

**INKIJKVERSIE
SCRIPT**

GAME OVER

Jongerentoneel

door

ANKE STEFFERS

(met dank aan Piccolo Langeraar)

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: **GAME OVER** gaan opvoeren, dienen in alle programmaboekjes, posters, advertenties en eventuele andere publicaties de volledige naam van de oorspronkelijke auteur: **ANKE STEFFERS** 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: © 2017 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 **12** 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.**

PERSONEN:

Spelers: 12 kinderen (*sommige rollen kunnen zowel meisje als jongen – onzijdig – zijn*)

GROTE ROLLEN:

- Claire - de bitchy klasgenoot
- Bente - de brave klasgenoot, maar niet bang aangelegd
- De Game-Queen

MIDDELGROTE ROLLEN

- Spits - het hulpje van de Game-Queen
- De Joker

LEVELMASTERS (*kunnen dubbelrol zijn met figurantenrol*)

- Waterman
- Steenpuist
- Dolly
- Dark Lord
- Laby en
- Rint
- Slowly

FIGURANTEN:

Krokodil

Drie Opruimers

Een Bente- en

Een Claire-pop

Pacman

DE LEVELS:

1. **The River – WATERMAN:** Een brede rivier met daarin krokodillen.
2. **Wall of Stone – STEENPUIST:** Een muur te hoog om via elkaars schouders overheen te klimmen.
3. **Feel like a Doll – DOLLY:** Claire en Bente moeten poppen die henzelf voorstellen langs een parcours laten lopen.
4. **The Dark Room – DARK LORD:** Een hindernisbaan in het donker.
5. **Het Labyrint – Laby en RINT:** Een doolhof.
6. **Slow-motion – SLOWLY:** Stapt de speler over de rode lijn, dan kan zij alleen nog in slow-motion bewegen, terwijl de gevaren op normale snelheid zijn.

Decor-aanwijzing: Bovenin, aan de linkerkant hangt een groen licht. Direct daarnaast hangt een 'camera' (bijv. een zwarte doos met wat zilveren details en een groot gat). Verder hangen er drie lampen naast elkaar, die de 'levens' van de speelsters voorstellen.

HET VERHAAL UITGEBREID:

Twee klasgenoten hebben straf. Claire zit altijd in de problemen (veelal door haar grote mond) Bente is te laat gekomen (door een goede reden, maar die wil zij niet vertellen)

Ze moeten wachten tot de juf komt en dit duurt enorm lang. Claire bedenkt allerlei streken om de tijd te vullen, de verlegen Bente probeert haar in toom te houden. Saai!, vindt de ander.

In de klas/of kantoor staat een kist. Een interessante kist. Claire wil hem onderzoeken, Bente niet, want dat mag vast niet. Uiteindelijk opent Claire de kist toch. Bente wil er niks van weten.

Tot Claire in de kist 'valt' en verdwijnt. Bente kan niets anders dan erachteraan gaan.

De twee komen in een computerspel terecht. Eerst is dit een hele kale lege ruimte. Tot de lichten beginnen te flikkeren. In het bijna geheel donker klinkt een stem.

In een hoek van het podium (of een stuk podium dat bij wordt gebouwd direct voor het podium rechts) zit in een grote troon de Game-Queen. Haar hulpje, Spits, is een tuttig ventje (homo-type) dat zich vooral heel druk om haar kleding, haar en make-up maakt.

De Game-Queen vertelt de twee klasgenoten dat ze in een game terecht zijn gekomen. Ze kunnen er alleen maar weggomen als ze het spel tot het einde volbrengen. Ze krijgen hiervoor drie levens, maar kunnen ook levens verdienen. Teruggaan kan niet, ze kunnen alleen maar verder.

Ze krijgen ook een joker, die ze mogen inzetten als ze een bepaalde level niet denken door te kunnen komen. De joker blijkt een groen of blauw figuurtje te zijn die de hele tijd meeloopt. Het is een echte joker. Nergens serieus, haalt streken uit, irriteert enorm. Claire vindt het eerst leuk, maar gaat zich ook rot ergeren en zet de Joker al veel te snel in bij een level.

Claire en Bente moeten de eerste level in. Ze moeten er in totaal zes zien door te komen. Elke level heeft zijn eigen level-master die steeds het level uitlegt. De meiden gebruiken het publiek om de levels door te komen.

