en bang. Eddy is iets slimmer en sluw.

2.2. De tweeling Zoey en Wendy (12 jaar).

De kinderen Zoey en Wendy laten zich bewust opsluiten in het museum. Voor hun spreekbeurt op school doen ze onderzoek naar sprookjes. Ze hebben gehoord van 'de verloren kerstschat'. In veel sprookjes redt een prins een prinses, maar in dat verhaal speelt een baby de hoofdrol. Daar wil vooral Wendy meer over weten.

Karakter Wendy: vreselijk bijdehand, wil heel graag bij de grote mensen horen, praat dan vooral graag mee over liefde en romantische tafereeltjes, maar is tegelijkertijd nog heel kinderlijk. Heeft een onuitgesproken motto: M'n tweelingzus redt me toch wel als iets niet lukt.

Karakter Zoey: vreselijk bijdehand, betweter. Iets rustiger/wijzer dan Wendy, verbetert haar zusje graag, want ze is namelijk 1 uur ouder en tegelijkertijd ook dol op haar zusje, helpt haar altijd uit de penarie.

2.3. Nachtwaker Hennie.

Hennie is op haar eerste werknacht in het museum. Zij is in het museum gaan werken omdat ze de verloren Kerstschat hoopt te vinden, daarover heeft ze namelijk gelezen in de Donald Duck. Haar opa vertelde dat de verloren kerstschat mensen weer hoop zou geven, dat kan ze wel gebruiken.

Karakter Hennie: ietwat naïef, gelooft snel wat ze leest en hoort. Een doener, weet van aanpakken, werkt hard.

2.4. Maria en Jozef

Jozef en Maria zijn wassen beelden. Maria komt 's nachts tot leven en weet niet dat de wereld hun verhaal is vergeten en dat niemand weet van baby Jezus en de boodschap van kerst. Maria vertelt haar verhaal aan Wendy.

Karakter Maria: toch wel beetje 'heilig', sereen, straalt rust, vriendelijkheid, kalmte uit, maar ze is ook vrolijk.

Karakter Jozef: droge humor, vrolijk sarcasme.

2.5. De drie wijzen – Balthasar, Caspar, Melchior

De drie wijzen zijn drie Arabische-Oosterse figuren. Elk bijzonder uitgedost en een beetje grappig. Zij zijn hun schatten voor 'De baby' kwijt.

- Caspar : een verstrooide professor.
- Balthasar: de vrolijke joviale grapjas.
- Melchior: de geleerde van het stel; vreselijk serieus, lacht zelden, geen gevoel voor humor.

2.6. De Museum directeur en tevens gids

De directeur is ook de gids van het museum en vertelt de bezoekers tijdens rondleidingen over de verschillende sprookjes. Het sprookje van Jozef en Maria en de drie wijzen heeft extra zijn interesse. Het antwoord van de 'Mythe van de verloren Kerstschat' is naar zijn idee bij hen te vinden. (Ook hij leest de Donald Duck). Als wetenschapper zou hij graag deze krachtige mythe ontrafeld zien.

2.7. Sprookjesfiguur 1: Sneeuwitje en de 7 dwergen.

Sneeuwitje heeft alleen dwerg Grumpy nog bij haar, de zes andere dwergen is ze kwijt. Kinderen uit de zaal helpen haar erbij. Ze draagt in haar mandje één van de schatten van de wijzen: wierook.

Grumpy: een mopperige dwerg die zucht en steunt over hoe zwaar hij het toch heeft. Sloft met zijn voeten bij elke voetstap. Maar hij houdt wel veel van Sneeuwitje.

2.8. Sprookjesfiguur 2: Assepoester

Assepoester komt op met sandalen, in plaats van haar glazen muiltjes. Daarbij komt ook dat ze haar prins kwijt is, die vindt ze in de presentator van dit stuk. Ze wil erg graag haar dans nog eens doen uit haar sprookje.

2.9. Sprookjesfiguur 3: Pinokkio

Pinokkio lijkt compleet te zijn als sprookje, maar is zelfs overcompleet. Hij draagt het derde geschenk van de wijzen bij zich: mirre. Pinokkio's neus wordt natuurlijk langer als hij iets zegt dat niet waar is. Pinokkio is een lief sprookjesfiguur.

