



REDT DE DRAAK

Toneelstuk voor kinderen vanaf 4 jaar in elf scènes

door

**MARCEL BEERS EN ELEONORA VAN
NOORDENNE**

muziek

Enya: "The Celts"

liedteksten en zang-melodieën

Marcel Beers

TONEELUITGEVERIJ VINK B.V.
(Grimas Theatergrime verkoop)

Tel: 072 - 5 11 24 07

E-mail: info@toneeluitgeverijvink.nl

Website: www.toneeluitgeverijvink.nl

VOORWAARDEN

Alle amateurverenigingen die het stuk: **REDT DE DRAAK** gaan opvoeren, dienen in alle programmaboekjes, posters, advertenties en eventuele andere publicaties de volledige naam van de oorspronkelijke auteur: **MARCEL BEERS EN ELEONORA VAN NOORDENNE** te vermelden.

De naam van de auteur moet verschijnen op een aparte regel, waar geen andere naam wordt genoemd.

Direct daarop volgend de titel van het stuk.

De naam van de auteur mag niet minder groot zijn dan 50% van de lettergrootte van de titel.

U dient tevens te vermelden dat u deze opvoering mag geven met speciale toestemming van het I.B.V.A. Holland bv te Alkmaar.

Copyright: © 2000 Anco Entertainment bv - Toneeluitgeverij Vink bv

Internet: www.toneeluitgeverijvink.nl

E-mail: info@toneeluitgeverijvink.nl

Niets uit deze uitgave mag verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt worden door middel van druk, fotokopie, verfilming, video opname, internet vertoning (youtube e.d.) of op welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van I.B.V.A. HOLLAND bv te Alkmaar, welk bureau in deze namens de Uitgever optreedt.

Het is niet toegestaan de tekst te wijzigen en/of te bewerken zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van I.B.V.A. HOLLAND bv te Alkmaar, welk bureau in deze namens de Uitgever optreedt.

Vergunning tot opvoering van dit toneelwerk moet worden aangevraagd bij het Auteursrechtenbureau **I.B.V.A. HOLLAND bv**

Postbus 363

1800 AJ Alkmaar

Telefoon 072 - 5112135

Website: www.ibva.nl

Email: info@ibva.nl

ING bank: 81356 – IBAN: NL08INGB0000081356 BIC: INGBNL2A

Geen enkele andere instantie dan het IBVA heeft de bevoegdheid genoemde rechten van u te claimen, of te innen.

Auteursrechten betekenen het honorarium (loon!) voor de auteur van wiens werk door u gebruik wordt gemaakt!

Auteursrechten moeten betaald worden voor elke voorstelling, dus ook voor try-outs, voorstellingen in/voor zorginstellingen, scholen e.d.

Vergunning tot opvoering:

1. Aankoop van minimaal **8** tekstboekjes bij de uitgever.
2. U vult het aanvraagformulier in op www.ibva.nl of u zendt de aanvraagkaart (tevens bewijs van aankoop), met uw gegevens, naar I.B.V.A. Holland. Uw aanvraag dient tenminste **drie weken voor de eerste opvoering** in bezit te zijn van I.B.V.A. Holland.
3. U krijgt daarop de nota toegestuurd. Na betaling wordt u de vereiste vergunning toegestuurd.

Vergunning tot HER-opvoering(en):

1. U vult het aanvraagformulier in op www.ibva.nl of u zendt de aanvraagkaart met uw gegevens naar I.B.V.A. Holland. Uw aanvraag dient tenminste **drie weken voor de eerste opvoering** in bezit te zijn van I.B.V.A. Holland.
2. U krijgt daarop de nota toegestuurd. Na betaling wordt u de vereiste vergunning toegestuurd.

Opvoeringen zonder vergunning zijn niet toegestaan en strafbaar op grond van de Auteurswet 1912. Zij worden gerechtelijk vervolgd, terwijl de geldende rechten met 100% worden verhoogd. Het tarief wordt met 20% verhoogd voor opvoeringen waarvoor geen toestemming werd aangevraagd binnen drie weken voorafgaand aan de voorstelling.

Het is verboden gebruik te maken van gekregen, geleende, gehuurde of van anderen dan de uitgever gekochte tekstboekjes.

**Rechten BELGIË: Toneelfonds JANSSENS, afd. Auteursrechten,
Te Boelaerlei 107 - 2140 Bght ANTWERPEN Telefoon (03)3.66.44.00.
Geen enkele andere instantie heeft de bevoegdheid genoemde rechten van u te claimen, of te innen.**

Aan de lezers/spelers van dit toneelstuk.