Bente bedenkt al vrij in het begin van het spel dat de hulp van de toeschouwers nodig is om verschillende levels te doorlopen. Omdat de Game-Queen dit vergeten is te verbieden, moet ze het

toelaten, maar ze zorgt er dan wel voor dat de levels van een hoger niveau worden.

De 6 levels met de manier om het publiek te gebruiken:

7. **The River:** Een brede rivier met daarin krokodillen dus ze kunnen niet zwemmend aan de overkant komen – het publiek vormt zich tot brug
8. **Wall of Stone:** Een muur te hoog om via elkaars schouders eroverheen te klimmen – het publiek vormt een trap om over de muur te klimmen
9. **Feel like a Doll.** Claire en Bente moeten poppen die henzelf voorstellen langs een parcours laten lopen (andere spelers aan touwen – als het dus lukt met een hoogwerker waarop de spelers zitten en eronder hun poppen die zij via een bepaalde route laten lopen, zou dat het gaafst zijn. Anders gewoon op bijvoorbeeld tafels waartussendoor de poppen lopen)
10. **The Dark Room:** Het is op het podium volledig donker. Alleen de stem van de levelmaster klinkt. Deze vertelt dat in dit level overal gaten in de grond zitten en andere hindernissen. Op de tast kunnen ze erdoorheen, maar als ze in een gat vallen, zijn ze dood.
11. **Het Labyrint:** Een doolhof met twee levelmasters, waarvan eentje gigantisch druk (adhd'er) is
12. **Slow-motion:** Zodra de speler over de rode lijn stapt, kan zij alleen nog in slow-motion bewegen, terwijl de gevaren (aanrollende ballen e.d.) op normale snelheid op haar af komen. Beide meiden verliezen een leven en moeten iets anders bedenken. Ze besluiten het publiek te gebruiken als beschermende muur.

Als ook de zesde level overleefd is, vindt de Game-Queen dat zij een extra opdracht mag geven. De twee hebben steeds zoveel hulp gekregen. Bij deze extra ronde mogen zij echt geen hulp vragen. Het is een battle tussen haar en één van de twee meiden. Degene die het minst gepresteerd heeft, moet het tegen haar opnemen. De Game-Queen dreigt te verliezen van Bente, maar Spits biedt zijn bazin de helpende hand. Dat laat Claire niet toe. Ze helpt Bente, waarop de twee als overwinnaar het spel weer mogen verlaten.

HET SLOT:

Terug in het straflokaal omhelzen de twee meiden elkaar intens. Ze schrikken er zelf van.

Dan stapt de juf binnen, nou ja, de juf; het is de Game-Queen die een nieuw baantje heeft.

EERSTE SCENE

(een kamer met een aantal schoolbanken; een klein klaslokaal of een kantoor met wat bureaus.

Claire ligt bovenop een tafel/bureau. Bente zit op een stoel achter een tafel/bureau, zover mogelijk bij Claire vandaan, en heeft haar armen over elkaar. Zij zit kaarsrecht rechtop)

CLAIRE: Wat heb jij gedaan dat je hier zit? *(Bente reageert niet)* Hé hallo? Ik praat tegen je. *(geen reactie)* Hoe kan zo'n suffe muts als jij nu straf hebben? Jij doet nooit iets. Alleen maar leren en leren en leren. Het kan echt niet saai. *(Claire gaat in kleermakerszit op haar tafeltje zitten)* Hé, ben je doof of zo? Waarom antwoord je niet?

BENTE: Stt!

CLAIRE: Wat nou: Sst! Ik ben je hondje niet.

BENTE: *(fluistert)* We moesten stil zijn tijdens het wachten.

CLAIRE: Ja, misschien hangen er wel camera's die al onze bewegingen opnemen en af luisterapparatuur. *(weer even stil)* Maar kom op, waarom zit je hier? *(springt van haar tafel)*

BENTE: Je moet blijven zitten.

CLAIRE: Van wie?

BENTE: Dat weet je best.

CLAIRE: Daar hebben we onze brave, suffe, duffe Myrthe weer.

BENTE: Bente!

CLAIRE: Wat ben je?

BENTE: Ik ben Bente.

CLAIRE: Whatever! Wat heb je voor stouts gedaan, lieve Lente?