2.10. Groepje bezoekers

De groep wordt rond geleid door de gids en stellen misschien nog wat vragen.

2.11. Presentatieduo en vertellers

Twee presentatoren die een aparte rol hebben in het verhaal, ze praten het geheel aan elkaar en hebben interactie met het publiek. Ze kunnen het goed vinden samen, zijn misschien zelfs een beetje verliefd.

3. Het verhaal in scènes

Scene 1: Intro door presentatieduo (1)

De gordijnen zijn nog dicht. Presentatoren staan ervoor.

Presentator: Ha jongens en meisjes, wat leuk dat jullie er allemaal weer zijn! Hebben jullie er ook zoveel zin in? Laat je horen!

Presentatrice: Maar dit is vreemd, ik hoor eigenlijk alleen maar jongens, zitten er ook meisjes in de zaal? *(Meiden laten zich horen.)*

Presentator: Nou, dan mogen de jongens zich ook nog een keer laten horen, komt ie:....

Presentatrice vindt dit geluid zo hard, stopt haar hoofd tussen de gordijnen door. (Je ziet alleen nog d'r achterkant.)

Presentator: *(maant eventueel de zaal tot stilte.)* Hej, <naam presentatrice>, je kunt nu wel weer terugkomen, hoor, het geluid is gestopt. *(Presentatrice komt niet.)* Hej, je kunt wel weer...

Presentatrice: <naam presentator>, moet je kijken! Een heel museum! Het lijkt wel een sprookjesmuseum, wauw!!

Presentator: Je hebt gelijk! Ik zie het op het bordje: 'Madam HoeZo museum! Beleef sprookjes opnieuw!' Deze kerstvakantie elke dag open van 10 tot 18 uur! *(Schuift het gordijn al een klein beetje open. De directeur met bezoekers komen rechts op.)*

Presentatrice: Zie je dat? Daar komt de directeur aan. Kom, gauw weg hier.

Presentator: Kijken jullie mee? *(Presentatoren snellen links weg, gordijnen gaan helemaal open.)*

Scene 2: De rondleiding

Directeur: Hier in zaal 7 hebben wij nog drie bijzondere sprookjes. Hier meteen rechts... Wie herkent het sprookje al? *(Ook richting zaal, misschien reageren kinderen).* Heel goed, de gelaarsde kat! Bijzonder is ook zijn houding, trots en fier, vindt u ook niet? Nog vragen?

Wendy *(steekt enthousiast haar vinger op)*: Waarom heeft die kat maar 1 laars aan?

Directeur: Ehm...tja.. Helaas, we moeten verder, we sluiten bijna en dit laatste sprookje is écht de moeite waard, al zeg ik zelf.

De groep en de directeur gaan om het kerstsprookje heen staan.

Zoey *(leest het bordje voor)*: Jozef en Maria. Hej, daar heb ik laatst over gelezen in de Donald Duck!

Directeur: Ja, *(meteen enthousiast)* precies! De oorsprong van dit sprookje is een mysterie. Onderzoek levert tot nu toe weinig op. Toevallig weet ik dat er vermoedens zijn dat dit verhaal te maken heeft met de mythe rond 'De verloren kerstschat'.

Wendy(*heeft haar notitieboekje in de aanslag*): Ah, dat schrijven we op. Jozef, Maria, verloren kerstschat. Interessant! (*Een veelbetekenende blik naar Zoey.*)

Directeur: Loopt u allen achter mij aan, ik dank u hartelijk voor uw bezoek in ons museum.

Zoey en Wendy zorgen dat ze achteraan lopen. Wendy laat veel te duidelijk zien dat ze stiekem willen blijven. Zoey probeert dat te voorkomen. De directeur en de bezoekers lopen rechts het hoekje om, verdwijnen in coulissen. Zoey en Wendy zien hun kans schoon, duiken achter het huisje (rechterkant) van Hans en Grietje om zich te verstoppen. Hun hoofden blijven zichtbaar voor het publiek.

Wendy: Hoe lang moeten we nu wachten?

Zoey: Totdat de bewaker is geweest voor zijn laatste ronde. Dan kunnen we zelf eens onderzoek doen naar 'Jozef en Maria' en die verloren kerstschat.