Voor u ligt het Toneelstuk "REDT DE DRAAK" in de categorie toneel door volwassenen voor kinderen. In het stuk is **muziek** opgenomen.

PERSONEN:

Arno Seldenrijkgerechtigheid - Arme ridder, verliefd op een droomstem, op zoek naar.

Fuumpie - Draak. Kan niet slapen en is daardoor snel sacherijnig. Wil graag spelen en verbrandt bos en ridders die hem willen vangen of dood maken.

Koning - Heeft moeite met het koninklijk meervoud. Wordt sterk gestuurd door zijn mooie maar slechte dochter Lelie. Schaamt zich voor zijn slonzige dochter die hij verborgen houdt voor het land.

Lelie - Mooie prinses. Een krengerig, verwend type. Gemeen naar haar slonzige zusje toe. Wil een macho ridder trouwen.

Lieke - Slonzige prinses. Lief en aardig type. Kleedt zich slordig. Vindt liefde belangrijker dan status en aanzien. Kan mooi zingen.

Ridder - Dommige, bekakte figuur, spreekt bijzonder geaffecteerd. Vindt zichzelf erg belangrijk en goed. Wil met Lelie trouwen.

Soldaat 1 + Soldaat 2 - Niet al te snuggere figuren, bewaken de prinses, zetten Arno gevangen. Zijn bewakers en loopjes van de koning.

Danspartners - Publiek uit de zaal, die met de soldaten en de ridder een middeleeuws dansje leren en uitvoeren op het bal. (scène 4)
Er zijn 2 rollen in het stuk die zingen, te weten: Arno Seldenrijk; A: Lieke; L:

De muziek is origineel uitgebracht op CD door; Enya

De titel van de CD is; THE CELTS

De rechten op de muziek liggen bij; Warner Music UK Ltd LC:4281:

Bij Toneeluitgeverij Vink is één cd met zowel instrumentale als vocale nummers verkrijgbaar van tracks met melodie en tekst van de auteur. De zangstemmen op de muziekdrager zijn van de origineel uitvoerenden: Sandra Appeldoorn, Marcel Beers. (opgenomen in "Het Elckertheater" te Bussum. Techniek: Alireza Abedi.

Hieronder volgt een opsomming van de tracks zoals op de cd zijn opgenomen. Originale titel van Enya staat erachter vernoemt.

- | | |
|------------------------|------------------------------|
| 1) Knapzak | (Boadicea) |
| 2) Droom | (Aldebaran) |
| 3) Stad | (Epona) |
| 4) Op deze dag | (To go beyond 1) |
| 5) Dans | (Bard dance) |
| 6) Dansles | (Bard dance) |
| 7) Bal | (Bard dance) |
| 8) Slaap maar 1 | (Fairytaile) |
| 9) Kerker | (Portrait [out of the bleu]) |
| 10) Diep in de nacht 1 | (To go beyond 2) |
| 11) Diep in de nacht 2 | (To go beyond 2) |
| 12) Slaap maar 2 | (Fairytaile) |

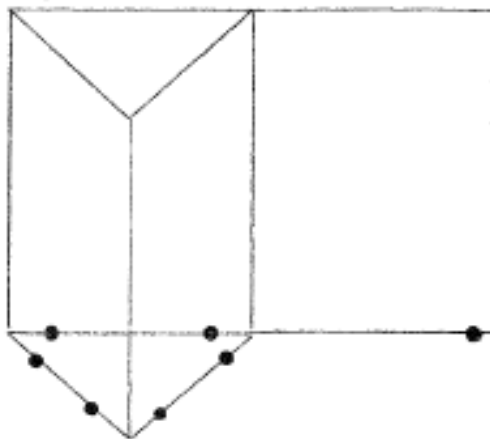
- | | |
|--------------------|--------------|
| Knapzak | (ingezongen) |
| Op deze dag | (ingezongen) |
| Slaap maar 1 | (ingezongen) |
| Diep in de nacht 1 | (ingezongen) |
| Diep in de nacht 2 | (ingezongen) |
| Slaap maar 2 | (ingezongen) |

Indien u bij de uitvoering van het stuk gebruik maakt van bovengenoemde tracks en melodieën dient u bij uw zaaleigenaar te informeren of de muziekrechten in een totaal contract worden voldaan. Is dit niet het geval dan dient U contact op te nemen met: BUMA/STEMRA.