BENTE: Te laat gekomen...

CLAIRE: Ooohhoohh. Da's echt een doodzonde. *(afkeurend)* Tjonge jonge, zeg. Moet je voor één keer te laat komen al nablijven?

BENTE: Ik was bijna drie kwartier te laat.

CLAIRE: Het is hier net een gevangenis. *(roept luid)* Horen jullie me? Een gevangenis!

BENTE: Stil nou! Anders moet je nog langer blijven.

CLAIRE: Ik heb toch niks beters te doen. *(loopt wat rond door de ruimte)*

BENTE: Ga nou zitten! *(Claire kijkt met een schuine, uitdagende blik naar Bente)* Wat is dat toch altijd met jou?

CLAIRE: *(stuipt op Bente af en gaat voor haar staan, met haar ellenbogen op het tafeltje - kijkt Bente boos aan)* Wat wil jij daarmee zeggen?

BENTE: *(laat zich niet uit het veld slaan)* Je zit altijd in de problemen. Volgens mij zit jij meer uren op school doordat je na moet blijven dan dat je thuis bent.

CLAIRE: De één zegt dat ik adhd heb, de ander noemt het onhandelbaar. En zelfs onaangepast. Ik noem het gewoon: Niet in een kastje te stoppen; geen etiketje op te plakken. Het leven is al saai genoeg.

BENTE: Maar straf krijgen is toch juist heel saai?

CLAIRE: Weet je hoe vaak ik hier alleen maar zit te wachten tot die Gesmolten ouwe kaas binnenkomt en de straf vertelt?

BENTE: Hoe noem je mevrouw Smolders?

CLAIRE: Gesmolten ouwe kaas. Ik vermaak me hier altijd prima. Maar weet je wat ik me al die tijd, al die jaren inmiddels, altijd heb afgevraagd?

BENTE: Hoe je een dag door kunt komen zonder straf te krijgen?

CLAIRE: *(lacht overdreven luid – plotsklaps weer stil)* Grapjas! *(loopt naar de rechtermuur waar de kist staat)* Nee, ik heb me altijd afgevraagd wat er in deze kist zit.

BENTE: En wil je zeggen dat je nog nooit gekeken hebt?

CLAIRE: Hij zit op slot.

BENTE: Je wil zeggen, dat jij je daardoor laat tegenhouden?

CLAIRE: Natuurlijk niet. *(loopt terug naar Bente en haalt iets uit haar zak)* Als je hier zo vaak zit als ik en je weet dat Gesmolten ouwe kaas toch niet zo snel komt opdruiven, dan ga je op onderzoek uit.

BENTE: Heb je in haar bureau lopen snuffelen?

CLAIRE: En daar lag 't 'ie. De sleutel. Door zijn ouderdom enigszins dof en verroest geworden. Ik wilde gisteren net een kijkje nemen in die kist toen Ouwe kaas binnenkwam. Ik dook snel op mijn knieën en zocht de grond af. Op zoek naar mijn lens.

BENTE: *(sarcastisch)* Was je die van schrik verloren?

CLAIRE: Zij geloofde me ook niet, maar ik moest maar een kwartiertje langer blijven. *(korte stilte)* Kijk je mee?

BENTE: In die kist? Natuurlijk niet.

CLAIRE: Ach gossie, ben je bang voor nog meer straf? Baby!

BENTE: Ik moet op tijd naar huis.

CLAIRE: Misschien is die kist wel een ingang naar een geheime gang die uitkomt op het schoolplein. Dan kun je helemaal gelijk naar huis.

BENTE: Ik blijf zitten waar ik zit.

CLAIRE: Ja, je bent een watje, een pussie, dat is algemeen bekend.

BENTE: Kun je die kist niet openmaken als ik er niet ben? Anders krijg ik ook extra straf.

CLAIRE: Tjonge, wat ben jij een jankkind. Kun je eindelijk eens iets meemaken, durf je niet. *(Claire staat alweer bij de kist)*

BENTE: Er ligt vast alleen maar oude rotzooi in.

CLAIRE: *(zakt op haar hurken voor de kist)* Dan zijn we snel uitgekeken.

BENTE: Claire, alsjeblieft. Morgen zit ik hier niet. Doe het dán! Niet nu, waar ik bij ben.