Wendy: Ik ben zo benieuwd! (*gaapt*) Én moe! Ik ben zo zenuwachtig voor die spreekbeurt dat ik vannacht weer geen oog dicht heb gedaan! (*Wendy valt meteen in slaap, Zoey doet ook een oogje dicht.*)

Dans – (*dans gaat rechts af*)

Scene 3: Hennie eerste werknacht

De directeur en bewaker Hennie komen links op.

Directeur: Zie je het een beetje zitten, je eerste nacht als bewaker?

Hennie: Oh, ja zeker wel meneer.

Directeur: Mooi. (*Reikt ondertussen werkspullen aan Hennie, een zaklantaarn en een beer.*) Even in het kort wat je moet doen. Je loopt elk uur je ronde en belt mij als er wat gek is.

Hennie: Komt goed, meneer. Eh... Wat is hiervan de bedoeling?

Directeur: De vorige bewakers waren soms een beetje bang, (*met een grijns*) die beer is om je te troosten.

Hennie: Ah, op die manier. (*Kijkt nog niet echt begrijpend. De directeur doet het strikje van de knuffel nog even recht ondertussen.*) Zomaar even een nieuwsgierig vraagje: De hoeveelste nachtbewaker ben ik eigenlijk?

Directeur (*zonder blikken of blozen*): Nummer 734, (*tikt op zijn schouder*) Nou, je redt het wel zo, hè? (*loopt haastig af*) Tot ziens.

Hennie: Ja, tot ziens hoor. (*Eerst mijmerend, dan met schrik en nadruk*) Nummer 734... 734!? Ik begrijp dat er een luchtje aan dit museum zit. Nou ja, ik zal maar eens beginnen met mijn eerste ronde. Trouwens, (*richting zaal*) hebben jullie al eens gehoord van de verloren kerstschat? Ja? Ik ook, ik heb er over gelezen in deze Donald Duck, (*haalt hem opgerold uit zijn zak*). Toen ik hoorde dat er hier meer over te vinden was, dacht ik: Nou, daar ga ik solliciteren! Ik ben benieuwd!

Hij/zij kijkt goed rond op het podium, schijnt met de zaklamp, komt bijna in de buurt van de kinderen, maar schijnt er precies overheen. Loopt daarna rechts af.

Scene 4: Ongenode gasten op zoek naar geld.

De boeven gooien een ruit in. *(Geluid van rinkelend glas, muziek: mission impossible start in.)*
Boeven komen binnen door raam a la slapstick. Als Boris een tas met spullen middenvoor op het podium zet, *fade de muziek uit*.

Eddy: Waar zijn de inbreekspullen?

Boris: *(pakt tas met spullen)* Oh ja! Hier... Een Koeievoet, *(Boris heeft ooit ergens gehoord dat je inbreekt met een koevoet, maar heeft een slof mee genomen van een 'echte' koeievoet),* zaklamp, camouflagepak *(iets vreselijks opvallends, een beestenpak bijvoorbeeld)*.

Eddy: Camouflagepak?

Boris: Ja, we zijn toch in een wassenbeeldenmuseum. *(Boeven inspecteren de boel weer verder, als plotseling...)*

Boris: Ssst, ik hoor wat!

Eddy: Wat?

Boris: Ik denk boeven! *(Gaan als een wassenbeeld staan.)*

Eddy: Boris, hoe kan dat nou, wij zijn boeven...

Boris: Oh ja. *(Boris loopt naar het snoephuis en plukt een snoepje.)*

Boris: Ohhhhh ik heb m gevonden!

Eddy: Wat? *(Boris ziet een rode knop.)*

Boris: Ik weet het antwoord! -*slaat op rode knop*- DE SCHAT *(Rode knop geluid: 'Knibbel knabbel knuistje, wie zit er aan mijn huisje' start in. Boeven schrikken zich een hoedje.)*

Eddy: Als we de schat gevonden hebben hè? *(Boris knikt 'hmhm'.)* Wat zou jij er dan mee doen?

Boris: Ik zou een hele grote brandweerauto kopen! *(Of iets anders door speler zelf in te vullen.)*

Eddy: Nou, van déze schat kun je er denk ik wel vier kopen! Ik zou graag een...*(De directeur komt aanlopen. Boris ziet dit en gebaart naar Eddy.)*

Eddy: Wat is er?

