

Even uw aandacht...

Deze 'smaakmaker' laat u toe kennis te maken met dit werk.

Dit tekstfragment mag niet gebruikt worden voor opvoering. Het mag niet worden gedownload, afgedrukt of verder verspreid.

Indien deze smaakmaker u bevalt, raden we u aan het volledige toneelstuk te ontlenen en te lezen voor u tot de aankoop van boekjes voor opvoering beslist.

Veel leesplezier!

HUIS VOL GEESTEN

Een toneelspel voor jongeren

door

Stijn Stragier

Toneelfonds J. Janssens – Antwerpen
2016
Nr.2186

PERSONAGES

6 dames - 5 heren

Mike : Een tiener die met volle teugen geniet van de drie dagen en zijn heimelijke liefde, maar de gebeurtenissen toch weet te relativieren.

Erwin : Een aktieve, jonge knaap met veel - misschien wel te veel - fantasie. Hij wil dolgraag bij het 'Team van 7' en zou daarvoor alles over hebben.

Melissa : Een beeldschoon, jong heksje, dat niet past in het milieu van heksen en geesten. Haar drie heksentantes zijn echt wreed voor haar. Balthazar is het enige lichtpunt in haar leven in het spookhuis.

Balthazar : Is de huisgeest en wordt verondersteld sinds eeuwen over het huis gewaakt te hebben. Hij kan het ook niet goed vinden met de drie heksen, die hem dolgraag als avondmaal voorgeschoteld zouden krijgen. Gelukkig steekt Melissa daar steeds een stokje voor.

Amaruzia / Geralda / Adelia : De drie heksentantes. Zij zorgen voor al het kwaad in het stuk en maken het leven van Melissa en Balthazar zuur. Ze zijn profs in de toverkunst en moeten het opnemen tegen de rest van de spelers, wat hen aardig lukt. Ze verschijnen altijd samen ten tonele en maken alles en iedereen belachelijk.

4 leden van de 'F.A.D.X.-Gang' [fijdik]

Freek : Is de 'leader' van de groep, die per toeval in het verhaal betrokken wordt en aan de kant te staan komt van Mike, Erwin, Melissa en Balthazar.

Alinda : Is bij de groep gekomen, louter voor het plezier. Plezier is trouwens het enige waar de 'F.A.D.X.-Gang' op uit is.

Debby : Kan beschouwd worden als de vriendin van Freek maar is veel minder extravert dan haar vriend.

Xander : Is de bangerik van de groep. Hij spreekt met een overdreven Limburgs accent. Dankzij hem wordt de groep in het verhaal betrokken.

DECOR

Het podium stelt de huiskamer van het 'spookhuis' voor.

Links vooraan: De twee rugzakken van Mike en Erwin. (later)

Achteraan: een oude, houten tafel met een oud tafelkleed en vier stoelen. Eventueel een vaas met verwelkte bloemen. Deur naar de kast.

Rechts achteraan: de tent van Mike en Erwin. (later)
De deur naar de hal.

Midden vooraan een oud, oosters tapijt. Achteraan hangt een portret met een gat in (dit is het hol van Balthazar, hierdoor kan hij net zijn hoofd stoppen.)

Eventueel een staande klok, schilderijen, een oude kast...

KORTE INHOUD

Het 'Team van 7' zoekt nog twee leden. Dit komt Erwin ter ore, die meteen weg is van de idee. Samen met zijn vriend Mike, die zich laat meesleuren in het avontuur, leggen ze de bekwaamheidstest af die zal bepalen of ze geslaagd zijn: 3 dagen verblijven in een oud, leegstaand huis, dat door de geruchten tot 'spookhuis' gedoopt is. In het huis maken ze kennis met de huisgeest Balthazar, die leeft in een hol in de muur; Mike ziet het deze keer nogal zwartgallig in, tot hij het beeldschoon heksje ontmoet, op wie hij onmiddellijk een oogje heeft. Balthazar en Melissa, die trouwens erg goed bevriend zijn, vertellen de twee jongens over hun grootste probleem: Amaruzia, Geralda en Adelia, de drie oude heksentantes van Melissa, die hun nichtje een zuur leven geven en het hoofd van Balthazar het liefst op hun bord zouden zien. Het viertal besluit aan deze toestand iets te doen, en dit op een manier waar ze totaal geen ervaring in hebben: de wereld van geesten, magie en hekserijen. Het valt niet mee en de eerste twee dagen wordt er geen succes geboekt, de heksen blijven te machtig voor hen. 's Nachts worden ze ook nog geconfronteerd met de 'F.A.D.X.-Gang': Freek, Alinda, Debby en Xander, die voor hun plezier op avontuur gaan in het 'spookhuis'. De twee groepjes sluiten vriendschap en er wordt een groot plan voorbereid om de heksen te verjagen in een ultieme poging. En dan komen Mike en Erwin voor een enorme maar toch wel aangename verrassing te staan...