CLAIRE: Joh, ik kijk alleen maar even. *(doet sleutel in het slot van de kist)*

BENTE: Jij spoort echt niet, hè?

CLAIRE: Noem het avontuurlijk! Of lef. Of heldhaftig.

BENTE: Claire, doe het nou niet! *(Claire heeft de sleutel inmiddels omgedraaid en tilt de deksel voorzichtig omhoog. Ze geeft een gil en laat zich achterover vallen. Bente springt op - geschrokken)* Claire? Claire, alles goed?

CLAIRE: *(begint luid te lachen)* Ha ha, dacht je nou echt dat er iets engs in die kist zit?

BENTE: Verdorie Claire! *(Bente gaat snel weer zitten, met haar armen over elkaar. Claire gaat weer dicht naar de kist toe en tilt het deksel nu helemaal op)*

CLAIRE: Eigenlijk zie ik helemaal niks... Het is een donker gat.

BENTE: Nou, dat heb je dan gezien. Snel dicht doen nu mevrouw Smolders er nog niet is. En leg die sleutel ook terug, nu het nog kan.

CLAIRE: Het lijkt echt wel een soort van gang... Ik ga toch eens even kijken.

BENTE: Ben je gek? Misschien stap je wel boven op oude landkaarten. Of een globe. Je maakt vast iets stuk. *(Claire stapt de kist in - ze zakt weg, met een gil - de deksel valt dicht)* Claire? Claire? *(staat weer rechtop - luider)* Claire, neem je me nou weer in de maling? Claire? *(komt achter haar tafel vandaan)* Tjemig, wat is het ook een trut! Als Smolders nu binnenkomt... *(schraapt keel en gaat richting de kist, ondertussen de deur goed in het oog houdend)* Je zal zien, zo dadelijk knalt dat deksel open en komt ze als een duveltje uit een doosje tevoorschijn. Ik een hartverzakking, zij een schaterlach... *(bij de kist, gaat op haar hurken zitten en opent voorzichtig het deksel – kijkt erin)* Hallo? *(haar Hallo echoot in de diepte van de kist)* Brr, dit is echt freaky. *(nog een keer in de kist)* Claire? *(weer echo)* Ze lijkt wel echt weg... *(zucht luid)* Ze móet terugkomen. Als Smolders binnenkomt en zij is hem gepeerd, zit ik nog dieper in de shit. *(stapt voorzichtig de kist in – glijdt ook direct met een gillette de kist in – deksel sluit zich)*

TWEEDE SCENE

(het is even helemaal donker. Dit duurt even. Rechts voor het podium wordt, via een koud, blauw licht, een klein podiumpje zichtbaar met daarop een troon, waarop de Game-Queen zit. Zij draagt een jurk die sierlijk over de leuning van de stoel hangt en met de randen op de grond ligt. Haar hulpje Spits is bezig deze onderrand netjes te leggen. Bij elke beweging die de Game-Queen maakt, legt Spits de jurk wéer recht. En weer en weer)

GAME-QUEEN: Spits, wat ben je aan het doen?

SPITS: U moet er netjes uitzien, koningin.

GAME-QUEEN: Voor wie, Spits?

SPITS: Voor het geval iemand uw land betreedt.

GAME-QUEEN: Man, er is in geen weken, nee, geen maanden meer iemand geweest die mijn land heeft bezocht.

SPITS: Ik voel het, koningin. Ik voel dat u zeer, ja, zeer binnenkort, weer als Game-Queen mag gaan functioneren.

GAME-QUEEN: En waar baseer jij dat op?

SPITS: Eh... gewoon, zoals ik zeg... op mijn gevoel. *(Game-Queen geeft Spits een tikje tegen zijn oor door met de nagel van haar wijsvinger langs haar duim te glijden)* Au!

GAME-QUEEN: Oh, je voelt dus wel degelijk iets.

SPITS: Echt, er komt iemand aan...

GAME-QUEEN: Ik hoop het. Nu verveel ik me rot... *(Claire en Bente staan op het podium. Toch wel wat dicht bij elkaar. Bang voor wat er komen gaat. Het licht op hen gericht is zwak, miniem. Dan zijn er flitslichten te zien en klinkt een zoevend geluid. Claire grijpt Bente nu zelfs helemaal vast aan haar arm. De Game-Queen strekt haar rug en spitst haar oren. Spits komt ook overeind, zijn gezicht staat verwachtingsvol)*

SPITS: Is dat...? Zie ik nu echt...? Is het echt zo, dat...?