Boris: De directeur komt eraan!

Boris en Eddy gaan weer in een freeze staan alsof ze een wassen beeld zijn. Directeur loopt naar de boeven en denkt dat het wassen beelden zijn. Hij houdt zijn neus heel dicht bij de neus van Boris.

Directeur: Goh, deze ken ik niet...

Boris: Miauw! (*Directeur schrikt.*)

Eddy: Boris, grijp 'm! (*Boris komt met touw aan en bind de directeur vast, de directeur protesteert, krijgt evt. nog stukje tape over zijn mond.*) Bind hem vast!

Eddy (*opent de deur van de bezemkast*): Stop hem hier maar in. (*Boris doet dat.*)

Eddy: Daar hebben we voorlopig geen last meer van. En nu moeten we ons als de wie-de-weer-ga verstoppen.

Boris: Wacht, nog één ding baas... (*Laat een enorm groot oor zien, Eddy kijkt vragend.*) Als er iets gezegd wordt over de schat, hoor ik het met dit superoor supergoed. Handig, toch?

Eddy: Heel handig... Nou, wegwezen, volgens mij hoor ik voetstappen!

Boeven gaan links af of verstoppen zich.

Scene 5: Presentatieduo (2) Enge geluidendroom.

Presentatieduo komt rechts op. Podium beetje eng en donker met schaduwen, beetje enge muziek?

Presentatrice: Ik vind het eigenlijk best spannend, jullie dan? Nou, ik wel hoor. Ik heb dat wel vaker, dan heb ik zo iets spannends gezien, dat ik er 's nachts van moet dromen.

Presentator komt op en laat presentatrice schrikken.

Presentatrice: Dat bedoel ik dus. Ik had het laatst nog... *(Vertelt een droom, met geluiden, kinderen mogen de geluiden maken.)*

Presentatrice: Maar weet je wat ik doe als ik bang ben? Dan pak ik mijn knuffel en zing ik een liedje. *(Als er meer kinderen meezingen, toevoegen: 'Zingen jullie mee?')*

Liedje over bang zijn. ('Griezelig' van Elly en Rikkert.)

Presentator: Wow, zulke dingen zijn inderdaad best spannend. *(Achter de rug van presentatrice om):* Voor een meisje dan.

Presentatrice: Oh, da's echt niet waar, ik durf verder alles! Als ik mijn knuffel maar heb.

Presentator: Oh ja, durf je nog wel verder te kijken dan? *(Wijst achter zich naar het decor.)*

Presentatrice: Pfff, natuurlijk durf ik dat.

Presentator: Dat wil ik meemaken, kom je mee? Kijken we samen. *(Lopen samen rechts af.)*

Scene 6: Zoey, Wendy en Hennie en boeven zoeken de kerstschat.

De bewaker komt links op voor zijn tweede ronde. Schijnt heen met zijn zaklamp, schijnt terug langs de hoofden van de kinderen. Spannend moment. Kinderen slapen door.

Hennie: Dat is grappig, Hans en Grietje had ik nog helemaal niet gezien, mooi zeg, net echt... *(pakt een koekje van het dak)* Hmm... *(loopt knabbelend verder)* Toch vreemd, ik dacht echt dat ik wat hoorde. Voor de zekerheid bel ik even de directeur. *(Laat de telefoon overgaan, niemand neemt op. Je hoort de telefoon gedempt overgaan uit de bezemkast.)* Helaas, hij neemt niet op. Nou ja, het was toch vast loos alarm. *(Als je dit goed richting zaal speelt, zullen er waarschijnlijk kinderen reageren, met 'nee, hij zit in die kast!'. Reageer hierop, bijvoorbeeld: 'Huh, is hij hier, zeggen jullie?' En zoek vervolgens overal, behalve in de bezemkast, loop rechts af met: 'Hmmm, dan moet ik toch s verder zoeken...')*

Zoey en Wendy worden wakker met een luide geeuw. Spannend muziekje start in.

Zoey: Zo... De kust is veilig, eindelijk kunnen we doen waarvoor we hier zijn.