P R O L O O G

AKTEUR : (Lid van de 'F.A.D.X.-Gang' ofwel een twaalfde speler. Hij komt op, verkleed als Dracula: kostuum met lange cape en hoge kraag, zwarte en rode stof; haar achteruit en vampiertanden. Hij komt opgestrompeld alsof hij landt van een vlucht, ziet het publiek en begint dan boos te swatelen. Dan zwijgt hij en stopt zijn vampiertanden in zijn zak...)

Wat heeft dit allemaal te betekenen? Wat denken jullie dat er hier te zien is? Een toneelstuk? Vergeet het maar, dit is pure ernst! Het zal hier gaan stuiven zoals het hier nog nooit gestoven heeft! (kucht) Niet verwonderlijk, met al dat stof. Er zullen hier liters bloed vloeien, de toverspreuken zullen rond jullie oren vliegen. En dat allemaal omdat... neen, dat is geheim... Hoe dan ook, de zaal moet ontruimd. Iedereen eruit! Redden wie zich redden kan! Brand! Overval! Houd de dief! Ontploffingsgevaar! VERKRACHTING!...

(pauze) Niemand?!? (Hij stopt heimelijk zijn vampiertanden terug in zijn mond, loopt door de zaal en maakt daarbij vreselijke geluiden. Terug op het podium:) Echt niemand??? (pauze) OK, als jullie het zelf willen, blijf dan maar zitten. Maar het zal mijn schuld niet zijn als meneer zijn pruik gaat zweven door een verkeerd manoeuvre, of als mevrouw daar een oogbol in haar decolleté gekatapulteerd krijgt... (pauze) Is er dan echt niemand die bang wordt, die het klamme zweet krijgt, van wie zijn knieën uit hun kom knikken? (pauze) Ik begrijp het. Dat komt natuurlijk door al die moderne griezelfilms met die zogenaamde 'special effects'. Daardoor gelooft niemand meer in heksen, spoken en geesten. Maar ze zijn er wel! Geloven jullie me niet? In dit huis... Nee, ik moet oppassen dat ik het geheim niet verklap. Lucifer heeft me nog zo gezegd... Jullie kennen Lucifer toch wel zeker?! Dien tiep met zijn cornetjes op zijne kop en die piek aan zijne staart. Wel, hij heeft me nog zo gezegd aan niemand ook maar het minste over mijn geheime opdracht te vertellen. 't Is niet dat ik schrik heb van den duivel, hoor! Ik laat mij niet bevelen, ik, Dracula himself. (pauze) Moet ik het vertellen? OK, daar gaan we. Geloof dat je me belooft! ik bedoel, euch, belooft dat je me gelooft... Iedereen denkt dat het fenomeen "heksen" verleden tijd is, dat de punthoeden en de bezems mogen afgevoerd worden naar het museum. Wel, in dit huis leven nog vier heksen en een huisgeest, echte anciens uit de middeleeuwen. In die tijd stikte het in Europa nog van dergelijke heksen. Maar nu genieten die allemaal van hun pensioentje in de hel... behalve het vijftal dat zich hier al eeuwen in dit huis schuilhoudt. (pauze) En nu

heb ik van Satan de opdracht gekregen om terug te keren naar *-jaartal-* en om de vijf achterblijvertjes te komen halen. Doodsimpel, met de nadruk op 'dood'. Mare... om eerlijk te zijn - eerlijk, met de nadruk op 'lijk' - ik voel er niet zo veel voor (aarzelend) met andere woorden, ik ben bang, j'ai peur, I'm afraid, ich bin benauwd. Slechts een klein beetje, hoor. Maar dat kleine beetje is al genoeg om voor mezelf uit te maken dat ik het niet doe, ik voer de opdracht niet uit. En wat Lucifer daarvan vindt kan me niets schelen. Voor mijn part mag hij de weerwolf sturen om die heksen te overhalen, ik ga lekker wat bloed zuigen... of wat boxerschorts passen met mijn idool: Bart Kaëll. En wat die opdracht betreft, Satan kan ernaar fluiten. Van mij mogen die heksjes nog zoveel kattedekwaad uithalen als ze maar WILLEN.
(Op 'willen': ALLE lichten uit, dramatische orgelmuziek.)