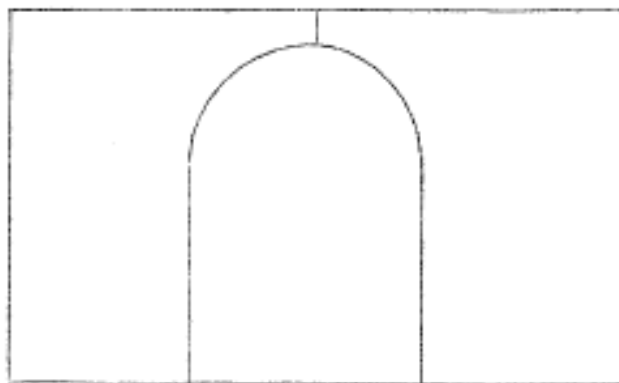
In de liedteksten zijn in de rol van **A: cursief gedrukte delen opgenomen**. Deze cursiefjes zijn gesproken tekst. [Terwijl L door zingt]

DECOR:

In de originele uitvoering is gekozen voor twee driezijdige schermen, elk met 1 zwenkdeel. 1 Links en 1 rechts van het podium met op elke zijde een beeld. (Bos, Stad, Kasteel, Liekes kamer, Kerker, Balzaal.: De stadspoort/ tevens kasteelpoort is apart gebouwd, linksvoor op podium. Uiteraard heeft de spelende vereniging de vrijheid hiervan af te wijken. (zie tekeningen)



Verrijdbare 3-boekige zuil met zwenk deel. 5 afbeeldingsvlakken .
2x bouwen.



Kasteelpoort. eventueel uit twee delen te bouwen.
Deuren naar keuze in te bouwen.

REKWISIETEN:

Naast kleding in middeleeuwse stijl zijn de volgende losse rekwisieten nodig bij het spelen van dit stuk;

- 1 Troon van de Koning. (Met kastje onder de zitting.:
- 2 Bierpullen
- 1 Knapzak
- 1 Zwaard
- 2 Lansen of Hellebaarden.
- 1 Strijdknops (Zacht materiaal kiezen.:
- 1 Groot vangnet
- 1 Gitaar

Rest mij niets anders dan u, mede namens mijn mede-schrijfster Eleonora van Noordenne, veel plezier te wensen met het lezen, studeren en spelen van Redt de Draak.

Marcel Beers.

SCHETS:

Romance

Ridder houdt van de stem die in zijn dromen voor komt.
Deze blijkt van een prinses te zijn.

Opdracht

Arno moet een oplossing voor het slaapprobleem van de draak vinden zodat hij niet dood hoeft.

Dilemma

Moet Arno zijn belofte aan de draak houden of kiest hij voor de liefde?

Oplossing

De prinses moet helpen de draak in slaap zingen. Zo houdt de ridder zijn woord en wint de liefde toch.

Onverwachte wending.

De mooie stem behoort niet aan de mooie prinses toe, maar aan de slonzige, onbekende prinses.

Moraal

Achter een mooi gezichtje hoeft niet een mooi karakter te zitten.

Scène 1 RIDDEERS EN DRAAK

LICHT: Groen links-midden-rechts.

GELUID 1: Knapzak aan.

(Arno komt op)

Arno: *(zingt)*

Met een knapzak in mijn hand, trek ik door het hele land.

Met een knapzak in mijn hand, door het hele land.

Met een knapzak in mijn hand, trek ik door het hele land.

Met een knapzak in mijn hand, door het hele land.

Mijn land, dit mooie land, mijn land.

Sliffe-sloffe-sliffe-sloffe, door het hele land,

met een knapzak in mijn hand, want daarin zit mijn
proviand.

Sliffe-sloffe-sliffe-sloffe, door het hele land.

Totdat ik ben aangeland aan de hele andere kant van dit
land.

Mijn mooie vaderland.

Door de bergen en de dalen, loop ik jaren al te dwalen en ik
heb me nooit verveeld.

Tussen bloemen en hun kleuren en hun geuren ben ik vrij.

In de bossen onder bomen lig ik heel vaak wat te dromen,
als de wind zijn liedjes speelt.

Ik ben een ridder zonder harnas, maar wel vrij.

Met een knapzak in mijn hand, trek ik door het hele land.

Met een knapzak in mijn hand, door het hele land.