Wendy: Op zoek naar de verloren kerstschat. Let's go! *(Optioneel: Ontdekkingsreis door het museum door Zoey, Wendy, Hennie, Boris en Eddie. Niemand weet van elkaar dat ze er zijn. De één komt op, hoor iets, gaat achter het geluid aan, de ander komt ergens anders weer op.)*

Zoey (voorop) en Wendy (erachter) lopen gebukt en op hun tenen over het podium, ze willen naar het Kerstspreekje toe, Zoey is er al, schuilt achter een pop, maar Wendy wordt in haar nekvel gegrepen door de bewaker, hij tilt haar hoog in de lucht, laat haar niet meer los.

Hennie: Dus jij was dat!

Wendy *(protesteert, gilt)*: Hellup, laat me los. *(verontwaardigd)* Hoezo, ik was dat?

Hennie: Ik hoorde iets, maar kon niets vinden, nu heb ik je gevonden. Ik zal je meteen naar de politie brengen.

Zoey springt tevoorschijn.

Zoey: Nee, wacht, niet doen. Ik kan het uitleggen.

Hennie: En wie ben jij dan wel?

Wendy: Dat is m'n tweelingzus Zoey. *(Zodra ze haar zus weer in beeld heeft, krijgt ze meteen weer praatjes.)* En ik ben trouwens Wendy, aangenaam. *(Wendy wordt nog steeds in de lucht/vast gehouden door de bewaker, maar steekt toch haar hand uit om te schudden ter kennismaking.)*

Zoey: Mja.. Ik ben haar tweelingzus, maar ik ben wel een uur ouder.

Hennie: Ah, juist. Dat kun je ook wel zien ja...

Zoey: Dank u. Maar ik wil u vriendelijk vragen mijn zusje weer neer te zetten. We zijn hier namelijk voor onderzoek, ziet u.

Hennie: Leg dat maar eens uit! *(Hij zet Wendy neer, zij gaat meteen aan Zoey's zij staan.)*

Zoey: We zoeken de verloren kerstschat.

Hennie: Waarom zouden twee van zulke kleine kinderen op zoek gaan naar zoiets misschien wel gevaarlijks?

Wendy: Eh, we zijn niet echt klein meer. En het is voor onze spreekbeurt. Toch, zus?

Zoey: Ja, 'het konijn' hadden we vorig jaar al gedaan, dus willen we nu iets met meer nieuwswaarde, zeg maar.

Wendy: Mooi gezegd, Zoey!

Hennie: En dat moet ik allemaal maar goed vinden, zo midden in de nacht?

Zoey: Dat zou erg fijn zijn.

Wendy (*pakt Hennie al bij z'n mouw*): Nou, zullen we dan maar...

(Hennie sputtert nog wat tegen, Zoey komt naast hem lopen, geeft hem in duwtje in de goede richting.)

Zoey (*quasi geïnteresseerd*): Wat is eigenlijk uw idee over de verloren kerstschat?

Hennie (*geveleid dat iemand naar zijn mening vraagt*): Mijn idee? (*Zoey knikt.*) Ik denk dat het iets is dat de mensheid weer hoop geeft.

Zoey: Zozo.

Wendy: Mooi hoor. (*Gaapt.*)

Terwijl Wendy 'mooi hoor' zegt, komt er een vreemd licht. Klokken draaien. Rook en geluid. Spannend! Hennie en de tweeling duiken in een hoekje. Alle beelden komen tot leven. Ook de beelden die nog niet op het podium zijn komen even langs.

Scene 7: De wijzen, Jozef en Maria

Maria: Heb ik nog stééds dat glazen muiltje aan mijn voet. Ik heb nog nooit van m'n leven op hakken gelopen.

Jozef (*met een stem als in een warenhuisoproepje*): Wil de eigenaar van een glazen muiltje zich melden in... (*Kijkt even op het bordje*) Zaal 7 van het Madam HoeZo museum?

Maria: Tggg... Jij weer hoor.

Hennie en Zoey komen tevoorschijn.

Zoey: Wat is dit... wat gebeurt hier? (*Kijkt vragend naar Hennie alsof die het wel zal weten. Hennie haalt schouders op, heeft geen idee.*)

Maria: Wat bedoel je precies?

Zoey (*schrikt zich rot*): Hhhhhh.... Ze praten.. Tegen mij... (*Verschuilt zich achter Hennie.*)

Wendy (*komt tevoorschijn, bang*): Hoe komt het dat jullie praten?