E E R S T E B E D R I J F

1ste Scène

(Amaruzia staat links van het gat op een stoel. Ze houdt een stok met een touw en daaraan een stuk kaas voor het gat. Geralda staat rechts van het gat op een stoel. Ze houdt met beide handen een hakbijl boven haar hoofd. Adelia zit vooraan op het tapijt worteltjes in een grote kom te hakken.)

ADELIA : Zeg, Geralda, zorg ervoor dat er nog genoeg hals aan de kop hangt. Die nekpeesjes zijn verrukkelijk!

GERALDA : Natuurlijk, Adelia, in mijn heksenopleiding heb ik een cursus van drie jaar gevolgd: 'praktische oefeningen in het omgaan met een hakbijl.'

AMARUZIA : Als die miezerige rat zijn kop maar naar buiten steekt... we jagen nu al vierhonderd jaar op die vervloekte huisgeest.

GERALDA : Denk je echt dat je truukje zal lukken? Volgens mij zijn het muizen die verzot zijn op kaas.

ADELIA : Inderdaad, en die miezerige rat is toch geen muis, Amaruzia.

AMARUZIA : Ratten, muizen, huisgeesten wat is het verschil? Ze leven toch allemaal in holen. (tot Balthazar) Is het niet, bal gehakt?!

BALTHAZAR : (steekt vlug zijn hoofd uit) Mijn naam is BALTHAZAR!

MELISSA : (komt opgelopen) Pas op Balthazar, het is een valstrik!

AMARUZIA : Verdraaid, daar is dat snotjong weer. Verdwij, Melissa, en maak je nuttig!

ADELIA : Ja, ga een pollepel halen. (Melissa af.)

AMARUZIA : En de volgende keer moet het raak zijn, Geralda!

GERALDA : Daar kun je op rekenen, Amaruzia. Zodra die mislukte geest een vin beweegt, hak ik zijn kop eraf, met de hals erbij en desnoods met schouders, als hij die heeft.

ADELIA : (*acteert*) Zozo, Melissa is weer stout geweest. (*Klapt in de handen.*) Daar en daar...

BALTHAZAR : (*bezorgd*) Hé, wat gebeurt er daar? Wie doet er Melissa pijn?

AMARUZIA : Hahaha, ons avondmaal geloofde het nog ook. Hakken, Geralda!!

MELISSA : (*Komt weer opgelopen met een kanjer van een pollepel en slaat Amaruzia en Geralda op de bips.*) Stop, niet doen, Balthazar is mijn vriend! (*Balthazar ontsnapt, er ontstaat grote verwarring en Adelia grijpt Melissa.*)

GERALDA : Duizend heksen op een bezem, daar gaat ons avondeten!

AMARUZIA : Bah, weeral vleermuisvleugeltjes met spinneweb-saus!

ADELIA : Waarom, waarom lukt het ons nooit. Elke avond hetzelfde liedje, elke avond staan we zover (*maakt een klein gebaar met haar vingers*) van een heerlijk avondmaal en telkens loopt 'Melissa de heldhaftige geestenvriendin' ons voor de voeten. Elke avond opnieuw en opnieuw en opnieuw en opiiiiieeuw.

BALTHAZAR : 1990, comeback van de Kreuners, zeven weken bovenaan in de Vlaamse top tien met: (*zingt*) 'Ik wil je, blijf bij me, hou van me... (*Geralda wil hakken maar Balthazar trekt zijn hoofd in, korte rust.*) GA NOOIT MEER WEG!!

AMARUZIA : En dat allemaal door de schuld van die kleine feeks, als ik haar in handen krijg, zal ik ze...

ADELIA : Kalm aan, Amaruzia, ik weet een geschikt plaatsje waar ze kan afkoelen... (*Ze sluiten Melissa op in de kast.*)

GERALDA : 'Plateau Melissa du chef Geralde'. Voor mijn part zou ze niet misstaan in die pot, hahaha.

ADELIA : Kom, kom, ze is en blijft ons dierbaar nichtje.

AMARUZIA : Ah, laat dat joch, ik heb beter nieuws!

GERALDA : Vertel, Amaruzia, we zijn benieuwd.

