

Gedeelte handleiding

Cowboys in da Hood

2. BESCHRIJVING VAN DE SCENES

Scene 1: Het vertrek

Inhoud: De leerlingen vertrekken, ze gaan op kamp naar zee. Iedereen is al vertrokken, behalve Melanie, Valerio, Mimoun, Sara-Lee en Kasper. Ze hebben allemaal zo hun redenen om te laat te zijn. Meester Bob vertrekt met dit groepje naar de trein, uitgezwaaid door juffrouw Snerpstra.

Vorm: Podium is leeg, er staan enkel een paar tafeltjes voor op het podium met cactussen daarop.

♪ 1 - Lied 1: 'Nog een keer samen' wordt gezongen

In het lied worden de spullen voor het kamp ingepakt. Er wordt gesjouwd met rugzakken, verkleedkleden, zakken chips etc. In het laatste couplet gaat iedereen in de rij staan, vervolgens in groepjes naar verschillende kanten af. Aan het eind van het lied is iedereen af, behalve juf Snerpstra en Bob.

Scene 2: In de trein

Inhoud: De meester met zijn leerlingen komt in de trein aan. De trein is helemaal leeg, de kinderen vinden het maar raar. Dan komen er drie Indianen binnen.

♪ 2 - Lied 2: Ze zingen het lied 'Ugh, kuch, oek da rand'.

De klas zingt het refrein mee (*dat kan zowel achter als voor op het toneel gebeuren*), de Indianen zingen samen de coupletten.

De leerlingen ondervragen de Indianen, maar die doen net of ze hen niet verstaan. Dan gaat de trein ineens harder rijden en er gebeurt iets wonderbaarlijks: de trein stijgt op.

♪ 3 - Lied 3: In het lied 'treinen vliegen niet'

verwoorden de leerlingen en meester Bob hun verbazing, aan het einde van het lied ontdekken ze dat ze aankomen in: het Wilde Westen!

Vorm: Met de stoelen, die later gebruikt worden in de saloon kan gemakkelijk een trein gevormd worden. Zet acht stoelen in twee groepjes van vier tegenover elkaar. De meester kan zijn plek afstaan aan een van de Indianen, de rest kan zitten. Zorg dat ze hun angst spelen: dicht tegen elkaar aan zitten, de Indianen bevreemd aankijken. Als de Indianen hun lied zingen, kunnen deze even uit de trein stappen en voor op het toneel staan. Dit hoeft niet allemaal met deuren die open en dicht gaan. Dan gaan ze weer zitten. Het opstijgen is een spannend te verbeelden moment. Het meest duidelijk is om een achterdoek te maken, daarachter een spot of theaterlamp te plaatsen, en dan met uitgesneden figuren van karton de trein op te laten stijgen. (*twee leerlingen verbeelden het schimmenspel*) Zo komen er wolken in beeld, of vliegt er een vliegtuig langs. Als u dat teveel werk vindt, kun je de leerlingen ook heen en weer laten wiebelen op de stoelen, en door hun blikrichting (*naar beneden kijken*) duidelijk te maken dat de trein opstijgt. Het lied geeft natuurlijk ook aan dat de trein opstijgt. Aan het eind van het lied kunnen door de spelers zelf de stoelen aan de kant gezet worden.

Scene 3: De aankomst

Inhoud: De meester en de leerlingen komen aan in het Wilde Westen. Ze willen eigenlijk het liefste terug, maar de meester weet hen te overtuigen dat een echte cowboy niet bang is.

Vorm: Er staat nog niets als decor. Als u met een achterdoek werkt, kunt u de drie verklede cactussen alvast achter het doek klaarzetten in een tableau. Zorg dat hun silhouet te zien is. Besteed voldoende aandacht aan het oefenen van een ‘cowboy zijn’, denk daarbij vanuit de rollen van de kinderen: Sara-Lee gilt steeds, Mimoun is heel stoer, Kasper kan het niet etc.