GAME-QUEEN: Ja Spits, er is echt iemand.

SPITS: Dolletjes!

GAME-QUEEN: Ga kijken wie of wat het is. Ik bereid mij vast voor op een koud, zeer koud welkom. *(lacht gemeen. Spits springt op de grond en gaat op zijn buik liggen. Hij kruipt tijgerend (zijn kont veel te hoog houdend) voor het grote podium langs. De Game-Queen staat op en gaat voor haar grote spiegel staan, zichzelf goedkeurend bekijkend)*

CLAIRE: W...waar zijn w...we?

BENTE: Geen idee. Maar het is hier wel retedonker.

CLAIRE: K...kunnen we terug n...naar het l...lokaal?

BENTE: De deksel sloot zich direct achter me toen ik hier binnengleed.

CLAIRE: W...waarom ben jij niet b...bang?

BENTE: Ik sta net zo goed te shaken als jij, hoor... *(Spits tiggert weer terug en klimt het podium op)*

SPITS: Het zijn er twee.

GAME-QUEEN: *(geeft gilletje van schrik)* Apenstaartje, sluip niet zo geruisloos. Ik schrik me een gigabyte.

SPITS: Ze mochten mij toch niet zien?

GAME-QUEEN: Wat zei je?

SPITS: Dat ze mij niet mochten zien.

GAME-QUEEN: Nee! Wat zag je?

SPITS: U zag in ieder geval niks... *(grinnikt - krijgt weer een knipje tegen zijn oor)* Au!

GAME-QUEEN: Zei je nou 'ze'?

SPITS: Ja, ze zijn met twee. Twee kinderen. Twee meisjes.

GAME-QUEEN: Meisjes? Gewoon maar meisjes? Schoolmeisjes?

SPITS: Nou ja, meiden...

GAME-QUEEN: Pft! Ik moet het opnemen tegen twee schoolmeisjes. Die overleven het eerste level nog niet eens. *(schraapt keel)* Maar goed, er is in ieder geval eindelijk weer eens iets te beleven in mijn koude, kille, grillige, maar oh, zo grootse paradijs. De microfoon! *(Spits geeft de microfoon aan)*. Staat hij aan?

SPITS: Bijna. *(drukt op een grote knop – er klinkt een vervelende piep)*

GAME-QUEEN: Suffe pixel! Kun jij nou helemaal niets? ‘

SPITS: Excuses, koningin. *(drukt nog een knopje in)* Hij is in gereedheid.

GAME-QUEEN: *(na pauze - sprekend in de microfoon)* Jongedames, welkom in *(Engels uitspreken)* Level-land. Het land waar nog niemand, nee, nog nooit iemand, uit is gekomen. Ik ben jullie Game-Queen en ik ga er alles aan doen om ervoor te zorgen dat jullie de eindstreep nooit halen. Jullie gaan zo de eerste level in. Na deze eerste volgen er nog vijf. Jullie krijgen 3 levens. Niet per persoon. Maar samen. In één level is een leven te verdienen. Maar heb je geen leven meer over, dan is het game-over. En nee, je kunt niet terug. Je kunt alleen vooruit. Zodra jullie de eerste level ingaan, krijgen jullie een joker. Deze kunnen jullie inzetten als jullie echt niet weten hoe je door een bepaalde level heen moet komen. Gebruik hem verstandig... Ik ben jullie Game-Queen en ik wens jullie... geen enkele vorm van succes. *(het geluid van haar gemene*

lach sterft weg. Het wordt stil. Het licht bij de Game-Queen en Spits gaat uit, het licht op Claire en Bente wordt feller. Ook is achter de schermen aan de rechterkant een licht zichtbaar)

CLAIRE: *(heeft Bente inmiddels losgelaten)* En nu?

BENTE: Ik... ik weet het ook niet...

CLAIRE: Als dit een grap is, ik vind hem echt slecht.

BENTE: Een grap? Waarom denk je dat?

CLAIRE: Een Game-Queen? Een level? Dit lijkt wel een heel slecht computerspel.

BENTE: Een computerspel? Misschien is dat het wel. Ze had het ook over levens en over Game Over...