Maria: Ja, dat is nu eenmaal zo. Niemand begrijpt waarom.

Jozef: Nou, zo gek is het niet. Het personeel maakt er een rommeltje van. Er kloppen wel meer dingen niet.

Maria: We geloven ook dat er nog meer niet thuishoort in dit museum. Maar we zijn niet de enigen hoor...

De drie wijzen komen rechts op.

Caspar: Inderdaad! Zo zijn wij al tijden onze schatten kwijt.

Belthasar: Alle drie!

Melchior: Nergens te vinden.

Wendy: Schatten, zegt u? (*De drie wijzen knikken.*)

Wendy (*tegen Zoey en Hennie*): Zou dit iets te maken hebben met de verloren kerstschat?

Hennie: Wij willen jullie helpen met het vinden van jullie schatten! (*Wendy en Zoey doen een highfive op de achtergrond.*)

Caspar: Dat klinkt als een goed idee. Jullie? (*Belthasar knikt, Melchior reageert nauwelijks, draait z'n hoofd weg met z'n neus in de hoogte.*)

Caspar: Dat is afgesproken dan. Zullen we in zaal 1 beginnen? (*De wijzen, Hennie en Zoey lopen rechts af. Wendy blijft nog even plakken bij Maria.*)

Wendy (*tegen Maria en Jozef*): Misschien kunt u mij nog iets meer vertellen, mevrouw?

Maria: Zeg maar Maria, hoor. Dat zegt iedereen: Maria van Jozef.

Wendy (*twijfelt of ze achter Zoey aan gaat of hier blijft, ze blijft*): Maareh... Maria van meneer Jozef... Hoe ben je eigenlijk aan hen gekomen? (*Wijst op de kribbe en Jozef*)

Jozef: Zeg dames, als jullie een gezellig theekransje houden, ga ik die sandalen van jou wel eens zoeken. Tot straks!

Maria: Denk je om de tijd, schat? 7 minuten zijn zo voorbij.

Telkens als het woord 'schat' wordt gezegd op het podium, steekt het superoor van boef Boris langs een decorstuk, daarbij de stemmen van de boeven, enigszins gedempt.

Boris: Schat? Schat, hoor ik dat goed?

Eddy: Doe dat ding weg, Boris, ssst!

Maria: Maar hoe ik aan die twee schatten gekomen ben? (*Het superoor steekt weer even uit, wordt snel weer teruggetrokken.*) Dat is een lang verhaal. (*Maria loopt met Wendy naar voren. Het licht wordt een beetje roze, 'heilig-sfeertje-muziek'.*)

Maria: Jozef en ik zouden trouwen. Toen gebeurde er iets bijzonders. Een engel kwam in mijn huis, zomaar, midden op de dag, hij zei: (*Ze wil gaan vertellen, maar schrikt. Een engelenstem neemt het over. Een engelschaduw achter een wit doek, decor mooi verlicht, viool/stringsmuziek op de achtergrond.*)

Engel: Wees niet bang, Maria, je zult zwanger worden en een zoon krijgen. Hij zal de redder van de wereld worden.

Maria: Ik? Zwanger, maar ik ben nog niet eens met Jozef getrouwd.

Engel: Nee, dit kind is ook niet van Jozef. God zal je een wonder geven! (*De engelenstem plus schaduw verdwijnt.*)

Maria (*tegen Wendy*): Ja, zo ging het.

Wendy: Vond je dat niet eng?

Maria: Eng? Eerst wel, ik had nog nooit een engel gezien. Maar toen de engel weg was, voelde ik dat het goed was. Maar nu moet ik snel terug gaan naar mijn plekje, voor je het weet slaan de klokken weer!

Wendy: Ik ga Zoey maar eens achterna. Tot straks!

Maria (*zit weer op haar plekje*): Tot straks!

Wendy (*loopt mee*): Hey, waar is deze knop eigenlijk voor? (*Drukt hem in, hoort beginstukje van het liedje.*) Leuk zeg! (*Gaat daarna rechts af, terwijl het nummer nog een stukje verder gaat.*)

Kerstlied!