Scene 4: Dans van de cactussen

Inhoud: Losse scene: de drie cactussen zingen en dansen op

♪ 4 - Lied 4: cactussendans

Vorm: Eventueel kan het refrein door de klas meegezongen worden. (voor of achter het doek) De cactussen staan dan wel eerst met hun voeten vast, maar ze kunnen natuurlijk wel met hun armen en heupen bewegen. Het is leuk als ze zich tijdens het lied lostrekken uit de grond en steeds groter dansen. Om het af te maken, kunnen ze in een bergje zand staan, dit kan later over de vloer van de saloon uitgestrooid worden, voor een stoffig effect.

Scene 5: In de saloon

Inhoud: De kinderen en de meester lopen de saloon in en maken daar als eerste kennis met Sjef en Harmonica, later met Mattie en haar vader Wes Wilddream. Ze krijgen te horen dat er een plaatselijke wervelwind actief is die alles steelt uit het dorp Hurricane.

Vorm: Na de dans van de cactussen moet het decor van de saloon opgebouwd worden. Laat dat door de spelers die in scene 5 zitten zelf doen. De grote bar komt er te staan, kassa erop, met een aantal barkrukken ervoor, (zorg er wel voor dat de spelers altijd met hun gezicht naar het publiek gedraaid zitten) twee of drie bartafeltjes in het midden van het podium, klapdeuren links die naar buiten gaan en rechts, achter de bar klapdeuren die naar de keuken leiden. Zet een grote kist neer waar Harmonica en Sjef in scene 8 ingestopt kunnen worden.

Scene 6: De sheriff arriveert

Inhoud: De sheriff en Alfonso komen de saloon binnen. Ze willen graag dat de meester en zijn leerlingen in het Wilde Westen blijven om de wervelwind te ontmaskeren.

Vorm: De sheriff is een krachtige man, doet zich sterk voor, maar in de scene blijkt het een man met een klein hartje: hij weet het niet meer en barst in tranen uit. Dat vooral spelen. De meester wil eigenlijk weg, maar is ook wel geveleid.

Scene 7: Waar blijft het geld?

Inhoud: Drie bankbediendes, die toevallig allemaal Pamela heten, en de bankdirecteur tellen hun geld, het lijkt steeds meer te worden de laatste tijd. Dan komen de leerlingen binnen, de bankbediendes zijn verward door hun moderne attributen en taal. Dan wordt ook de bank overvallen en de bankbediendes zien ook in dat ze de hulp van de meester en zijn leerlingen in moeten roepen.

♪ 5 - Lied 5: Geld! Geld! Geld!

Vorm: Bouw de saloon om naar een bank: draai de bar recht naar voren, 3 kassa's erop, Pamela's erachter. De bankbediende gaat aan een van de tafeltjes zitten, benen erop. (Heel) veel geld voor hem neerleggen. De 3 Pamela's zijn heel dom, tikje ordinair. Lachen veel en overdreven. Deze scene wint aan kracht door hem in hoog tempo te spelen; laat de Pamela's exact hetzelfde acteren. Bankdirecteur ligt met voeten op zijn bureau en telt zijn geld. Het lied kan als een echte BlingBling scene,

hiphop/videoclip-achtig gespeeld worden: 3 Pamela's die om hem heenhangen, een breakdance act etc.

Scene 8: Koortsachtig overleg

Inhoud: Ze weten allemaal niet meer wat te doen. Om toch maar iemand in te rekenen, valt de verdachtmaking op Sniper en Harmonica. Ze worden ingerekend en in de kist gestopt. Sniper is furieus, en laat zijn pistool spreken.

♫ 6 - Lied 6: Liefdesduet tussen lasso en het pistool

Vorm: Ombouwen naar de saloon. Laat het moedeloos zijn aan de bar lang duren. Iedereen hangt aan de bar, weet het niet meer, veel zuchten en veel stiltes. Vanaf het moment dat Sniper is opgepakt wordt men weer krachtig, feller. De boosheid van Sniper zeer groot spelen. Het liefdesduet wordt met de hele klas, in twee groepen gespeeld. Het leukst is de meisjes tegenover de jongens. Verzin een aantal handelingen die je met zowel de lasso als het pistool kunt doen en laat ze die tegelijkertijd met de halve groep uitvoeren.