CLAIRE: Ik ben toch geen klein kind meer? En ik houd helemaal niet van games.

BENTE: Wat wil je dan doen?

CLAIRE: Teruggaan naar het klaslokaal natuurlijk. Liever bij die Gemolten ouwe kaas op appèl dan hier blijven.

BENTE: Wat jij wil. Ik ga die eerste level in. Misschien valt het wel mee. *(gaat af naar rechts)*

CLAIRE: Maar... Ik... Hé, waar ga je nou heen? Jente? Waar ben je? *(snelt achter Bente aan - af. Het podium wordt donker)*

DERDE SCENE

(op het podium, die blauw verlicht wordt en het liefst op de achtergrond nog golvend licht, is een brede rivier te zien (twee kinderen houden een brede doek vast die zij langzaam laten golven).

Levelmaster Waterman zit op een kruk/boomstam. Om hem heen springt, hupt, beweegt de Joker)

JOKER: *(snel pratend)* Komt er iemand? Komt er iemand? Ja, er komt iemand. Nog even wachten en dan komt er iemand. Dan mag ik weer lekker irritant doen. In de weg lopen en me misdragen.

WATERMAN: Joker, houd je mond! Je maakt me gek met je drukke gedoe!

JOKER: Maar er komt echt iemand aan. Het licht staat op groen. Dat is het sein, een waarschuwing, het alarm.

WATERMAN: Dat ding is vast stuk. Er komt hier nooit iemand. Ik voel het aan mijn water, man. Er komt niks.

JOKER: Ha ha, water, man, je zei Waterman. Je eigen naam. Ha ha.

WATERMAN: Dat zei ik helemaal niet.

JOKER: Echt wel, echt wel. Je zei: Ik voel het aan mijn water, man.

WATERMAN: Waarom blijf ik hier eigenlijk trouw zitten? Er komt toch niemand. En jij hóeft niet te blijven zitten, zoals ik dat móet.

JOKER: Als de Game-Queen je weg ziet gaan, laat ze het water je grijpen. Het water zal je verzwelgen, vermorzelen, meevoeren. Je zult verdrinken.

WATERMAN: Alsof ik dat niet weet. Maar je snapt toch hopelijk wel dat ik voor water niet bang ben. Mijn vader was een Waterman, mijn opa was een Waterman en ook mijn oudste zoon zal een Waterman worden.

JOKER: Dan moet je eerst een Watermeisje vinden. Ha, alsof jij ooit een watermeisje vindt. Je zit alleen maar hier aan dat water. Te wachten tot er eindelijk weer eens iemand komt die jij het moeilijk moet maken. Om daarna drie dagen vrijaf te krijgen. Oooh, wel drie dagen.

WATERMAN: *(staat op)* Waar denk jij dat mijn vader een Watermeisje heeft gevonden?

JOKER: Weet ik veel. In de kroeg?

WATERMAN: Bij het water natuurlijk. Hallo, wij Watermannen leven van en bij het water.

JOKER: Oh... Ja, logisch. Stom stom stom, dom dom dom.

WATERMAN: Dat neemt echter niet weg dat die Game-Queen eens verslagen moet worden. Ik wil niet alleen maar wachter zijn, levelmaster. Ik wil leven. Zwemmen, varen, vissen. Naar school gaan. En daarna brandweerman worden. Maar nee, ik moet mijn leven hier doorbrengen. Bij The River.

JOKER: Die verwoestende rivier die niemand spaart... *(het groene licht in de hoek gaat aan. Klinkt achter de schermen:)*

BENTE: Hallo? *(roept)* Halllooooo? Is hier iemand?

JOKER: W... wat? Daar is... daar is... daar is iemand. Daar is echt iemand. Waterman, daar is iemand. We moeten onze plaatsen innemen. We moeten...

WATERMAN: Houd je mond! Sst! Anders maken ze al rechtsomkeert voor ze maar enigszins in de buurt komen.

BENTE: Halllooooo? *(komt op)* Hé, dit moet het eerste level zijn.

WATERMAN: *(staat op - maakt zich zo groot mogelijk)* De naam is Waterman, levelmaster van The River. Het eerste level dat jij door moet komen om een stap dichterbij de eindstreep te komen.

BENTE: Ok. Dus?