Scene 8: Sneeuwitje en presentatieduo (3)

Podium op Maria na leeg. Sneeuwitje en de dwerg Grumpy komen rechts op. Sneeuwitje met een mandje, daarin zitten de giftige appel én onder een kleedje een schat van de wijzen (wierook). Grumpy sloft bij elke pas die hij moet doen met zijn voet over de grond.

Maria: Zoek jij deze misschien? *(Toont glazen muiltje.)*

Sneeuwitje: Oh, nee *(glimlacht)*. Die hoort niet bij mij. In mijn sprookje horen zeven dwergen. Maar ik heb alleen mijn lieve, mopperige Grumpy nog bij me...

Grumpy: En nu moet ik dus al het werk alleen doen *(zucht héél diep)*.

Sneeuwitje: Ach kom, lieverd, ik heb je alleen gevraagd te helpen om de andere zes dwergen terug te vinden.

Grumpy: Dat bedoel ik dus, hard werken *(gaapt)*.

Presentatieduo komt links op.

Presentator: Wacht-wacht-wacht. Wat een chaos hier, ik kan het niet langer meer aanzien. Beelden die tot leven komen en dingen kwijt zijn, wat is dit voor een rommelig museum!

Presentatrice: Ik ook niet. Ik denk dat het hoog tijd is dat wij met elkaar dit museum een beetje gaan helpen, denken jullie ook niet? *(richting zaal)*

Presentator *(tegen Sneeuwitje)*: Jullie zijn eigenlijk met 7 dwergen zei je hè? Pfoe... *(richting zaal)*
Welk sprookje is dat ook alweer? *(Laat zaal reageren.)*

Presentatrice: Maar Sneeuwitje, hoe zien de andere dwergen er ongeveer uit?

Sneeuwitje: Ze lijken allemaal erg op Grumpie, *(Grumpie bozig/beledigd naar Sneeuwitje.)* Alleen kijken ze wat vrolijker, sommigen zijn wat kleiner, anderen wat groter. En ze hebben allemaal een baard en een leuk mutsje in hun eigen kleur.

Presentator *(pakt een muts en nepbaard)*: Lijk ik er zo een beetje op?

Sneeuwitje: Ehm... Jawel, alleen.... Je bent een kléin beetje te groot!

Presentatrice: Aha... Ik snap het al. Ze zijn vast hier ergens in deze zaal. Wie heeft er zo'n mooi mutsje en een baard? Kom maar naar voren. *(Ondertussen de melodie van het liedje 'He-Ho'.)*

Sneeuwitje checkt of haar 7 dwergen compleet zijn. Grumpie lijkt zowaar ook iets blijer te worden als de dwergen zich verzamelen.

Optioneel: Liedje: Hé, ho van de 7 dwergen. Interactief. Ene kant zaal 'He-ho' zingen en staan, andere kant zaal 2e keer 'He-ho' zingen en staan o.l.v. presentatieduo.

Sneeuwitje: Fantastisch, jullie hebben ons gered! Nu gaan wij snel weer terug naar zaal 3, daar horen we thuis. Oh, trouwens... Kan één van jullie nog iets met... dit? *(Haalt wierook onder het kleedje vandaan uit haar mand.)*

Presentator: Vast wel, geef maar hier.

Sneeuwitje: Komen jullie mee, dwergen? Loop maar in de maat achter mij aan. Met het rechterbeen beginnen jongens, ja, goedzo, rechts, links... (*Sneeuwitje loopt rechts af met de zeven dwergen achter haar aan marcherend, Grumpie als voorste dwerg. (Marsmuziekje).*)

Sneeuwitje (*van achter de coulissen tegen de dwergen*): Heel erg bedankt allemaal. Jullie mogen ook allemaal naar je eigen plekje. Daag!

Presentator: Wat is dit denk jij? (*Presentatieduo ontdekt dat het wierook is.*)

Presentator: Van wie zou dat nu zijn?

Presentatrice: Geen idee, maar ik bewaar het wel, wie weet komt het nog van pas.

Presentatieduo loopt links af.

Benieuwd naar scene 9 t/m 14? Koop dan het complete script!