Scene 9: De borduurclub

Inhoud: De dames van de missienaiclub zijn voor de jaarlijkse goede doelen actie aan het naaien en borduren. Ze maken zich zorgen over de relatie die lijkt op te bloeien tussen meester Bob en Mattie. Dan verdwijnen ook bij hen de borduurwerken en ze weten dat ze alleen nog terecht kunnen bij meester Bob.

Vorm: Bouw de saloon om naar een naaclub. Drie stoelen voor aan het podium, uitlichten. Veel lappen en kleden om hen heen. Het zijn drie oude taarten, die erg zeuren. Ze zijn allemaal jaloers op elkaar, en mogen elkaar niet echt, terwijl ze wel aardig doen. Die spanning is interessant om te spelen.

Scene 10: Wat nu?

Inhoud: We zien iedereen weer in de saloon zitten, als de borduurclub binnenstormt. Ze verlaten in allemaal de saloon om te gaan zoeken. Op de voorgrond zien we voor het eerst verdachte handelingen bij de kaartende mannen. Als iedereen terug komt, zijn het pistool en de harmonica ook weg, Sniper en Harmonica worden niet langer verdacht. Maar er is nog steeds geen dader!

♪ 7 - Lied 7: Wat nu?

Vorm: Bij het afgaan van de groep en het (*snel*) weer opkomen, kun je het schimmenspel heel goed inzetten. (*Dat kan met uitgeknipte poppetjes, maar ook hun eigen schaduw geeft een spannend effect*) Tegelijkertijd stelen op de voorgrond de kaartende mannen het pistool en de harmonica! In het lied is eerst de wanhoop voelbaar, (*laat het in bewegingen zien*) maar iedereen pept elkaar uiteindelijk toch weer op, moedig voorwaarts.

Scene 11: Mattie is verdwenen!

Inhoud: De meester en Mattie verklaren elkaar de liefde. Als Mattie het aan haar vader wil vertellen, buiten voor de saloon, komt hij terug: Mattie is weg! Ze starten opnieuw een achtervolging, waarbij ze alle groepen die we eerder zagen tegen komen.

Vorm: Kleine scene, in intiem licht. Laat Wes Wilddream afgaan door de klapdeuren. In paniek terug. Het licht verandert, het wordt steeds donkerder. Achtervolging door middel van schimmenspel. Gekozen voor geen schimmenspel? De spelers lopen door de zaal/het publiek heen. Een andere optie is om in het midden van het podium op dezelfde plek te lopen en de groepjes langs te laten lopen.

Scene 12: De finale

Inhoud: Ze komen terug, zonder resultaat. Dan zien ze de bewijzen open op tafel liggen: de 3 kaartende mannen zijn de wervelwind! Ze horen buiten Mattie roepen, Bob slingert de mannen en Mattie -die onder de mantel van een van hen, namelijk Billy the Kid, zit!- naar binnen. Finalescene, waar Snerpstra nog verschijnt, waar Mattie wordt bevrijd en uiteindelijk mee gaat naar Nederland.

♪ 8 - Lied 8: Dit was het dan

Vorm: Besteed veel aandacht aan de spanning in deze scene: maak duidelijke afspraak wie wat waar doet. Er zijn veel spelers, maar de focus moet op meester Bob en Billy the Kid liggen. Volg goed de regieaanwijzingen in de tekst. Na de eerste keer zingen van het lied, het na de laatste zin nogmaals inzetten. Iedereen op.

3. 10 SPELTIPS

Deze kunt u lezen in de proefzending of het definitieve exemplaar!