WATERMAN: W...wat dus?

BENTE: Wat moet ik dan doen om dit level door te komen?

JOKER: Ik weet het, ik weet het. Mag ik het zeggen, Waterman? Mag ik het zeggen?

WATERMAN: De opdracht is heel simpel. Je moet de rivier zien over te komen.

JOKER: En nee, dat lukt zwemmend niet. En ook niet lopend. En ook niet... hoe nog meer niet, Waterman?

WATERMAN: Sst!

JOKER: Oh ja, stom stom stom, dom dom dom.

CLAIRE: *(achter de schermen)* Myrthe, waar ben je nou?

BENTE: Ik ben hier, Claire. En ik heet geen Myrthe!

JOKER: Hé, maar... maar dat mag niet. Ze zijn met twee. Waterman, ze zijn met twee. Dat kan niet. Dat klopt niet. Ze mogen niet met twee zijn.

CLAIRE: *(komt op)* Wie zijn dit?

WATERMAN: De naam is Waterman, levelmaster van The River. Het eerste level dat jullie door moeten komen om een stap dichterbij de eindstreep te komen.

BENTE: Flashback!

JOKER: Twee meisjes. Hoe moeten twee meisjes nou ooit uit Levelland weggelopen? Het zijn maar meisjes. Meisjes...

CLAIRE: En wat is daar mis mee?

JOKER: N...niks... denk ik...

WATERMAN: Dit irritante mannetje hier is Joker. Nou ja, mannetje? Het zou ook best een vrouwtje kunnen zijn. Eigenlijk is de Joker geen hij of zij. Het is onzijdig.

JOKER: Hou op, Waterman! Dat is helemaal niet zeker.

CLAIRE: Oh, jij bent dat poppetje dat we in kunnen zetten als we niet door een level heen komen?

JOKER: Ja! Vorige keer lag ik als brug in de rivier. Die kennen we inmiddels. Kom dus met wat goeds. Iets origineels.

WATERMAN: Sukkel! Je verraadt alweer veel te veel.

JOKER: Stom stom stom. Dom dom dom...

BENTE: Een brug. We moeten inderdaad een brug zien te bouwen over de rivier.

WATERMAN: Zie je? Jij ook altijd met je grote waffel. Grr!

CLAIRE: Hoe maken we zo snel een brug?

WATERMAN: Ik mag je een aanwijzing geven.

BENTE: Kost ons dat een leven?

WATERMAN: Nee. Maar als je drie aanwijzingen laat voor wat ze zijn, krijg je er een leven bij.

CLAIRE: *(lacht)* Dit is een computerspel. Hoe eerder we Game Over zijn, hoe eerder we met dit stomme spel mogen stoppen.

WATERMAN: Ok... De rivier is niet alleen wild en machtig. Er leven ook krokodillen en piranha's in.

CLAIRE: *(lacht weer)* Dit wordt steeds grappiger. Net echt... Oeeee... *(uit het water komt de kop van een krokodil tevoorschijn)*

JOKER: Jullie hebben Jackson beledigd. Kijk, hij laat zijn tanden zien. En hij is kwaad. Jackson moet je niet tegen je hebben. Dat beest is levensgevaarlijk. Je had niet met hem moeten spotten. Stom stom stom. Dom dom dom van jullie.

BENTE: Claire, hoe nep dit ook lijkt, hoe dwaas je dit ook vindt, houd er alsjeblieft rekening mee dat dit echt zou kunnen zijn.

CLAIRE: Dit geloof je toch niet? Het lijkt wel een slechte droom.

BENTE: Kijk dan eens naar die krokodil! Hoe echt wil je het hebben? *(even wordt het stil. Vooral Bente piekert)*

JOKER: Jullie mogen mij wel inzetten, hoor. Ik ben er niet voor niks. Echt, het mag. Ik ben de Joker. Jullie kortdurende uitvlucht.

WATERMAN: Alsjeblieft niet. Neem hem in ieder geval mee naar het volgende level. Hij zit hier al maanden. Bedenk iets om dit level door te komen. Doe het voor mij...

BENTE: Mag ik hulp inschakelen?


WATERMAN: Wat wil je doen? De brandweer bellen om met een ladderwagen te komen?

BENTE: Nee, van die mensen daar! *(wijst naar het publiek)*

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