Met een knapzak in mijn hand, trek ik door het hele land.

Met knapzak in mijn hand, door het hele land.

Mijn land, dit mooie land, mijn land. *(af)*

Ridder: *(komt links op)* Klief en houw, en klief en houw... *(rechts af.*

Fuumpie komt rechts op, hobbelt naar links. Ridder zit achter hem

aan) Klief en houw en klief en houw en klief en houw. *(links af.*

Fuumpie hobbelt weer van links naar rechts, houdt halverwege

podium in) ...en houw en klief en houw. En nou heb ik je te pakken,

lelijke vuurspuwer! Klief, houw.

Fuumpie: Nee hoor, je hebt me nog niet getikt, pak me dan! *(de*

ridder pakt hem bij de staart maar moet weer loslaten) Mijn beurt,

leuk! Nu ga ik jou pakken!!! *(gaat achter de ridder aan. De ridder is*

erg bang en vlucht. Links af. Fuumpie stopt met rennen op rand

van podium) He, spelbreker loop nou niet weg. Toe nou! (*verdrietig naar voor*) Niemand wil met me spelen.

Arno: (*voorzichtig, half verstopt achter decorzuil*) Waarom ben je zo verdrietig?

Fuumpie: (*ineens weer op vrolijke speel-toon*) Wie is daar? Ik ga je zoeken! Verstoppertje!! Ik ga je pakken! Geef eens een geluidje!

Arno: (*loopt podium op, bij de draak vandaan*) Nee! Niet doen. Ik brand niet goed! Je hebt niks aan me.

Fuumpie: Je moet stil zitten, joh. Zo kan ik je veel te gemakkelijk vinden.

Arno: Je moet me niet pakken, niet dood maken! Ik wil je helpen. Niet opeten! Ik ben niet lekker!

Fuumpie: (*staat ineens stil*) Opeten, bah! Wie denk je wel dat je bent?

Arno: Ik ben Arno. Wie denk jij wel niet dat je bent?!...

Fuumpie: Fuumpie!

Arno: Fuumpie, wat deed jij met die ridder?

Fuumpie: Die ridder? Ik haat ridders! Wraahaaa!!!! Ridders willen nooit verstoppertje met me doen.

Arno: Verstoppertje?

Fuumpie: Ja, dat is leuk! Maar niet vastbinden. En ook niet met een zwaardje prikken als je me gevonden hebt. Doen alle riddertjes. Daar word ik boos van en dan staan ze in de brand of rennen ze weg. Dom gedoe.

Arno: Ik heb in de stad gehoord dat je daarmee de koning wel heel boos hebt gemaakt. Hij zit al weken voor zich uit te staren. Met een kwaai kop. Niemand durft nog in zijn buurt te komen. Zo boos is hij. Je kan niet zomaar ridders platbranden. Nu wil de koning jou alleen nog maar dood maken.... Trouwens, niet alle ridders willen je pesten hoor.

Fuumpie: Noem dan eens **een** ridder die me niet wil pesten!

Arno: Ridder Seldenrijk!

Fuumpie: Wil die wel met me spelen? Waar is die? Waar?! Waar?!

Arno: Hier! Ik ben Ridder Arno Seldenrijk.

Fuumpie: Jij? Een ridder? Hihihhi. Echt niet! Moet je zien hoe je erbij loopt. Geen harnas, geen zwaard. En waar is je paard.

Arno: Ik ben echt een ridder. Al ruim een jaar. Ik ben arm. Geen geld om een harnas, paard of zwaard te kopen.

Fuumpie: Wil jij wel met me spelen?

Arno: Spelen? Het is avond. Je zou moeten gaan slapen, net als ik trouwens.

Fuumpie: Maar ik kan niet slapen! Dat is het juist. Als ik nou eens

heel lang met iemand kan spelen, word ik misschien moe genoeg om te kunnen slapen.

Arno: Wacht maar. Als straks de koning al zijn ridders op je af stuurt, word je moe zat.

Fuumpie: Welnee. *(telt 5 vingers af)* Ik ben al vier! Ridders platbranden is makkelijk. Daar word ik niet moe van. Alleen maar boos. En dan vliegt er weer een stuk bos in brand. Dat is heel zielig hoor.

Arno: Zelig?!

Fuumpie: Voor alle beestjes die in dit bos wonen! Dan raken ze hun bomenhuisjes kwijt en ook hun mammië. Net als ik.