4. SCHEMA/TOELICHTING OP DE BELANGRIJKSTE ROLLEN:

| | Naam | Rolbeschrijving | Kwaliteiten van de speler | Kleding |
|----|---------------|---|---|---|
| 1. | Juf Snerpstra | Hoofd van de school, ijzeren dame. Midden veertig. Ze heeft de dagelijkse leiding van de school in handen, en leidt deze met strakke hand. Stiekem heeft ze een zwak voor meester Bob. Ze heeft geen relatie, maar een aantal katten en honden thuis, waar ze heel lief voor zorgt. Ook voor de kinderen is ze heel aardig. Haar naam heeft ze aan haar snerpende stem te danken. | Kleine rol/ Solo zang Speler die stem durft te gebruiken | Mantelpakje, hoge hakken, knot boven op haar hoofd (als een cactus). Mantelpak in opvallende kleur of in dierenprint. |
| 2. | Meester Bob | De nachtcowboy. Is halverwege de dertig. Heeft nog nooit een vaste relatie gehad, maar is dol op avontuur. Kan goed koken en beheerst een aantal vechtsporten. Hij is een hele aardige meester: houdt van verhalen vertellen, geschiedenis. Hij houdt van toneelspelen in de klas. Hij vertelt dat hij een nachtcowboy is, en dat hij allerlei spannende dingen meemaakt. In werkelijkheid ligt hij in te dromen over paarden en lasso's. Hij is allergisch voor cactussen. | Grote rol/ Solo zang. Dit moet een speler zijn die een grote rol kan dragen, goed tekst kan leren, kan zingen. Iemand met flair en talent voor toneelspelen. | Hij ziet er aan het begin van het stuk uit als een echte schoolmeester: jasje, krijt op zijn kleding, kaplaarzen etc. Hij verandert steeds meer in een cowboy: laarzen, hoed, geruit hemd, franje aan zijn jasje. |
| 3. | Valerio | Is van Italiaanse afkomst, 12 jaar oud. Praat met licht Italiaans accent. Hij houdt | Grote rol/ Solo zang. Heeft niet veel tekst, maar wel veel | Dikmaakpak of kussens. Vlekken van |

| | | | | |
|----|----------|--|---|---|
| | | enorm van snoepen en eten, heeft dan ook wat overgewicht. Hij is verder heel vriendelijk, heeft 6 zussen thuis, hij is de jongste, zijn moeder verwent hem vreselijk. Volgend jaar naar een VMBO/HAVO klas. | aanwezig op het toneel. Moet kunnen zingen. Beetje gezet type kan, maar met kussens of een dikmaakpak kom je ook een eind. | eten op zijn kleding. |
| 4. | Melanie | Paardenmeisje, 11 jaar oud. Blond haar, lief gezichtje. Haar ouders zijn gescheiden, rijk milieu. Vader heeft om schuldgevoel af te kopen een paard voor Melanie gekocht: Moonshinesonate, waar ze elke dag op rijdt. Ze praat zangerig. | Grote rol/ Solo zang. Heeft niet veel tekst, maar wel veel aanwezig op toneel. Goede concentratie. Veel samenspel met degene die Platterfoot speelt. | In paardrijbroek en paardrijlaarzen, cap etc. |
| 5. | Mimoen | Van Marokkaanse afkomst. Komt uit een gezin met 2 broers en 2 zussen. Hij is de middelste. Kan goed leren, heeft Havo/Vwo advies, en is dol op meisjes. Kan heel goed taekwondo. Heeft nog licht Marokkaans accent. | Grote rol/ Solo zang. Heeft niet veel tekst, maar wel veel aanwezig op het toneel. Moet kunnen zingen. Mediterraan uiterlijk. Niet veel tekst. Typecasting: player van de klas? | Sportief gekleed, merkkleding. Haar zit goed in model. |
| 6. | Sara-Lee | Verwend meisje, snel jaloers. Enig kind. Loopt altijd in roze kleding. Is verliefd op Mimoun, althans op zijn aandacht. Gaat volgend jaar naar een VMBO/HAVO klas. Woont ergens in het bos in een heel grote villa. Praat met een r. | Grote rol/ Solo zang. Veel aanwezig op het toneel. Moet kunnen zingen. Typecasting: mooi meisje. | Merkkleding, tuttig, rokje, hoge kousen etc. Veel roze, of Burberry ruitjes. |
| 7. | Kasper | Is een enorme nerd. Hij zit altijd met zijn neus in de Ipads, en computers. Echte gamer, en spreekt uitstekend Engels. Gaat volgend jaar naar het gymnasium. Heeft jonger zusje, maar daar kijkt hij eigenlijk niet naar om. Hij | Grote rol/ Solo zang. Veel aanwezig op het toneel. Moet kunnen zingen. Typecasting: eigenwijze studiebol. | Hoge broek, bretels, rugzak, Ipad. Witte sportsokken over zijn broek. Vergroot het nerderige uit. |