AMARUZIA : (*spreekt traag en geheimzinnig*) Wanneer ik deze middag in de hal kwam, hoorde ik geheimzinnige stemmen bij de voordeur. Ik kon niet zo goed verstaan, waarover ze het hadden en ik rende naar boven naar het zolderkamertje.

ADELIA : Welk zolderkamertje?

GERALDA : (*uit de hoogte*) Hebben wij een zolderkamertje?

AMARUZIA : Heel zeker! Kom, je weet wel, dat oud leegstaand kamertje dat uitkijkt op het noorden. En dat oude boek van Adelia ligt daar!

ADELIA : (*Adelia en Geralda kijken verbaasd.*) Welk boek?

GERALDA : (*van nog hoger*) Heeft Adelia een boek geschreven?

AMARUZIA : Doe niet flauw. Dat boek dat Adelia geschreven heeft en dat niets waard is. "Over geesten en magie" is de titel. Het staat vol spreuken die totaal niet deugen.

GERALDA & ADELIA : Ooooo, DAT boek!!!

AMARUZIA : Juist, en dat boek ligt in een verroeste kist, in dat zolderkamertje.

GERALDA & ADELIA : Ooooo, DAT zolderkamertje!!!

AMARUZIA : Eindelijk! Wel, toen ik in DAT zolderkamertje aankwam waar DAT boek ligt, veranderde ik me in een raaf, vloog naar buiten en ging op een tak zitten luisteren. Het was een groepje tieners. Ze hadden het over een of ander 'Team van 7' en twee jongens die wilden lid worden en daarom... (*Ze fluistert verder tegen de heksen en op hun gezichten verschijnt een glimlach.*)

GERALDA : Ik versta het, maar hoe wil je dat doen?

AMARUZIA : Luister! (*Ze fluistert verder en maakt daarbij angstaanjagende gebaren.*)

(Geluid van een piepende deur.)

ADELIA : Ik geloof dat onze slachtoffers aangekomen zijn,
hahaha.

AMARUZIA : Kom, wij trekken ons terug. *(heksen af)*

2de Scène

MIKE : *(Komt op tot in het midden, kijkt verwonderd en gaat terug naar de deuropening.)* Dit meen je niet! *(Erwin stapt binnen)* Ik ben hier weg! *(Hij loopt weg en Erwin gaat erachteraan en sleurt hem terug binnen aan zijn rugzak.)* Maaaammiiiee!!

ERWIN : Stel je niet aan, Mike, je moeder zit in de zaal.

MIKE : *(ligt nu plat op de grond)* Moeten we hier een hele week blijven?!

ERWIN : Geen week, drie dagen!

MIKE : OK, OK, ongeveer een week dan. *(Hij gaat in kleermakerszit zitten, naar het publiek gekeerd en met zijn hoofd in zijn handen.)* 't Is hier koud, moeten we hier slapen?

ERWIN : Zie je dan niet dat ik mijn tent aan het opzetten ben?

MIKE : Nee.

ERWIN : Waarom niet?

MIKE : Ik kijk niet.

ERWIN : En waarom kijk jij niet,

MIKE : *(wijst in het publiek)* Daar, op de zesde rij, wow!!

ERWIN : Hoe durf je, het is pas uit met Debby en jij zit al...

MIKE : *(staat recht en spreekt traag)* Hoe weet jij dat het uit is met Debby? Dat is een groot geheim, niemand mocht dat weten. En daarbij, ik ken geen Debby.

ERWIN : Kom, kom, heel de school weet dat het uit is tussen jou en Debby.

MIKE : Dus, jij ook?

ERWIN : Ja, natuurlijk!

MIKE : OK, dan is het goed. (pauze) Hoe zit dat met die tent, schiet dat een beetje op?

ERWIN : Ik zou best wel wat hulp kunnen gebruiken.

MIKE : En wil niemand jou helpen?

ERWIN : Nee, ze staan allemaal domme vragen te stellen!

MIKE : Da's jammer. Zeg, ze beloofden ons toch een sjiek ingerichte villa?!

ERWIN : Tja, men noemt dit niet voor niets het 'spookhuis'.

MIKE : Wat?! Spoken? Wonen hier spoken? (Erwin knikt) Zijn dat van die spoken die je in een varken veranderen?

ERWIN : Ja, met van die grote ogen en die scherpe tanden. Je kunt ze herkennen doordat ze heeel luid niezen.

MIKE : Oef, gelukkig zijn het geen spoken die je in een kikker veranderen, DAT zijn de ergste!