Arno: Waar is je moeder dan?

Fuumpie: Die is naar de drakenhemel gevlogen.

Arno: Dat is erg voor je. En je bent pas vier jaar. Wie zorgt er nu dan voor je?

Fuumpie: Niemand. Ik ben helemaal alleen. En ik mis mijn mammië zo. *(huilend)* MAMMIË!!

Arno: Stil maar lief draakje. Ik wil je best helpen. Ik heb wel een plan. Nee. Geen goed plan. *(denkt even na)* Ik ga naar de stad! De koning vertellen dat jij heel zielig bent en niet zo goed kan slapen en dat....

Fuumpie: Ik kan helemaal niet slapen!!!

Arno: Dat jij helemaal niet kan slapen en dat de ridders je niet moeten pesten.

Fuumpie: Dat ze verstopperkje met me moeten doen!

Arno: Ook dat.

Fuumpie: Anders word ik boos!!!

Arno: Ja. Dat ga ik tegen de koning zeggen. Op mijn erewoord als ridder! Er komen dan vast wel mensen en kinderen om met je te spelen. En dan komt het allemaal wel goed. Ik ga morgenvroeg meteen op pad. De stad is een heel eind hier vandaan.

Fuumpie: Ja leuk. Ik ga maar gauw. Dag! Dag ridder Arno Seldenrijk. Ridder. Hihihhi. Wel een rare ridder.

Arno: Mijn eerste opdracht als ridder. Redt de draak. Fantastisch! Morgen begin ik meteen.

LICHT: Totaal blauw. Nacht: zo mogelijk Rood op draaiende disco-bal erbij aan.

GELUID 2: Droom aan als Arno ligt.

Arno: *(doet zijn ogen open)* Ik droom weer... Weer die stem...! Weer van die prachtige stem..! *(staat op en doet rondkijkend wat doelloze*

stappen) Hoor nou toch eens...!! Ik ben helemaal verliefd op die stem... Ik hou van die stem...! Ik wil de vrouw met die stem ontmoeten... Ik wil met haar trouwen... Hoor toch hoe mooi ze zingt. Is het niet prachtig?... Waarom droom ik al zo lang van die stem?... Wat moet deze droom betekenen? Zoveel nachten al... Deze droom... *(loopt slaapwandeland links tegen de coulissen aan en schrikt wakker)*

GELUID 2: Droom uit.

LICHT: Rood op draaiende disco-bal uit.

Arno: Ah! Wat, waar? Oh man, alweer. Dat gebeurt me steeds. Nou ben ik weer klaar wakker... Laat ik dan maar meteen naar de stad gaan. Slapen lukt toch niet meer.

LICHT: Alles uit.

Scène 2
DE STAD

TONEEL: Middeleeuwse stad.

LICHT: Totaal wit.

GELUID 3: Stad aan.

(Soldaten marcheren links/rechts in tegen gestelde richting over het podium)

Arno: Dat was me het nachtje wel. Naar het kasteel van de koning!
(loopt de stad in) Goedendag Soldaat. Kunt u me zeggen hoe ik bij het kasteel kom?

Soldaat 1: Gewoon recht vooruit blijven lopen, dan kom je er vanzelf. Maar een zwerver komt er niet in.

Arno: Ik ben een ridder, Soldaat.

Soldaat 1: Een ridder of een Soldaat, wat ben je nou?

Arno: Ik ben ridder Arno Seldenrijk.

Soldaat 1: *(bekijkt Arno van top tot teen)* Droom lekker verder, joh.
(loopt door)

Arno: Geloof je het toch lekker niet! Ridder ben je aan de binnenkant.

GELUID 3: Stad uit.

TONEEL: Kasteel.

LICHT: Wit Op kasteelpoort.

GELUID 4: Op deze dag aan.

Lieke: *(zingt)*

Op deze dag
klinkt een liedje van mij.
Een eenzame bui
is eerder voorbij
Ik zing een lied
als de zon
naar me lacht.
Dag zon.

GELUID 4: Op deze dag fade out.

Arno: Dat is de stem uit mijn dromen. Dat kan niet. Ik ben toch

Als u het hele stuk wilt lezen dan kunt u via www.toneeluitgeverijvink.nl de tekst bestellen en toevoegen aan uw zichtzending.

Voor advies of vragen helpen wij u graag.

 info@toneeluitgeverijvink.nl

 072 5112407



“Samenspelen” is ons motto