| | | | | |
|-----|------------------|---|--|---|
| | | vindt mensen maar rare wezens. | | |
| 8. | Indianen | Typische Indianen. Komen uit het jaar 1868, niet naar school geweest, kennen het leven uit de praktijk. Zijn vereerd dat ze meester Bob mogen komen halen. | Kleine rollen (m/v) /Goede zangers (moeten met z'n drieën een lied kunnen zingen) | In Indianentenu. |
| 9. | Cactussen | Aparte act: moeten kunnen dansen en zingen en daar veel lol in hebben. | Kleine rol/ Goede zangers en dansers/groepje dat goed apart kan repeteren. | Verkleed als cactus, kan ook met groen kleed, met daaraan stekels gemaakt van sateprikkers oid. |
| 10. | Sjef Sniper | Scherpschutter, heeft altijd in het Wilde Westen 'gewerkt', vaak in opdracht van criminelen. De laatste tijd is hij wat rustiger aan aan het doen. Hij hangt samen met zijn vriend Harmonica in de bar en vindt het wel best. Hij heeft niets met de wervelwind te maken. | Gemiddelde rol/ Geen zang (alleen ondersteuning). Iemand die het leuk vindt om gemeen te spelen en goed kan bewegen. | Zwart gekleed, zwarte hoed, grote riem, wat littekens hier en daar. Ziet er gevaarlijk uit. |
| 11. | Mattie Wilddream | De dochter van Wes Wilddream. Haar moeder is bij haar geboorte overleden, ze weet niet beter en is dol op haar vader. Ze is een paar jaar naar school geweest, maar werkt nu al jaren in de saloon, achter de bar. Ze kan uitstekend paardrijden. | Gemiddelde rol/ zang (Solo) Veel op toneel, moet niet verlegen zijn om 'de liefdesscènes' kunnen spelen. | Traditionele kleding, lange rok, hooggesloten bloesje, vlecht op haar rug. |
| 12. | Wes Wilddream | De eigenaar van de saloon, harde werker, zegt niet veel, is wat stug. Heeft een dochter waar hij heel veel van houdt: zij is de enige die hij heeft. De zaken gingen goed, totdat de wervelwind de kop opstak. | Gemiddelde rol /Geen zang (alleen ondersteuning) Weinig tekst. | Barman, baard of snor. Lang schort, in bruine kleding, beetje sjofel. |
| 13. | Harmonica | Muzikant. Hangt meestal in | Kleine rol/moet muzikaal | Loopt erbij als |