ERWIN : Kop op, Mike, we moeten er toch IETS voor doen om bij dat befaamde 'Team van 7' te horen.

MIKE : Had ik maar geluisterd naar wat mijn vader altijd zei.

ERWIN : Wat zei die dan?

MIKE : Hoe zou ik dat weten, ik zeg net dat ik nooit geluisterd heb... Ik zal het toch missen, mijn dorpsplein. Altijd was er iets te doen, altijd was er iets te beleven: een straatmuzikant die voor de sfeer zorgde, al dat volk aan het frietkraam met zijn goudgele frietjes, lachende kinderen met ijsjes, wenende kinderen... zonder ijsjes.

ERWIN : (Draagt met overdreven gebaren een gedicht voor.)
'Ode aan de vogels van mijn dorpsplein' Een fluitende merel, een nachtegaal, een koekoek, dat gezellige café op de hoek... Een vliegende struisvogel, een zwaan, een mus, die kleine halte voor de bus... Een zingende pinguïn, een ijsvogel, een mees... euch... euch...

MIKE : (-naam van frietkraamuitbater-) zijn frietjes met mayonees.

ERWIN : Wat staan wij hier eigenlijk te klagen en te jammeren? Drie dagen zijn maar drie dagen.

MIKE : Ja, maar dan wel drie dagen van verveling, verveling en nog eens verveling, eindeloos... niks doen!

ERWIN : Niets is minder waar! Kijk eens wat ik heb meegebracht. (*Hij haalt een schaakbord uit zijn rugzak.*)

MIKE : Een schaakbord?! Nog iets dat ik haat, SCHAKEN!!!

ERWIN : Zwijgen en pionnen plaats! (*Ze gaan op het tapijt zitten en beginnen te schaken.*)

(*Terwijl ze aan het schaken zijn weerklinken vreemde geluiden en geheimzinnige muziek. Op de achtergrond sluipt om beurt een heks voorbij met: een touw, een trapladder en een met doeken omwikkeld pak, ter grootte van een voetbal.*)

MIKE : Heb jij iets gehoord, Erwin?

ERWIN : (*spottend*) Het was misschien een kikker.

MIKE : Zou je denken? Drie dagen, dat zijn 72 uren, dat zijn 4.320 minuten en wel 259.200 seconden. En de kikkerspreuk duurt amper vijf seconden! En voor geofefende geesten slecht... drie seconden!!

ERWIN : Ben jij bang in een kikker veranderd te worden? 'Invasie van de vliegende zombiehoofden'! Heb je die film gezien? Die kampeerder stond op en zijn tent was omsingeld met vliegende zombiehoofden, spectaculair!!

MIKE : Zeg Erwin, flinke kerels als wij geloven toch niet in spoken of geesten?

ERWIN : Tuurlijk niet, het was maar om je bang te maken.

BALTHAZAR : Aaaa - tssjoooeemm!!

MIKE & ERWIN : Gezondheid. (*Ze kijken elkaar aan en beseffen dat iemand anders geniesd heeft. Ze vliegen elkaar in de armen.*) SPOKEN BESTAAN NIET!! SPOKEN BESTAAN NIET!! SPOKEN BESTAAN NIET!!

BALTHAZAR : Nee, maar heksen wel!

MIKE : Wie ben jij?

BALTHAZAR : Kun je niet lezen misschien?

MIKE : (*leest traag het bordje dat aan de brede omlijsting bevestigd is.*) Balthazar.

BALTHAZAR : Juist, de huisgeest in eigen persoon.

MIKE : Zei je daar 'geest'?

BALTHAZAR : Yip, waarom?

MIKE : (*zou daar graag iets meer over weten, maar wil niet dat Erwin dat hoort, uit angst uitgelachen te worden. En zo, bij gebrek aan inspiratie.*) Erwin, de telefoon gaat.

ERWIN : Waar?

MIKE : In de tent! (*Erwin naar tent*) Heb je dat gezien, die is er mooi ingelopen. Balthazar, ken jij toevallig de kikkerspreuk niet?

BALTHAZAR : De kikkerspreuk? Nog nooit van gehoord.

ERWIN : (*komt uit de tent*) Mike, het is voor jou.

MIKE : Voor mij?

ERWIN : Ja, Debby.

MIKE : Debby?! (*Mike naar tent*)

ERWIN : Heb je dat gezien, die hebben we mooi beetgenomen. Balthazar, heb jij toevallig vrienden die lijken op vliegende zombiehoofden?

BALTHAZAR : Wat zijn zombies?