4. Diversen

4.1. Scene-overzicht: hokjeslijst

X = aanwezig (unfreeze, met of zonder tekst)

0 = freeze of verstopt

- = hoorbaar, maar niet zichtbaar

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Presentatieduo	x				x			x	x	x	x	x		x
Directeur van het museum*		x	x											x
Tweeling Zoey en Wendy		x	0	0	0	x	x				x		x	x
Nachtwaker Hennie			x			x	x				x			x
Maria	0	0	0	0	0	0	x	0	0	x	0	0	0	x
Jozef	0	0	0	0	0	0	x			x	0	0	0	x
De drie wijzen							x		x					x
Boeven Boris en Eddy **				x			-		x		x			x
Bezoeker 1 + Sneeuwvitje		x						x						***
Bezoeker 2 + Assepoester		x								x				***
Bezoeker 3 + Pinokkio		x										x		***
Engelenstem + schaduwspel							x							

Toelichting:

* Directeur wordt in een kast gestopt. Hij moet vóór scene 14 in de bezemkast zitten om daarin geluidjes te maken/aan de deur te rammelen.

** Het superoor en de stemmen van de boeven komen her en der tevoorschijn.

*** Sprookjesfiguren komen pas op het podium als het presentatieduo de spelers laat buigen.

4.2. Het toneel en decor

Het decor is zaal nummer zeven van museum 'het wassenbeelden museum van de sprookjes'. Voor de kijker staat rechts 'de gelaarsde kat'. In het midden staat 'het sprookje van Jozef en Maria'. Links staat het snoephuisje van Hans en Grietje. Voeg hierbij echte snoepjes/spekjes toe.

Er bevinden zich twee duidelijke 'in' en 'uitgangen' aan de linker en rechterzijde van het podium. Verder is er een bezemkast, een grote mand waarin verstopt kan worden en een raam waar ingebroken kan worden en een goede verstoppelplek voor de twee kinderen.

4.3. Attributen

Presentatieduo	<ul style="list-style-type: none">- Knuffelbeer- Stijlvolle kleding- Voor de spellen: 2 puzzels met beiden evenveel stukjes, goud gespotten voorkant, een in roze lint verpakte stukjes, andere blauw (of de andere zijde vd stukjes roze of blauw spuiten).
----------------	--

	- Voor de spellen: 6 mutsjes en 6 nepbaardjes
Directeur van het museum*	- Net pak - Mobieltje
Tweeling Zoey en Wendy	- Kleding voor hippe bijdehante schoolkinderen, iets toevoegen voor het tweelingelement, bijvoorbeeld sproetjes en staartjes/bril o.i.d.
Nachtwaker Hennie	- Knuffelbeer - Grote zware zaklamp die ver kan schijnen - Beveiligingskleding - Mobieltje
Maria	- Glazen muiltje - Kribbe, baby Jezus, kleding passend bij rol.
Jozef	- Kleding passend bij rol.
De drie wijzen	- Schatten: wierook, mirre, goud. - Kleding passend bij rol.
Boeven Boris en Eddy	- Sporttas met 'koeienvoetpantoffel', goudmeter, touw, tape, twee opvallende (dieren)kostuums. - Zwarte kleding, zwarte muts.
Bezoekers, Sneeuwwitje, dwerg Grumpy, Assepoester, Pinokkio	- Kleding passend bij rol en sprookjesfiguur.

4.4. Aantal personages en interactie

Het stuk is voor 17 personen geschreven. Dit kan eenvoudig naar 14 spelers worden teruggebracht of er kan een rol worden toegevoegd.

Het presentatieduo verzorgt veel interactie met het publiek. Zij zijn eenvoudig weg te laten uit het stuk, het stuk duurt dan korter. Ook kan gekozen worden voor één presentator, pas dan de tekst hierop aan. De rollen van boeven en nachtwaker zijn ook geschikt voor interactie met het publiek indien gewenst. De rol van Grumpy de dwerg is kan ook als bijrol gedaan worden door Assepoester of Pinokkio. Het stuk is uit te breiden naar meer rollen door bezoekers, dwergen bij Sneeuwwitje of andere sprookjesfiguren toe te voegen. In het stuk is ruimte voor een dansteam los van de rollen met tekst.

4.5. Muziek en Dans

Aanwijzingen voor muziek zijn gegeven in het script.

Er zijn drie momenten waarop een dans gedaan kan worden, bij de scene met Assepoester, de scene met Pinokkio en de afsluitende scene. Deze laatste dans met totale team om met een knaller af te sluiten.