| | | | | |
|-----|---------------------------------|---|---|--|
| | | de kroeg, heeft een vrij leven. Haalt wat geld op met het maken van muziek, maar veel heeft hij niet nodig. Beste vriend van Sjef Sniper. | zijn. Liefst harmonica bespelen, maar kan ook ander instrument zijn. Deze rol kan ook door een meisje gespeeld worden. | vrijbuiters, gerafelde broek, donkere poncho, slippers, Harmonica achter zijn oor. |
| 14. | Sheriff Goodwill | De sheriff van het dorp Hurricane. Zegt niet veel, woont samen met zijn vrouw, zij is Benny van de naaclub. Ze zorgt goed voor hem. Hij heeft geen kinderen, en is vastberaden om de wervelwind op te sporen. | Gemiddelde rol/grote jongen. Iemand met overwicht, zware stem etc. | In een groen/bruin politiepak. Veel Sheriff buttons erop gespeld. |
| 15. | Alfonso | De hulp van de Sheriff. Woont nog niet zo lang in Hurricane, is er een beetje toevallig terecht gekomen. Is een Italiaan en houdt van lekker eten. Hij wil ook wel werken, maar niet te hard! Heeft geen relatie. Spreekt met Italiaans accent. | Gemiddelde rol/klein en dun, liefst met Mediterraan uiterlijk. Als hij het zangerige accent kan is dat leuk. | Goed gekleed, strak gesneden pak, wit overhemd, grote riem, zwart sjaaltje. Ook wat sterren erop, maar minder. Haar strak naar achteren met brillantine, dunne snor. |
| 16. | Platterfoot, voor en achterkant | Paard van de Sheriff. Is heel vriendelijk en het klikt onmiddellijk met Melanie. | Kleine rollen/ In paardenpak/hoofd en achterwerk. Moet een speler zijn die dat durft, iemand met humor en gevoel voor timing. Kan zowel door jongen (s) als meisje (s) gespeeld worden. | Een paardenpak. Is het teveel werk? Bruine kleding en een paardenhoofd, en staart zijn voldoende. Zorg dat de achterkant ook kan praten! |
| 17. | Bankdirecteur | Directeur van de plaatselijke bank. Rond de veertig. Fraude en oplichting is hem niet vreemd. Hij vindt het wel prima met zijn drie Pamela's, hij is gescheiden. | Kleine rol/moet kunnen zingen/rappen. | In donker pak, wit overhemd, zwart dun sjaaltje om de nek. Blingbling, veel horloges, kettingen etc. |

| | | | | |
|-----|-----------------------|--|--|---|
| 18. | Pamela's | Domme bankbediendes. Praten heel lijsig en dom. Zijn alle drie nog vrijgezel. Als ze trouwen stoppen ze met werken. Zijn begin 20. | Kleine rol/moeten kunnen zingen. Vriendinnengroepje/ moeten goed samen kunnen werken. | Zien er precies hetzelfde uit. Tuttige kleding. |
| 19. | Kaartende mannen | Zijn Billy the Kid en zijn twee beste maten. Hij is volgens de overlevering op jonge leeftijd overleden, maar hij is bij Cowboys in da Hood nog springlevend. Oud, dat wel, maar je ziet nog steeds dat het een knappe man is geweest. Is verliefd op Mattie en wil haar graag schaken. Dat lukt niet. Om haar aandacht te trekken en natuurlijk omdat hij het boef-zijn niet laten kan, is hij het dorp aan het leegroven. Als wervelwind komt en gaat hij, samen met zijn maten. | Kleine rol/moet snel kunnen bewegen/sportief type. Anderen zijn zwijgende rollen, moeten ook kunnen bewegen (achtervolgingscène) en moeten geconcentreerd op het podium kunnen zitten (kaarten). | In zwarte mantels. Billy heeft daaronder een grote broek met riem, trui met daarover een gillette, geel sjaltje, zwarte cowboyhoed. De anderen iets soortgelijks. |
| 20. | Lasso en pistool | Verkleed als lasso en pistool. Kan met de hele klas. Leukste is de jongens tegenover de meisjes te plaatsen. | | De ene helft heeft een touw om zijn of haar nek, andere een pistool vast. |
| 21. | Lenny, Jenny en Benny | De missienaaiclub. Dames op leeftijd, maar met een scherpe tong. Roddelen doen ze de hele dag. Jenny is de tante van Mattie en de zus van Wes Wilddream. | Kleine rol/geen zang/ Vriendinnengroepje/ Moeten goed samen kunnen werken | Zijn dames op leeftijd, hooggesloten bloesjes, rokken, en overal draden van het borduren. |