ERWIN : Laat maar zitten. (*Mike komt uit de tent*) En?

MIKE : Ze wil het aanmaken... met jou.

ERWIN : Met mij? Debby? (*Erwin naar tent*)

MIKE : Die kerel moet geschift zijn dat hij dat gelooft. Wist je dat hij bang is van vliegende zombiehoofden? Net een klein kind.

BALTHAZAR : Je meent het niet.

ERWIN : (*komt uit de tent*) Voila, ik heb een afspraakje.

MIKE : Met Debby?

ERWIN : Nee, met de koning. (*Mike naar tent*) Ooit al eens zo'n dwaas gezien? Hij denkt dat er hier geesten

zitten die hem in een kikker zullen veranderen. Net een klein kind.

BALTHAZAR : Zeg dat het niet waar is.

MIKE : (*komt uit de tent*) Denk je echt dat ik geloofde dat er een telefoon in die tent stond?

BALTHAZAR : Kan iemand uitleggen wat koning Debby Telefoon in die tent doet?

MIKE : Straks vraagt hij nog of Napoleon de oorlog gewonnen heeft.

BALTHAZAR : Wie is Napoleon?

ERWIN : Laat maar, ik ben Erwin. (*Hij steekt zijn hand uit naar het hoofd...*)

MIKE : Mike, aangenaam.

ERWIN : Hoorde ik je iets zeggen over heksen?

BALTHAZAR : Ja, dat klopt. Heksen die elke dag van mijn leven zwart kleuren.

ERWIN : Je bent toch niet bang van een stelletje oude heksen, zeker? Voor geen heks op de wereld zou ik terugdeinzen. (*Geluid van een dichtslaande deur. Erwin duikt in de tent en steekt een witte vlag uit de tent.*)

MIKE : Onze held, bang van een deurtje? (*Erwin uit tent*) Hij zit hele dagen naar griezelfilms te kijken en bij het minste geluid duikt hij in zijn tentje.

MELISSA : (*van achter de coulissen*) Hé, is daar iemand?

MIKE : (*Duikt in de tent en steekt zijn hoofd naar buiten.*) Heeft er iemand dat vlagje gezien? (*uit de tent*)

ERWIN : (*gaat voorzichtig in de kast*) Rarara, wat stinkt, heeft een punthoed en is al in jaren niet gewassen?

MIKE : Kom, dit is nu niet het moment voor spelletjes.

ERWIN : Hoe bedoel je, spelletjes. Het is een heks, verdoerie!

MIKE : Aha, een vuile, smerige... (*Hij kijkt in het gezicht van Melissa, pauze.*) Ben jij een heks?? I-ik b-ben M-mi-mike, aangenaam.

MELISSA : *(heel lief)* Is het ook goed als ik kort en bondig 'Mike' zeg? Ik ben Melissa. *(Ze maakt een kniebuiginkje.)*

ERWIN : Mike, dit is een heks.

MIKE : *(vanuit de zevende hemel)* En dan?

ERWIN : Een heks, Mike, een echte heks!

BALTHAZAR : HEEFT U DAAR PROBLEMEN MEE, MENEER ERWIN?!

MIKE : Melissa... Melissa... Wat een prachtige naam. Dat is nogal wat anders dan *(heel diep)* Debby.

ERWIN : Ja, maar Debby is tenminste geen heks!

MIKE : Er zijn slechte heksen, maar er bestaan goede ook! *(Hij glimlacht naar Melissa.)*

BALTHAZAR : Mike heeft gelijk. Melissa heeft al ettelijke keren mijn leven gered van die drie boze tantes van haar.

ERWIN : Is dat zo?

MELISSA : Ja, ik kan het echt niet helpen maar mijn tantes zijn echt wreed voor ons!

MIKE : Als ik het goed versta is heel jullie vreedzame leven verpest door... drie heksen?!

MELISSA : Ja, Amaruzia, Geralda en Adelia.

MIKE : Dit mag niet blijven duren, we moeten hier iets aan doen! Erwin!

ERWIN : Ja.

MIKE : Doe iets! *(Erwin gaat naar de tent)* ERWIN!

ERWIN : Ja?

MIKE : Wat doe je?

ERWIN : Ik ga slapen, kijk eens op je uurwerk!

BALTHAZAR : Juist, het begint laat te worden, ik voel het in mijn botten. Goedenacht iedereen! *(hoofd verdwijnt)*

ERWIN : Goedenacht, Balthazar. *(kruipt in de tent)*